



Im Bann der Pyramide

In de ban van de piramide

Adlung, 2006

Wolfgang KRAMER

2 - 5 spelers vanaf 8 jaar

± 30 minuten

Inhoud

- 5 avonturenkaarten (langs beide zijden bruikbaar)
- 1 koningskamer (langs beide zijden bruikbaar, met pijl)
- 5 archeologen (in 5 kleuren)
- 1 depot (met ladders, pikhouwelen, touwen en fakkels)
- 54 piramidekaarten, bestaande uit:
 - 36 uitrustingskaarten met de waarden 1 - 5
 - 18 bijzondere kaarten
(8x toverkracht, 3x bescherming, 3x vloek, 3x scarabee, 1x mummie)
- 1 spelreglement

Spelidee en doel van het spel

De toegang tot een nieuwe piramide werd ontdekt. De archeologen beginnen aan een spannende zoektocht naar de koningskamer. Met hun uitrusting onderzoeken ze gangen en kamers.

Daarbij vallen ze van het ene avontuur in het andere.

Wie ontdekt als eerste de koningskamer ondanks de mummie, vervloekingen en verborgen valstrikken?

Spelvoorbereiding

- ➔ De **koningskamer** met de pijl wordt met een willekeurige zijde naar boven, open op de tafel gelegd.
- ➔ De **avonturenkaarten**: de spelers beslissen met welke zijde ze willen spelen en schudden de kaarten. Daarvan wordt de bovenste terug in de doos gelegd. De overige 4 kaarten worden op een rij aan de zijde van de koningskamer tegenover de pijl gelegd (zie afbeelding).

Tip: Wanneer je een kortere speelduur wenst, is het aanbevolen de laagste getallenwaarden te kiezen.

- Het **depot** wordt open naast de koningskamer gelegd, zodat diens pijl naar het uitrustingsvoorwerp "ladders" wijst.
- De **piramidekaarten** (uitrustings- en bijzondere kaarten) worden geschud en iedere speler krijgt **5 kaarten in de hand**. De overige kaarten worden als verdeckte voorraadstapel naast het depot gelegd.
- De 5 **archeologenkaarten** worden in het midden geplooid. Daarvan kiest iedere speler er één uit en zet ze naast de eerste avonturenkaart (zie afbeelding).



Spelverloop

- ⇒ De jongste speler begint.
- ⇒ Wanneer een speler aan de beurt is, moet hij **één** van de **beide mogelijkheden** uitvoeren:
 - A) piramidekaarten trekken of ruilen**
 - of
 - B) piramidekaarten uitspelen** en eventueel **avontuur voltooien**.
- ⇒ **Daarna is de linkerbuurman aan de beurt.**

A) Piramidekaarten trekken of ruilen

- Wanneer een speler aan de beurt is, trekt hij **één** of **twee** kaarten van de voorraadstapel. De spelers mogen echter niet meer dan 10 piramidekaarten in de hand houden.
- In plaats van een kaart te trekken kan een speler ook handkaarten **ruilen**. Hiervoor legt hij tot 5 handkaarten open naast de voorraadstapel en vormt daarmee de aflegstapel. Dan trekt hij het overeenkomstige aantal kaarten van de voorraadstapel en neemt ze in de hand.

Tip: Wanneer de voorraadstapel uit minder dan 5 kaarten bestaat, wordt deze met de aflegstapel geschud en de speler mag, zoals boven beschreven, ruilen. Wanneer de voorraadstapel uit minder dan 5 kaarten bestaat en er is geen aflegstapel, mag een speler niet meer kaarten ruilen dan het aantal dat maximaal voorhanden is in de voorraadstapel.
- Wanneer de voorraadstapel opgebruikt is, wordt de aflegstapel geschud en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.
- Wanneer een speler de **mummie** bezit, kan hij die nu nog doorgeven (zie "Mummie doorgeven").

B) Piramidekaarten uitspelen en eventueel avontuur voltooien

Een speler moet:

- Een uitrustingskaart **of** een bijzondere kaart **of** een bijzondere kaart **en aansluitend** een uitrustingskaart spelen

en kan dan

- een avontuur voltooien
- de mummie doorgeven.

