

Ankh

Launen einer Königin!

Für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren

Ankh, der Schlüssel zu neuem Leben: Wenn die Pharaonin nachts dem Sarkophag entsteigt, sind die Mumien völlig von der Rolle. Denn wer die besten Gaben bringt und die Gunst der Herrscherin erwirbt, hat beste Aussichten, bald zu neuem Leben erweckt zu werden. Doch leider ist die Pharaonin äußerst launisch. Wer eben noch bei ihr gut zu punkten wusste, kann im nächsten Moment schon wieder völlig schief gewickelt sein.

Inhalt

90 Karten:

- 72 Mumienkarten in 4 Farben (Werte 1-5)
- 18 Papyruskarten

Mumienkarten



Papyruskarte

Legt Block und Stift bereit, um eure Punkte zu notieren.

Spielziel

Wer die meisten Siegpunkte sammelt, gewinnt. Dazu müssen die Mumien mit den richtigen Gaben zum richtigen Zeitpunkt vor der Pharaonin erscheinen.



Spielvorbereitung

Legt eine beliebige Papyruskarte in die Tischmitte. Mischt die restlichen Karten (Mumien- und Papyruskarten zusammen) und legt sie als verdeckten Nachziehstapel bereit. Dann nimmt jeder 4 Karten auf die Hand.

Die Mumienkarten:

Im Spiel kommen Mumien mit Gaben in 4 Farben vor, jeweils mit Werten von 1 bis 5. Mumienkarten legt ihr in einer Reihe vor euch ab und versucht dabei, möglichst wertvolle Karten zu sammeln.



Die Papyruskarten:

Es liegt immer nur eine Papyruskarte aus – die aktuelle Wunschliste der Pharaonin. Sie gibt für alle Spieler an, welche Mumien mit ihren Gaben bei der nächsten Wertung Punkte bringen. Die Pharaonin bevorzugt stets 2 Arten von Gaben.



Die erste Gabe bringt doppelte Punkte.

Die zweite Gabe die einfache Punktzahl.

Die dritte Gabe ist ihr gleichgültig. Dafür gibt es keine Punkte.

Die vierte Gabe missfällt ihr. Dafür gibt es Minuspunkte.

Die Zahl gibt an, wie viele Mumienkarten vor mindestens einem der Spieler ausliegen müssen, damit eine Wertung für alle ausgelöst wird.

Spielverlauf

Wer zuletzt eine Bandage getragen hat, ist Startspieler. Wer an der Reihe ist, spielt eine beliebige Handkarte vor sich (Mumienkarte) oder auf den Papyrusstapel (Papyruskarte) aus und zieht dann eine Karte nach, so dass er immer 4 Karten auf der Hand hält. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Eine Mumienkarte ausspielen:

Die Mumienkarte legt jeder vor sich in einer eigenen Reihe aus. Dabei versucht ihr, besonders die Mumien zu sammeln, deren Gaben bei der nächsten Wertung die meisten Punkte bringen.

Doch Achtung: Die Pharaonin ist sehr launisch!

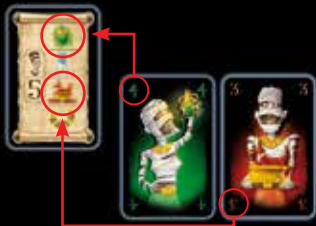
Eine Papyruskarte ausspielen:

Spielt ihr eine Papyruskarte, dann legt ihr sie auf die zuoberst ausliegende Papyruskarte. Die Pharaonin bevorzugt nun andere Gaben, wodurch sich eure Ziele ändern. Es kann sein, dass eben noch favorisierte Mumien mit ihren Gaben auf einmal in Ungnade fallen und plötzlich keine Punkte mehr oder sogar Minuspunkte bringen.

Beispiel:

Eine Papyruskarte wird von einer neuen Papyruskarte überdeckt.

1) Zuvor brachte die grüne Mumienkarte mit dem Skarabäus noch 8 Punkte (4 x 2) und der rote Anubis 0 Punkte.



2) Mit der neuen Papyruskarte verändern sich die zu erzielenden Punkte der Mumienkarten:

Bei einer Wertung würde der Spieler jetzt für seine grüne Mumienkarte 4 Minuspunkte und für seine rote Mumienkarte 3 Punkte bekommen.



