

RAMSES JUNIOR

D

Ravensburger® Spiele Nr. 21 445 7
Autor: Gunter Baars · Illustration: Michael Menzel, Kinetic
Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)
Redaktion: Monika Gohl



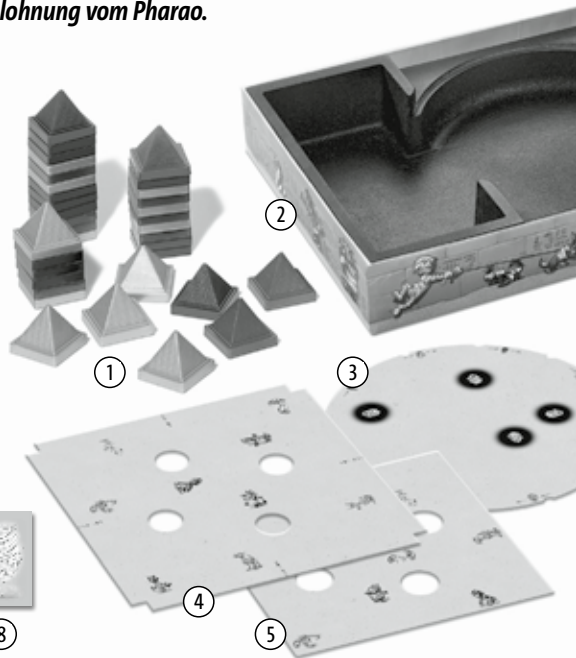
Der kleine Pharao spielt am liebsten Verstecken mit seinen Tieren.

Wo ist denn bloß das Krokodil? Helft ihm bei der Suche: Verschiebt clever die Pyramiden und merkt euch den richtigen Weg. Gefunden!

Plötzlich öffnet sich magisch ein Loch im Boden: Huuuuh – das kann doch nur die Mumie sein. Findet sie und ihr bekommt dafür eine Extra-Belohnung vom Pharao.

Inhalt

- ① 35 Pyramiden
- ② 1 Spielschachtel mit Kunststoffeinsatz
- ③ 1 Drehscheibe
- ④ 1 Spielfläche
- ⑤ 1 Ersatz-Spielfläche
- ⑥ 22 Suchkarten
(18 Tier- und 4 Mumienkarten)
- ⑦ 4 Pharaokarten
- ⑧ 4 Sandsturmkarten



Ziel des Spiels

Für jedes gefundene Tier bekommt ihr eine Suchkarte. Findet ihr die Mumie, gewinnt ihr sogar zwei Karten. Wer hat am Schluss die meisten Karten gesammelt?

Vorbereitung

Nehmt das gesamte Spielmaterial aus der Schachtel heraus. Vor dem ersten Spiel drückt ihr vorsichtig die Löcher aus der **Spielfläche** und der **Ersatz-Spielfläche** heraus. Letztere braucht ihr erst, wenn ihr schon häufiger gespielt habt.

Aus dem Kartensatz sortiert ihr die **Sandsturmkarten** aus und legt sie beiseite. Ihr verwendet sie erst bei der Profi-Variante.

