



RAMSES II

Auteur: Gunter Baars • Illustratie: IDL • Design: IDL/Ravensburger
Ravensburger® spel nr. 26 439 1 • Voor 1 – 5 spelers vanaf 7 jaar

De steenrijke, maar helaas wat verstrooide farao Ramses II heeft tijdens zijn leven uit alle landen onmetelijke rijkdommen vergaard en in zijn piramides verstopt. Maar helaas is hij het overzicht kwijt en weet hij niet meer waar hij wat verstopt heeft.

Maar gelukkig zijn jullie er om hem te helpen alles terug te vinden.

DOEL VAN HET SPEL:

Wie de waardevolste schatten vindt, wint.

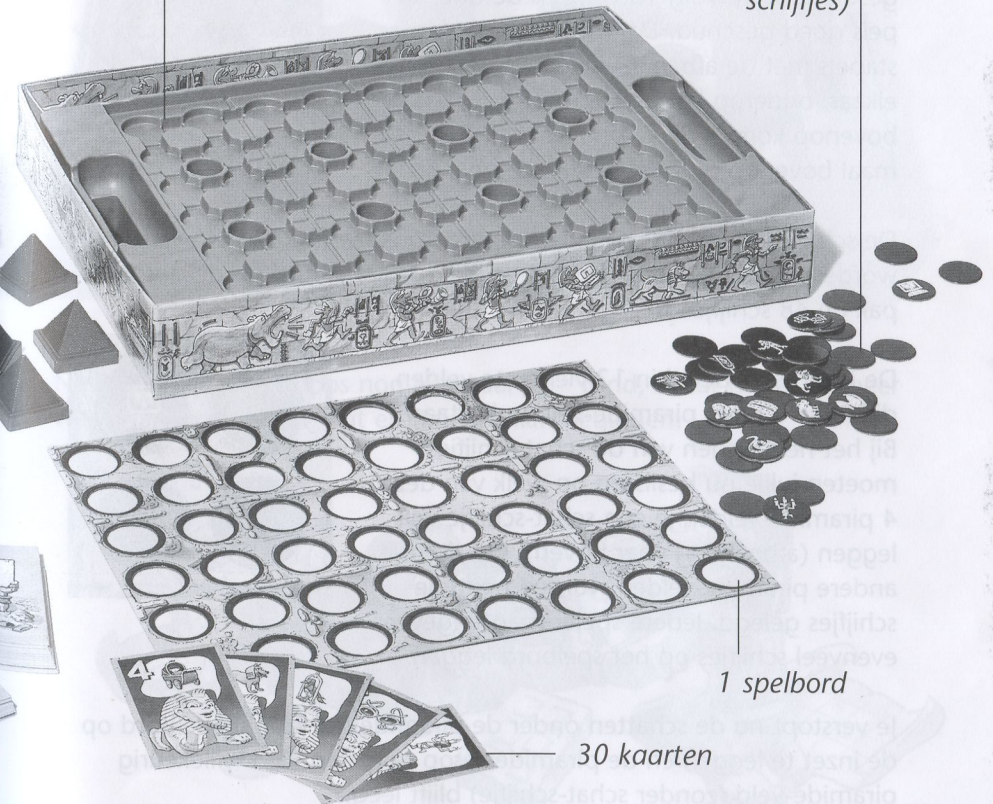
47 piramides



INHOUD:

1 spelinzet, waarin de schatten verstopt worden

48 schijfjes
(12 schat-schijfjes
en 36 neutrale
schijfjes)



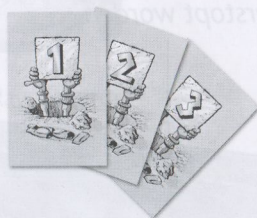
1 spelbord

30 kaarten

VOORBEREIDING:

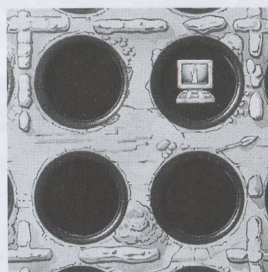
Voordat je het eerste spel speelt haal je voorzichtig de schijfjes uit het karton. De rest van het karton dient als spelbord. **Dus niet weggooien!**

De kaarten hebben drie verschillende rugzijden, nl. "1", "2" en "3" en worden aldus gesorteerd. Vervolgens worden de drie stapels goed geschud. Daarna leg je de drie stapels met de afbeelding naar beneden op elkaar: onderop ligt de stapel met "3", daar bovenop komen de kaarten met "2" en helemaal bovenop de kaarten met achterkant "1".