Uitrustingskaart spelen

De uitrustingskaarten zijn nodig om de avonturen op de kaarten te voltooien.

In de eerste plaats is het belangrijk de bedoeling van het depot te begrijpen. Op deze kaart staan 4 uitrustingsvoorwerpen afgebeeld. De pijl op de koningskamer wijst aan welk voorwerp een speler op dit moment kan uitspelen. Aan het begin van het spel wijst de pijl naar de ladders, dus kunnen enkel uitrustingskaarten met een ladder gespeeld worden. Tijdens het verloop van het spel kunnen de spelers in bepaalde situaties het depot draaien, zodat de pijl naar een ander uitrustingsvoorwerp naar keuze (bijv. Het touw) wijst. Dan kunnen, tot de volgende wijziging, enkel uitrustingskaarten met een touw gespeeld worden.

- De speler kan precies één uitrustingskaart, die de pijl op het depot aanwijst, spelen.
- De spelers leggen de uitgespeelde uitrustingskaarten open voor zich neer en bouwen daarmee een eigen etalage. Het is best mogelijk dat verschillende soorten uitrustingskaarten tegelijkertijd in de eigen etalage liggen.

Bijzondere kaarten spelen

De speler kan **één** bijzondere kaart (ook wanneer hij nog geen uitrustingskaart in zijn etalage heeft) met volgende uitwerkingen spelen:



Toverkracht

Daarmee kan het depot gedraaid worden, zodat de pijl een uitrustingsvoorwerp naar eigen keuze aanwijst. Daarna wordt de toverkracht op de aflegstapel gelegd.



Mummie

De mummie wordt in de etalage van een willekeurige medespeler gelegd en dit maakt het voltooiën van een avontuur voor deze speler moeilijker.

De mummie blijft tot het einde in het spel en verhuist van speler naar speler.



Vloek

Wanneer men deze kaart uitspeelt, moeten **alle andere** spelers **één** willekeurige uitrustings- of beschermingskaart uit hun **etalage** verwijderen en op de aflegstapel leggen.

Ook de vloek wordt op de aflegstapel gelegd.



Bescherming

De speler legt deze kaart in zijn etalage en beschermt zich hiermee tegen de vloek van een medespeler. Wanneer een andere speler de vloek speelt, mag de speler beslissen of hij zijn beschermingskaart of een uitrustingskaart uit de etalage verwijdert.

Een speler kan meerdere beschermingskaarten in zijn etalage hebben liggen.



Scarabeeamulet

Wie de scarabee uitspeelt, mag in deze ronde **willekeurig veel** (i.p.v. slechts één) van de huidige aangeduide (let op de pijl!) uitrustingskaarten in zijn etalage leggen.

Daarna wordt de scarabee op de aflegstapel gelegd.

Avontuur voltooiën

- Het avontuur waarnaast de archeoloog staat, is voltooid wanneer de som van de uitrustingsvoorwerpen in de eigen etalage de waarde van deze avonturenkaart bereikt, respectievelijk overtreft.
- Wanneer de **mummie** in de etalage van een speler ligt, heeft hij om het avontuur te voltooiën minstens 3 punten meer nodig.
- **Alle** kaarten uit de eigen etalage worden op de aflegstapel gelegd.
- De speler gaat met zijn archeoloog verder naar het volgende avontuur om dat dan te voltooiën.

Voorbeeld

Avonturenkaart met de waarde 9. Anne heeft in haar etalage pikhouweel 5, touw 3, touw 2 en de bijzondere kaart 'Bescherming'. Daarmee heeft zij het avontuur voltooid, verzet haar archeoloog naast de volgende avonturenkaart en legt alle kaarten uit haar etalage op de aflegstapel.