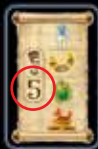
Ein Opfer bringen:

Wenn ihr am Zug seid, dürft ihr **statt eine Karte auszuspielen** auch eine beliebige Zahl Handkarten abwerfen und dafür genauso viele neue Karten vom Nachziehstapel ziehen: Wenn ihr z. B. 3 Karten abwerft, zieht ihr **anschließend** 3 Karten nach.

Wertung

Die Zahl auf der Papyruskarte zeigt an, von wie vielen Mumien die Pharaonin mindestens hofiert werden möchte.

Hat **wenigstens ein Spieler** die gewünschte **Mindestzahl vor sich ausliegen**, kommt es sofort zur Wertung.



Die Wertung kann auf zwei Arten ausgelöst werden:

1) Ein Spieler erreicht durch das Ausspielen einer Mumienkarte die aktuell geforderte Mindestzahl – d. h. wenn er z. B. die 5. Mumienkarte bei sich auslegt und die Pharaonin aktuell von mindestens 5 Mumien hofiert werden möchte, wird **sofort** gewertet.

2) Die Pharaonin kann auch zwischenzeitlich ihre Meinung ändern, indem eine neue Papyruskarte ausgespielt wird, die eine geringere Anzahl an Mumien fordert. Die bisherige Papyruskarte fordert z. B. 5 Mumien, die neu gelegte dagegen nur noch 3. Wenn nach dem Auslegen einer neuen Papyruskarte mindestens ein Spieler in diesem Moment bereits die geforderten 3 Mumien vor sich ausliegen hat, wird **sofort** gewertet.

Bei einer Wertung notieren alle Spieler ihre jeweils erzielten Punkte. Danach kommen **alle** ausgespielten Karten **außer** der obersten Papyruskarte auf den Ablagestapel. Eine neue Runde beginnt. Der Spieler links von dem Spieler, der die letzte Wertung ausgelöst hat, ist neuer Startspieler.

*Beispiel: Bei dieser Papyruskarte wird eine Wertung ausgelöst, wenn **ein Spieler** die 5. Mumie in seiner Reihe anlegt. Dann wird sofort bei **allen Spielern** gewertet – auch wenn sie noch keine 5 Mumien vor sich liegen haben.*

Als Tanja eine 5. Mumienkarte bei sich auslegt und eine Wertung auslöst, hat Tom erst diese 4 Mumien vor sich liegen:

- eine gelbe Mumie mit dem Wert 4, die doppelte Punkte bringt ($2 \times 4 = 8$)
- eine grüne Mumie mit dem Wert 3, die die angegebenen Punkte bringt ($1 \times 3 = 3$)
- eine blaue Mumie mit dem Wert 5, die keine Punkte bringt ($0 \times 5 = 0$)
- eine rote Mumie mit dem Wert 2, die Minuspunkte bringt ($1 \times -2 = -2$)

Tom bekommt also insgesamt: $8 + 3 + 0 - 2 = 9$ Punkte.



Mitspielerin Julia hat insgesamt nur 2 gelbe Mumien jeweils mit dem Wert 3,

aber bekommt dafür 12 Punkte:

$$3 + 3 = 6 \Rightarrow 2 \times 6 = 12 \text{ Punkte.}$$



Spielende

Das Spiel endet, sobald mindestens einer von euch 50 Punkte erreicht oder überschreitet.

Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, bevor das Spielende erreicht ist, bleibt die oberste Papyruskarte liegen. Die übrigen ausgespielten Papyruskarten und die Karten vom Ablagestapel mischt ihr wieder neu und legt sie als verdeckten Nachziehstapel bereit.

Für ein längeres Spiel könnt ihr die Geduld der Pharaonin auch gerne etwas mehr in Anspruch nehmen und bis 100 oder 150 Punkte spielen.

© 2016 HUCH! & friends

Autor: Dave Grigger

Illustration & Grafik:

Oliver & Sandra Freudenreich

Redaktion: Britta Stöckmann

Hersteller + Vertrieb:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

www.hutter-trade.com

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.
Attenzione! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.

HUCH!
& friends

Ankh

A Queen's Quirks!

For 2 to 5 players 8 years and up

Ankh, the key to new life: When the female pharaoh rises from her sarcophagus at night, the mummies become completely unhinged. Whoever brings the best gifts and gains the monarch's favor has the best prospects of being resurrected soon. But unfortunately, the pharaoh is extremely temperamental – even if you've just been highly esteemed by her, you might fall into disgrace in the next moment.