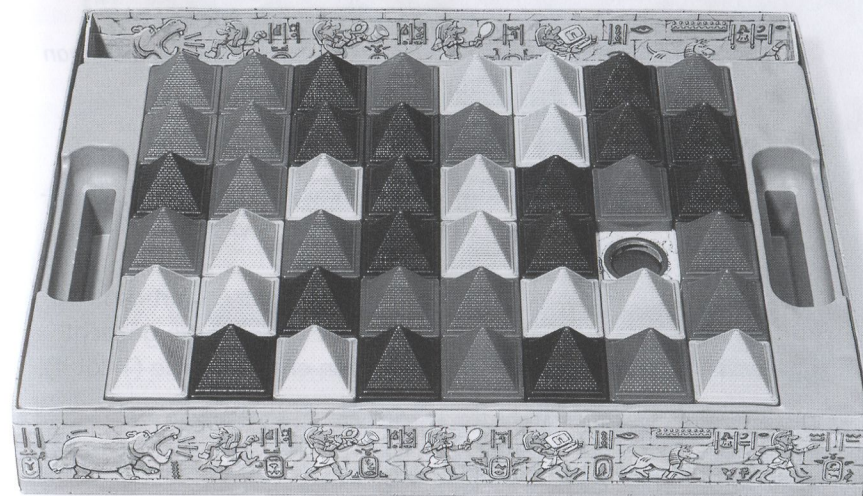


De schijfjes moeten voor iedere ronde opnieuw in de inzet verdeeld worden. Haal daarvoor de piramides en het spelbord uit de doos en pak de 48 schijfjes.

De inzet is verdeeld in 12 vierkante velden, die ieder uit vier piramide-velden bestaan. Bij het neerleggen van de schat-schijfjes moeten jullie nu beslissen op welk van deze 4 piramide-velden je een schat-schijfje wilt leggen (afbeelding naar boven). Op de drie andere piramide-velden worden neutrale schijfjes gelegd. Iedere speler mag ongeveer evenveel schijfjes op het spelbord leggen.



Je verstoppt nu de schatten onder de piramides, door het spelbord op de inzet te leggen en de piramides erop te zetten. Een willekeurig piramide-veld (zonder schat-schijfje) blijft leeg.



Nu draaien jullie de doos nog een paar keer rond, zodat niemand meer weet waar welke schat ligt en het spel kan beginnen!



VOORBEREIDING



OP ZOEK NAAR DE SCHAT

Voor 2-5 spelers (variant voor 1 speler aan het einde van de handleiding)

De nieuwsgierigste speler mag beginnen, vervolgens gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee.

Hij draait de bovenste kaart om. Op de kaart staat de schat die gezocht moet worden en de waarde (1 tot 4).

De speler schuift een piramide op de lege plaats. Er zijn nu 3 mogelijkheden:

1. Geen schat te zien:

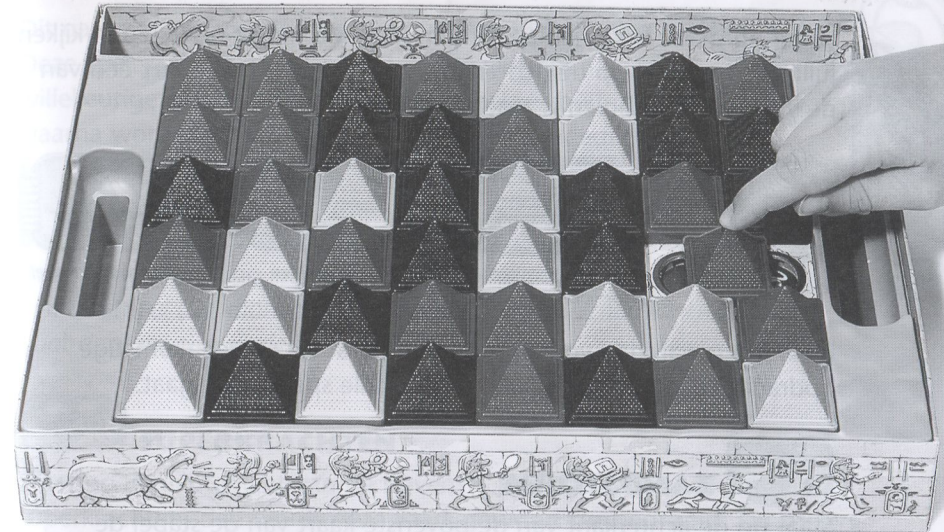
Hij mag weer een piramide verschuiven.

