

# K3

## DANS FARAO

VAN DE

### SPELREGELS

## HET DOBBELMUSEUM

### Doel van het spel

Wie als eerste bij de Farao geraakt, wint het spel.

### Dit doe je eerst

Neem alle kaartjes uit de doos en leg ze naast elkaar op de tafel met de afbeelding van de wenskat Cleo naar boven. Zorg dat iedereen erbij kan. Leg de dobbelsteen naast het bord. Elke speler kiest een pion en plaatst die op start. Klaar!



### Zo gaat een spel

De jongste speler mag beginnen. Hij gooit met de kleurendobbelsteen en kijkt naar de uitkomst van de worp. Wanneer de speler een kleur gooit, mag hij zijn pion verplaatsen naar het eerstvolgende vakje in de kleur die hij gooide. Je mag met 2 of meer spelers op hetzelfde vakje staan.

Wanneer de speler de wenskat Cleo gooide met de dobbelsteen, mag hij een wens doen. Hij mag een wens doen, maar hij moet het niet. Je leest meer over de wensen verder in deze spelregels.

### Een wens doen

Wanneer een speler wenskat Cleo werpt met de dobbelsteen mag hij een wens doen.



Je hoeft geen wens te doen als je daar geen zin in hebt, want soms komen niet alle wensen uit en zijn ze dus eerder vervelend dan leuk.

Wanneer de speler ervoor kiest een wens te doen, draait hij 1 van de 12 Cleo-kaartjes om. Er zijn nu een paar mogelijkheden:



De speler draait een **K3'tje** om: wanneer hij zijn eigen K3'tje omdraait, mag hij meteen nog eens gooien met de dobbelsteen. Ook in deze nieuwe beurt kan hij opnieuw een wens doen als hij Cleo werpt. Wanneer de speler een ander K3'tje omdraait, gebeurt er verder niets. Zijn beurt is voorbij en gaat nu naar de speler die links van hem zit.



De speler draait de **kameel** om: de weg in het museum wordt versperd door de kameel. De speler die dit kaartje omdraait, moet de volgende beurt overslaan.



De speler draait een **hiëroglief** om: de speler moet zijn pion verplaatsen naar het vakje waarop de hiëroglief staat. Soms maak je zo dus een grote sprong vooruit op het bord, maar soms ga je zo ook achteruit.

Nadat de speler deed wat er op het kaartje staat, wordt het kaartje terug omgedraaid en bij de andere kaartjes gelegd. Haal dan steeds de kaartjes weer grondig door elkaar.

### Het laatste vakje: de sarcofaag van de farao

Om het eindvak te kunnen bereiken moet je blauw gooien. Je hoeft niet achteruit te gaan als dat niet lukt. Wanneer je niet meer vooruit kan, blijf je gewoon staan waar je staat. Misschien heb je in je volgende beurt meer geluk! Ook nu mag je een wens doen telkens je Cleo gooit maar kijk uit met wat je wenst wanneer je dicht bij het einde bent. Voor je het weet, sta je helemaal terug aan het begin!

### De winnaar

Wie als eerste het laatste vakje kan bereiken en dus als eerste K3'tje bij de sarcofaag van de farao is, mag alvast beginnen dansen want hij of zij is de winnaar van dit spel!





# DE PYRAMIDE

## Bedoeling van het spel

Wie geraakt het vaakste bij de gevaarlijke pyramide en verzamelt zo de meeste Cleokaartjes?

## Dit doe je eerst

Neem alle kaartjes uit de doos en schud ze grondig.

Leg de kaartjes met de afbeelding van Cleo naar boven op een stapeltje bij de pyramide.

De spelers kiezen elk een pion en plaatsen die op hun eigen startvak.



## Zo gaat het spel

De jongste speler mag beginnen. Hij gooit met de kleurendobbelsteen. Hij mag zijn pion verplaatsen naar het eerstvolgende vakje in de kleur die hij gooid. Wanneer je niet meer vooruit kan, blijf je gewoon staan waar je staat. Misschien heb je in je volgende beurt meer geluk! Het is de bedoeling dat je helemaal tot aan de pyramides geraakt. Om op dat vakje te geraken moet je blauw gooien, dat kan je uiteraard zien aan de kleur van het vakje.

## Je werpt Cleo!

Wanneer je wenskat Cleo gooit, heb je geluk en mag je meteen naar de pyramides gaan!

## Een Cleokaartje

Wanneer je op het vak met de pyramides kan geraken, mag je een Cleokaartje van de stapel nemen.



Als jouw eigen K3'tje op het kaartje staat, krijg je 2 punten!

Wanneer je het kaartje met de kameel trekt, heb je pech. Je moet dan 1 punt van je eindtotaal aftrekken.

De kaartjes met de hiërogliefen tellen voor 1 punt.

De speler die het Cleokaartje nam, zet zijn pion terug op zijn eigen startvak. Hij mag nu opnieuw proberen om bij de pyramides te geraken. De andere spelers spelen gewoon verder vanwaar ze stonden.

### De winnaar

Wanneer alle Cleokaartjes op zijn, worden de punten geteld. Je krijgt 1 punt voor elk kaartje dat je te pakken kon krijgen. Je krijgt een extra punt voor elk kaartje waarop jouw eigen K3'tje staat! Wie het kaartje met de kameel heeft, trekt 1 punt af van zijn eindtotaal.

Wie op het eind het meeste punten verzameld heeft, wint het spel.