Components

90 cards:

- 72 Mummy cards in 4 colors (values 1-5)
- 18 Papyrus cards

Mummy cards



Papyrus cards

Have paper and pencil ready in order to write down your points.

Object of the Game

The player who has accumulated the most victory points wins the game. To this end, the mummies have to appear before the pharaoh with the right gifts at the right time.



Set-up

Put any Papyrus card in the middle of the table. Shuffle the remaining cards (Mummy cards and Papyrus cards together) and lay them out as a face-down draw pile. Then, each player takes 4 cards into his hand.

Mummy cards:

The game has mummies with gifts in 4 colors, showing values from 1 to 5. You place Mummy cards in a row in front of you, trying to collect cards as valuable as possible.



Papyrus cards:

There is always only one Papyrus card on display – the pharaoh's current wish list. It indicates for all players what mummies score at the next scoring for their gifts. The pharaoh always wants two kinds of gifts.



The first gift gives you twice the number of points.

The second gift is scored the regular number of points.

The third gift is uninteresting to her; you don't score any points for it.

The fourth gift displeases her; it gives you minus points.

The number indicates the number of Mummy cards that need to lie in front of at least one player in order to trigger a scoring for all players.

Course of the Game

The player who has last worn a bandage becomes the starting player. On your turn, you put any card from your hand either down in front of you (if it is a Mummy card) or on the Papyrus card pile (if it is a Papyrus card). After that, you take another card from the draw pile so that you always have 4 cards in your hand. Then play continues in clockwise order.

Play a Mummy card:

Lay a Mummy card down in front of you forming or adding to your own row. In doing so, you try to collect especially those mummies whose gifts will give you the most points at the next scoring.

But beware: The pharaoh is very moody!

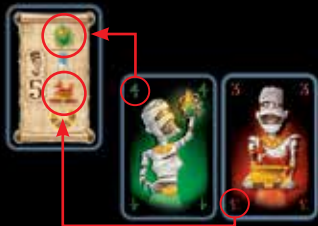
Play a Papyrus card:

Place a Papyrus card on top of the topmost Papyrus card. The pharaoh now prefers different gifts. This changes your goal. It might occur, for example, that mummies that were just favored with their gifts suddenly fall into disgrace and no longer score any points or even give you minus points.

Example:

A Papyrus card is now covered by another one.

1) Up to then, the green Mummy card with the scarab just scored 8 points (4 x 2) and the red Anubis scored 0 points.



2) With the new Papyrus card, the points you can get for the Mummy cards change: At a scoring, you would now get 4 minus points for the green Mummy card, and the red Mummy card would give you 3 points.



Making a sacrifice:

On your turn, you may – **instead of playing a card** – discard any number of hand cards and take the same number of cards from the draw pile: If you discard 3 cards, for example, you **then** draw 3 new cards.

Scoring

The number on the Papyrus cards indicates how many mummies minimum the pharaoh requires to curry favor.

If **at least one player** has the desired **minimum number of Mummy cards lying in front of him**, a scoring takes place immediately.



The scoring can be triggered in one of the following two ways:

1) One player reaches the currently required minimum number by playing a Mummy card – that means, for example, he places the 5th Mummy card in front of him to curry favor with the pharaoh who currently desires at least 5 mummies; in this case, a scoring takes place **immediately**.

2) The pharaoh can also change her mind; that happens when a new Papyrus card is played that requires a lower number of mummies. The previous Papyrus card demanded 5 mummies, the new one only 3, for example. If, after a new Papyrus card has been laid out, at least one player already has the required 3 mummies in front of him, a scoring takes place **immediately**.

At a scoring, all players write down the points they have earned. After that, **all** cards played (**except for the top Papyrus card**) are put on the discard pile. A new round begins. The player to the left of the player who triggered the last scoring becomes the new starting player.

*Example: With this Papyrus card, a scoring is triggered when **one player** places the 5th mummy in his row. Then, **all players** score immediately – even if they don't yet have 5 mummies in front of them.*

When Tanya lays out a 5th Mummy card in front of her and thus triggers a scoring, Tom has only these 4 mummies in front of him:

- a yellow mummy with a value of 4 that scores double points ($2 \times 4 = 8$)
- a green mummy with a value of 3 that scores regular points ($1 \times 3 = 3$)
- a blue mummy with a value of 5 that doesn't score any points ($0 \times 5 = 0$)
- a red mummy with a value of 2 that gives him minus points ($1 \times -2 = -2$)

Consequently, Tom scores : $8 + 3 + 0 - 2 = 9$ points in total.