2. Er ligt een schat, maar niet de gezochte:

Pech gehad! De beurt is voorbij. De speler links van hem is aan de beurt en probeert op dezelfde manier de gezochte schat te vinden.

3. De gezochte schat!

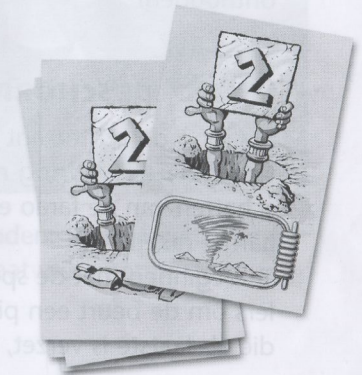
De gelukkige speler legt de bewuste kaart met de schat, met de beeldzijde naar beneden voor zich neer (het schat-schijfje blijft gewoon liggen). Zijn beurt is voorbij. De volgende speler draait de bovenste kaart om en probeert de gezochte schat te vinden.



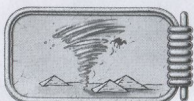
Een speler mag net zo lang piramide voor piramide verder schuiven, tot hij op de gezochte of een niet gezochte schat komt. Op deze manier banen de spelers zich om de beurt een weg door de piramides.

NU WORDT HET MENENS

Als jullie bij de kaarten met de achterkant "2" komen, komen de speciale opdrachten erbij. Op sommige kaarten staat een symbool op de achterkant.



Vanaf nu geldt: wint een speler een kaart en houdt hij die, dan kijken jullie als eerste of op de achterkant van de **volgende kaart** één van de volgende symbolen is afgebeeld:



Zandstorm



De scorpioen –
de bewaker van de piramide



Superkrachten



Het genadeloze duel

Is dit het geval, dan voeren jullie **allereerst** de overeenkomstige opdracht uit, **voordat** je met het normale spel verder gaat.



ZANDSTORM

Staat op de achterkant van de bovenste kaart van de stapel de zandstorm, dan wordt het spel 90 graden (een kwart draai dus) met de wijzers van de klok mee gedraaid. Vervolgens wordt de kaart gewoon omgedraaid en de zoektocht gaat verder. Kunnen we meteen even zien wie de schatten en de wegen echt goed heeft onthouden!



DE SCHORPIOEN – DE BEWAKER VAN DE PIRAMIDE

Staat op de achterkant van de bovenste kaart een scorpioen, dan wordt deze kaart **nog niet omgedraaid**. De scorpioen bewaakt de schatten van de farao en valt iedereen aan, die het waagt een schat aan te raken.

Te beginnen met de speler die aan de beurt is, verschuiven alle spelers om de beurt een piramide. Ze mogen daarbij niet de piramide die als laatste is verzet, nog een keer verschuiven.

Dit gaat net zo lang door, tot een speler op een schat stuit. Deze speler wordt door de scorpioen gegrepen en moet een willekeurige gewonnen kaart aan zijn rechter buurman geven. Daarna wordt de kaart met de scorpioen omgedraaid, en het spel gaat normaal verder.