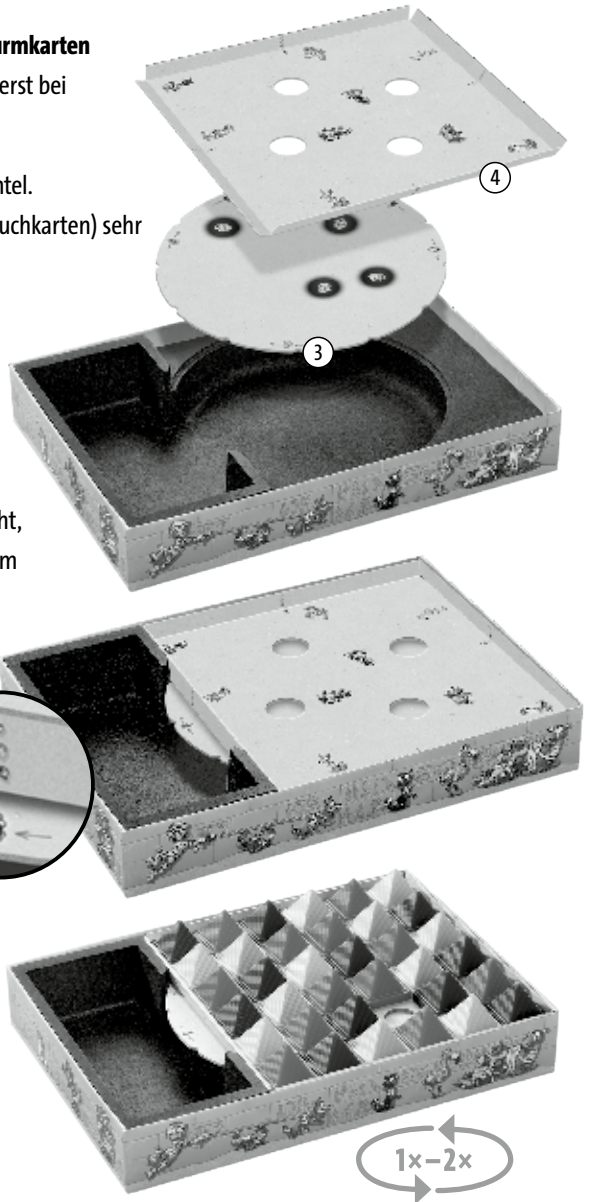
Legt die vier **Pharaokarten** neben die Schachtel. Mischt alle **Tier- und Mumienkarten** (eure Suchkarten) sehr gut und legt sie als verdeckten Stapel neben die Pharaokarten.

Ihr spielt in der Schachtel. Legt zuerst die **Drehscheibe** ③ in die Vertiefung des Einsatzes. Dann kommt die **Spielfläche** ④ mit den Tieren in beliebiger Ausrichtung darüber. Wenn ihr nun die Drehscheibe dreht, seht ihr, dass ab und zu eine Mumie in einem der vier Löcher erscheint.

Stellt vor jedem Spiel die Drehscheibe so ein, dass sich einer der beiden **blauen Käfer** direkt gegenüber der Markierung auf dem Rand befindet.

Stellt die Pyramiden bunt gemischt auf die Spielfläche. Ein Feld, auf dem nur Sand zu sehen ist, bleibt frei.

Zuletzt dreht ihr die Schachtel zum Verwirren noch ein- bis zweimal im Kreis – und los geht's!



Spielverlauf

Bei Junior Pharao beginnt derjenige, der zuletzt beim Versteckspielen gewonnen hat – ansonsten der jüngste Spieler. Decke die **oberste Suchkarte** vom Stapel auf und lege sie offen daneben. Das abgebildete Motiv gilt es nun zu finden. In deinem Spielzug darfst du immer nur eine Pyramide auf ein angrenzendes freies Feld schieben.



A. Ein Tier ist auf der Suchkarte

Nach dem Verschieben einer Pyramide gibt es folgende Möglichkeiten:

1. Du hast ein Sandfeld aufgedeckt.

Du darfst eine weitere Pyramide verschieben, die an dieses Feld angrenzt.

2. Du findest ein anderes Tier oder die Mumie.

Dein Spielzug ist leider beendet. Der nächste Spieler ist an der Reihe und versucht, das aktuelle Tier der Suchkarte zu finden.

3. Du findest das versteckte Tier!

Lege die Karte vor dir als Gewinn ab. Danach deckt der reihum nächste Spieler eine neue Suchkarte auf und versucht, durch Verschieben der Pyramiden das abgebildete Motiv zu finden.



B. Die Mumie ist auf der Suchkarte

Alle Spieler rufen „Huhuu!“ Bist du am Zug, machst du zunächst Folgendes: **Drehe die Drehscheibe** in Pfeilrichtung so lange vorwärts, bis eine **Mumie** auf die Markierung zeigt. Erscheint der andere Käfer, drehst du einfach weiter. Du bewegst damit den Boden unter den Pyramiden auf magische Weise. Irgendwo auf der Spielfläche öffnet sich ein Loch, durch das die Mumie schaut. Doch wo nur?



Verschiebe wie oben eine Pyramide auf ein angrenzendes freies Feld. Du bist weiter am Zug, solange du Sand aufdeckst. Erscheint ein Tier auf der Spielfläche, ist der nächste Spieler dran.



Hast du die Mumie gefunden?

Super! Lege die **Mumienkarte als Gewinn** vor dir ab und der Pharao belohnt dich **zusätzlich mit einer Pharaokarte**.

Anschließend deckt der nächste Spieler eine neue Suchkarte auf und weiter geht's.