Julia has only 2 yellow mummies, each with a value of 3, but she scores 12 points for them:

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



End of the Game

The game ends as soon as at least one player reaches or exceeds 50 points. The player who has accumulated the most points wins the game.

In case the draw pile is depleted before the game ends, the top Papyrus card stays in place. The other Papyrus cards played and the cards from the discard pile are reshuffled and put out as the new face-down draw pile.

For a longer game, you can call upon the pharaoh's patience a bit more and play until you reach 100 or 150 points.

© 2016 HUCH! & friends

Author: Dave Grigger

Illustration & design:

Oliver & Sandra Freudenreich

Editor: Britta Stöckmann

Translation: Sybille & Bruce Whitehill,

"Word for Wort"

Manufacturer and distributor:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

www.hutter-trade.com

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.

HUCH! & friends

Ankh

Les caprices de la reine !

Pour 2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans



Ankh, la clé vers une autre vie. Quand la femme pharaon sort de son sarcophage chaque nuit, les momies s'agitent frénétiquement. Celle qui apportera les plus beaux présents à la souveraine afin de gagner ses faveurs pourra nourrir l'espoir de ressusciter prochainement. Malheureusement, la reine est particulièrement lunatique : même quand vous avez réussi à monter dans son estime, vous pouvez tomber en disgrâce dans la minute qui suit.

Matériel de jeu

90 cartes :

- 72 cartes momie de 4 couleurs (valeurs 1-5)
- 18 cartes papyrus

cartes momie



cartes papyrus

Préparez du papier et un crayon pour noter les points marqués.

But du jeu

Le joueur qui a marqué le plus de points de victoire gagne la partie. Pour cela, les momies doivent se présenter devant la reine avec les bons présents au bon moment.



Mise en place

Placez n'importe quelle carte papyrus au centre de la table. Mélangez les cartes restantes (cartes momie et cartes papyrus ensemble) et constituez une pioche face cachée. Puis chaque joueur pioche 4 cartes pour constituer sa main.

Les cartes momie :

Les momies, déclinées en 4 couleurs, possèdent des présents avec des valeurs allant de 1 à 5. Les joueurs vont aligner des cartes momie devant eux, en essayant de collecter des cartes avec les valeurs les plus hautes possible.



Les cartes papyrus :

Il n'y a qu'une seule carte papyrus en jeu à la fois. Elle représente la liste de souhaits actuelle de la reine. Elle indique à tous les joueurs sur quoi les momies marqueront des points lors du prochain décompte des présents. La reine réclame toujours deux types de présents.



Le premier présent de la liste rapporte le double de points.

Le deuxième présent rapporte le nombre de points normal.

Le troisième présent l'indiffère complètement : il ne rapporte aucun point.

Le dernier présent de la liste lui déplaît fortement : il fait perdre des points.

Le nombre précisé sur la carte indique le nombre de cartes momie qui doit se trouver devant au moins un joueur pour qu'on procède à un calcul de points pour l'ensemble des joueurs.

Déroulement du jeu

Le dernier joueur à qui on a fait un bandage commence la partie. A son tour, le joueur pose une carte de son choix de sa main, soit devant lui (s'il s'agit d'une carte momie), soit sur la pile de cartes papyrus (s'il s'agit d'une carte papyrus). Ensuite, il prend une carte de la pioche, de façon à toujours avoir 4 cartes en main. Puis c'est au tour du joueur suivant, en sens horaire.

Jouer une carte momie :

Le joueur pose une **carte momie** devant lui, pour démarrer ou compléter sa rangée. Ce faisant, le joueur s'efforce de collecter les momies dont les présents lui rapporteront le plus de points lors du prochain décompte.

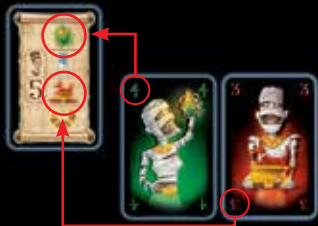
Mais attention : la reine est imprévisible !

Jouer une carte papyrus :

Le joueur pose une **carte papyrus** sur le dessus de la pile de cartes papyrus. La reine souhaite dorénavant recevoir des cadeaux différents. Cela modifie votre objectif. Il peut arriver, par exemple, que les momies dont les présents étaient très recherchés, tombent subitement en disgrâce et que leurs cadeaux ne rapportent plus aucun point, ou même vous en fassent perdre.

