



Het masker van Amon Ra

Snelregels voor in de klas

Doel van het spel

Op de lasers liggen getallen. Je mag pas voorbij als je met de dobbelstenen het getal bij elkaar gerekend hebt. Welke geheim agent is er het eerste bij het pronkstuk van het museum: Het Masker van Amon Ra?

Klaarzetten



De startspeler

Wie het snelst de tafel van 5 op kan zeggen, mag beginnen.

Kijk op de achterkant hoe je het spel speelt.



Spelen

- Bij elke laserstraal vind je een getalkaartje. Gooi alle dobbelstenen en kijk naar het getal op het kaartje:
 - ✓ Staat het getal op een van de dobbelstenen? Je mag over de laser heen springen.
 - ✓ Staat het getal niet op een van de dobbelstenen? Geen probleem. Je maakt met de dobbelstenen een som. Het maakt niet uit wat voor som en hoeveel dobbelstenen gebruikt. Als de uitkomst maar het getal is op het kaartje.
- Als je over het getal bent gesprongen, draai je het getalkaartje om.
- De dobbelstenen die je hebt gebruikt, geef je door aan de volgende speler.
- Zolang je nog dobbelstenen hebt, mag je verder lopen door het museum.

Het einde van het spel

De eerste geheim agent die bij Het Masker van Amon Ra is, heeft gewonnen.

Zorg je dat het spel weer compleet is als je Het Masker van Amon Ra opruimt:

- 15 kaartjes met getallen
- 6 dobbelstenen
- 4 pionnen