- Wanneer de speler het avontuur kan voltooiën **met exact de aangegeven waarde** (let op de +3 met een mummie), **mag** hij het depot draaien en daarmee een nieuw uitrustings-voorwerp aangeven **en is hij opnieuw aan de beurt**. Hij kan nu nogmaals tussen de beide mogelijkheden kiezen: "A) Piramidekaarten trekken" en "B) Piramidekaarten uitspelen en evt. avontuur doorstaan".
- Een speler mag per beurt slechts **één** avontuur voltooiën!

Uitzondering: Bij het exact bereiken heeft de speler een extra beurt en kan daardoor evt. een volgend avontuur voltooiën.

Koningskamer

Wie naast de koningskamer staat, moet nog dit avontuur voltooien om te winnen. Daarom gelden hier twee bijzondere regels:

- Dit avontuur kan pas voltooid worden wanneer de som van de uitrustingskaarten **precies** gelijk is aan de waarde van de koningskamer.
- Wie naast de koningskamer staat en de **mummie** bezit, moet in zijn etalage **precies** de waarde van koningskamer **+3** hebben om het avontuur te voltooien.

Mummie doorgeven

Er zijn twee mogelijkheden om de mummie door te geven:

- Wanneer de bezitter van de mummie een avontuur voltooid heeft (de som in de etalage moet minstens 3 meer zijn), geeft hij ze aan een medespeler naar keuze verder, die ze nu voor zich moet afleggen.
- Wanneer minstens één medespeler tot naast de koningskamer doorgedrongen is, kan de bezitter van de mummie, wanneer hij aan de beurt is, uit zijn etalage willekeurige uitrustingskaarten met een totale waarde van **minstens 3** wegnemen en op de aflegstapel leggen. Nu mag hij de mummie doorgeven aan een medespeler die naast de koningskamer staat.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler het avontuur van de koningskamer voltooid heeft. Hij zet zijn archeoloog op de koningskamer en is de winnaar.

Variant voor gevorderden

Er wordt gespeeld volgens de basisregels, weliswaar met volgende veranderingen:

- Een avontuur is ook voltooid wanneer een speler geen handkaarten meer heeft. Hij gaat automatisch naar het volgende avontuur en krijgt 5 kaarten van de voorraadstapel in de hand. Alle kaarten uit de eigen etalage worden op de aflegstapel gelegd en de volgende speler is aan de beurt.
- Wanneer een speler zijn laatste handkaart aflegt en daarmee de waarde van het avontuur exact bereikt, rukt hij verder op naar het volgende avontuur. Hij krijgt 5 kaarten van de voorraadstapel **en is nog een keer aan de beurt**.
- In de **koningskamer** kan het avontuur enkel met de **precieze** som (mummie +3) voltooid worden. Wanneer een speler hier alle handkaarten aflegt, krijgt hij 5 kaarten van de voorraadstapel in de hand. Zijn etalage blijft echter liggen en hij moet het avontuur nog voltooien.
- **Vloek**: wie deze kaart uitspeelt, mag (indien hij wenst) eveneens een willekeurige kaart uit zijn etalage verwijderen om zo met passende handkaarten de precieze som in zijn etalage te bereiken. De mummie mag echter niet verwijderd worden.

Variant voor een spel over meerdere partijen

Een partij eindigt hier pas wanneer de ronde waarin de eerste speler de koningskamer betreden heeft volledig uitgespeeld werd. Om een eindwinnaar na meerdere partijen te bepalen, worden na het einde van elke partij minpunten genoteerd. De spelers die de koningskamer betreden hebben ontvangen 0 minpunten. Alle anderen krijgen de som van al hun onvoltooide avonturen min de waarde van hun etalage als minpunten.

Voorbeeld

Een speler staat naast de koningskamer 12 en heeft in zijn etalage uitrustingsvoorwerpen met een gezamenlijke waarde van 3 liggen. Voor hem worden 9 minpunten genoteerd: $12-3=9$.

Een andere speler staat naast de voorlaatste avonturenkaart die bijv. de 10 toont, hij heeft geen uitrustingskaarten liggen en bezit ook de mummie. Voor hem worden 25 minpunten genoteerd: $12+10+3=25$.

2 november 2007