Exemple : Une carte papyrus vient d'en recouvrir une autre.

- 1) Jusqu'à maintenant, la carte momie verte avec le scarabée rapportait 8 points (4 x 2) et la carte Anubis rouge ne rapportait aucun point.



2) Avec cette nouvelle carte papyrus, le calcul des points pour les cartes momie change. A présent, le joueur possédant la carte momie verte recevra une pénalité de 4 points en cas de décompte, et la carte momie rouge vaudra elle 3 points.

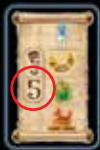


Faire un sacrifice :

A son tour, un joueur peut – **au lieu de jouer une carte** – défausser autant de cartes de sa main qu'il le souhaite et les remplacer par le même nombre de cartes prises dans la pioche. Par exemple, si un joueur défausse 3 cartes, il peut **ensuite** en piocher 3 nouvelles.

Décompte de points

Le nombre présent sur les cartes papyrus indique combien de momies doivent être présentes au minimum pour que la reine accorde ses faveurs. Si **au moins un joueur a devant lui le nombre minimum requis de cartes momie**, un décompte de points intervient immédiatement.



Ce décompte peut être déclenché de deux façons différentes :

1) Un joueur atteint le nombre minimum requis de momies en posant une carte momie – par exemple, il place une 5ème momie devant lui, permettant l'attribution des faveurs de la reine, qui souhaite actuellement la présence d'au moins 5 momies. Dans ce cas, un décompte de points a lieu **immédiatement**.

2) La reine peut aussi changer d'avis : c'est ce qui arrive quand une nouvelle carte papyrus est jouée et qu'elle indique un nombre de momies inférieur. Par exemple, si la carte précédente exigeait la présence de 5 momies et que la nouvelle n'en exige plus que 3. Si, après que la nouvelle carte papyrus a été posée, au moins un joueur a déjà les 3 momies requises devant lui, un décompte de points a lieu **immédiatement**.

Lors d'un décompte, les joueurs notent les points qu'ils marquent. Ensuite, **toutes** les cartes jouées (**sauf la carte papyrus du dessus de la pile**) sont placées dans la défausse. Une nouvelle manche commence. Le joueur situé à la gauche du joueur qui a provoqué le dernier décompte devient le nouveau premier joueur.

*Exemple : Avec cette carte papyrus, un décompte de points est déclenché quand un joueur place une 5ème momie dans sa rangée. **Tous les joueurs** marquent immédiatement leurs points – même s'ils n'ont pas 5 momies posées devant eux.*

Quand Tanya pose une 5ème carte momie devant elle et déclenche ainsi un décompte, Tom n'a que ces 4 momies devant lui :

- une momie jaune d'une valeur de 4 dont les points comptent double ($2 \times 4 = 8$)
- une momie verte d'une valeur de 3 qui rapportent ses points normaux ($1 \times 3 = 3$)
- une momie bleue d'une valeur de 5 qui ne rapporte aucun point ($0 \times 5 = 0$)
- une momie rouge d'une valeur de 2 qui lui fait perdre des points ($1 \times -2 = -2$)

Par conséquent, Tom marque $8 + 3 + 0 - 2 = 9$ points au total.



Julie n'a que 2 momies jaunes, chacune avec une valeur de 3, mais elles lui rapportent 12 points :

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



Fin de la partie

La partie prend fin dès qu'au moins un des joueurs atteint ou dépasse 50 points. Le joueur qui possède alors le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur.

Si la pioche est épuisée avant la fin de la partie, on laisse en place la carte papyrus actuelle. Les autres cartes papyrus jouées précédemment et les cartes de la défausse sont mélangées pour former une nouvelle pioche face cachée.

Pour une partie plus longue, vous pouvez prolonger un peu la patience de la reine et jouer jusqu'à atteindre 100 ou 150 points.

© 2016 HUCH! & friends

Auteur : Dave Grigger

Design & Graphismes :

Oliver & Sandra Freudenreich

Rédactrice : Britta Stöckmann

Traduction française : Sylvain Gourgeon,

"Word for Wort"

Fabrication et distribution :

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

www.hutter-trade.com

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

HUCH! & friends

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.

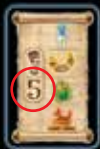


Een offer brengen:

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

HUCH! & friends

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