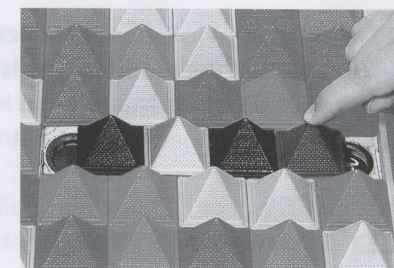
Aanwijzing: heeft de speler die een kaart moet afgeven, nog geen kaart gewonnen, dan krijgt zijn rechter buurman de bovenste kaart van de stapel (de kaart met de scorpioen op de achterkant). Het spel gaat dan gewoon verder.



SUPERKRACHTEN

Staat op de achterkant van de bovenste kaart het symbool van de superkrachten, dan wordt deze kaart **gewoon omgedraaid**. De spelers krijgen voor een korte tijd superkrachten: op zoek naar de schat mogen de spelers 1 tot 7 piramides in één keer als hele rij verschuiven. Beginnend met de speler die aan de beurt is, mag iedere speler in zijn beurt tot **drie keer** schuiven. Daarna is de beurt van de speler in ieder geval voorbij (ook, als er geen schat te zien is!).

Vindt een speler een "verkeerde" schat, dan is zijn beurt natuurlijk ook voorbij. Dit gaat om de beurt net zo lang door, tot de gezochte schat wordt gevonden. Daarna verliezen de spelers hun superkrachten weer en het spel gaat weer normaal verder.





HET GENADELOZE DUEL

Staat op de achterkant van de bovenste kaart het duel-symbool, dan wordt deze kaart **vooral nog niet omgedraaid**. De speler die aan de beurt is, en zijn linker buurman spelen eerst een keihard duel.

Beide spelers leggen **één** van hun gewonnen schatkaarten open voor zich op tafel. Dat mogen niet dezelfde schatten zijn. Heeft één van de duellisten nog helemaal geen kaart gewonnen, dan pakt hij de bovenste kaart van de stapel en legt die open voor zich neer. De speler die aan de beurt is, begint en schuift de piramides volgens de normale regels. Hij probeert de schat van de andere speler te vinden. Vindt hij een verkeerde schat, dan is de andere speler aan de beurt, enz.

Voor alle speciale acties geldt: Nadat de actie is uitgevoerd, speelt in principe de linker buurman van de speler die als laatste een piramide verschoven heeft, verder (het maakt niet uit of het tijdens het normale spel was of tijdens een speciale actie).

De speler van wie de schat als eerste wordt gevonden, heeft het duel verloren. (Natuurlijk ook, als hij zijn schat zelf vindt!) De andere speler wint de beide kaarten. Na het duel wordt de kaart met het duel-symbool omgedraaid en het spel gaat normaal verder.

HET EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler de laatste kaart heeft gewonnen, is het spel meteen afgelopen. Nu telt ieder de waarde van zijn verzamelde kaarten bij elkaar op. Duidelijk, wie de meeste punten heeft, wint!

TOT SLOT NOG TWEE OPMERKINGEN:

1. Wie een kaart omdraait waarop de schat staat die op dat moment open ligt, heeft geluk gehad: hij mag de kaart houden, zonder een piramide te verzetten. Daarmee is zijn beurt voorbij. Zijn linker buurman is aan de beurt en draait de volgende kaart om.
2. Willen jullie de schatten van de farao met jonge kinderen zoeken, speel het spel dan gewoon zonder de speciale acties.

VARIANT VOOR 1 SPELER

“De verstrooide farao” werd in de tijd van Cheops, Toetanchamon en Nofretete ook graag alleen gespeeld. En de beste spelers kregen van de farao hooggeplaatste functies toegewezen. Probeer het en zoek uit wat er van jou geworden zou zijn in het oude Egypte.

Zo gaat het:

De voorbereiding is hetzelfde als bij het basisspel. Er wordt gespeeld zonder de speciale acties op de kaarten, met één uitzondering: als de zandstorm op de achterkant van een kaart opduikt, wordt het spel 90 graden met de wijzers van de klok mee gedraaid.

Draai de bovenste kaart om en leg die open voor je neer. Vervolgens zoek je gewoon de afgebeelde schat. Stoot je daarbij op een “verkeerde” schat, dan moet je de kaart helaas weer terug in de doos leggen en een nieuwe kaart omdraaien. Alle schatten die je meteen vindt, mag je houden.