Glücksfall: Wird sofort eine Karte mit demselben Motiv (Tier oder Mumie) aufgedeckt, hat der aktive Spieler einfach Glück gehabt!

Ende des Spiels

Sobald ein Spieler die letzte Karte gewonnen hat, zählt jeder seine gewonnenen Karten. Tier-, Mumien- oder Pharaokarten zählen dabei jeweils einen Punkt.

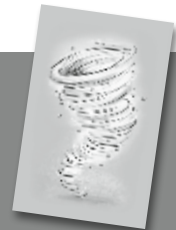
Profi-Variante

Möchtet ihr eine weitere Herausforderung? Dann mischt zu Beginn des Spiels einfach die Sandsturmkarten unter die Suchkarten.

Deckt ihr im Spiel einen Sandsturm auf, dann dreht ihr die Schachtel um eine Ecke im Uhrzeigersinn. Dadurch wird es schwieriger, sich zu merken, wo sich die Tiere befinden. Die Sandsturmkarte kommt anschließend aus dem Spiel.

Nach dem Sandsturm darf der aktive Spieler eine weitere Suchkarte aufdecken, bis er entweder nach einem Tier oder der Mumie suchen darf.

Der übrige Spielablauf funktioniert wie im Grundspiel.



Habt ihr Junior Pharao schon oft gespielt und kennt daher die Lage der Tiere auf der Spielfläche sehr gut? Dann legt die Ersatz-Spielfläche auf die Spielfläche.

Das Spiel bleibt dadurch immer neu und spannend!

Viel Spaß!

© 2019 Ravensburger Spieleverlag

RAMSES JUNIOR

F

Jeux Ravensburger® n° 21 445 7

Auteur : Gunter Baars · Illustrations : Michael Menzel, Kinetic

Design : DE Ravensburger, KniffDesign (règles)

Rédaction : Monika Gohl

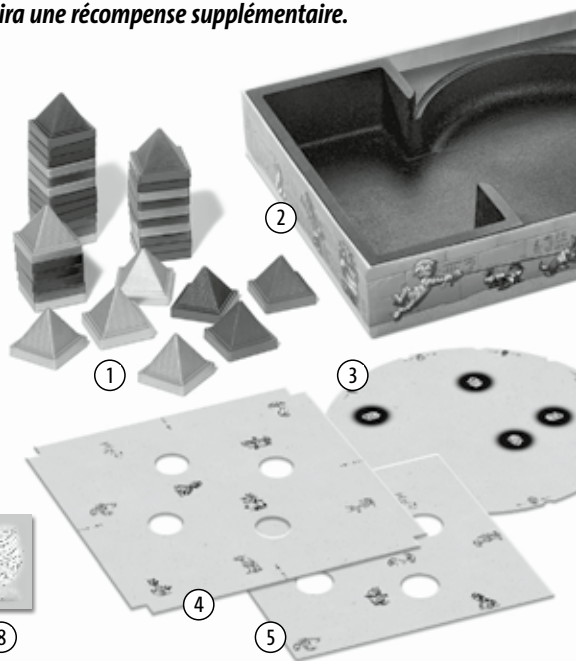


Le jeune pharaon adore jouer à cache-cache avec ses animaux. Où est donc le crocodile ? Aidez-le à les retrouver en déplaçant astucieusement les pyramides et en mémorisant le bon chemin. Trouvé !

Soudain, un trou s'ouvre dans le sol comme par magie : Houuuu ! Il ne peut s'agir que de la momie ! Retrouvez-la et le pharaon vous offrira une récompense supplémentaire.

Contenu

- ① 35 pyramides
- ② 1 boîte avec un calage en plastique
- ③ 1 disque
- ④ 1 plateau de jeu
- ⑤ 1 plateau de jeu avancé
- ⑥ 22 cartes Quête
(18 cartes Animal, 4 cartes Momie)
- ⑦ 4 cartes Pharaon
- ⑧ 4 cartes Tempête de sable



But du jeu

Chaque animal retrouvé vous fait gagner une carte, voire deux pour la momie.

Qui aura récupéré le plus de cartes à la fin de la partie ?

Mise en place

Commencez par sortir tout le matériel de la boîte. Avant la première partie, dégagez tous les trous du **plateau de jeu** et du **plateau de jeu avancé**. Le second ne vous servira que lorsque vous aurez déjà joué plusieurs parties.

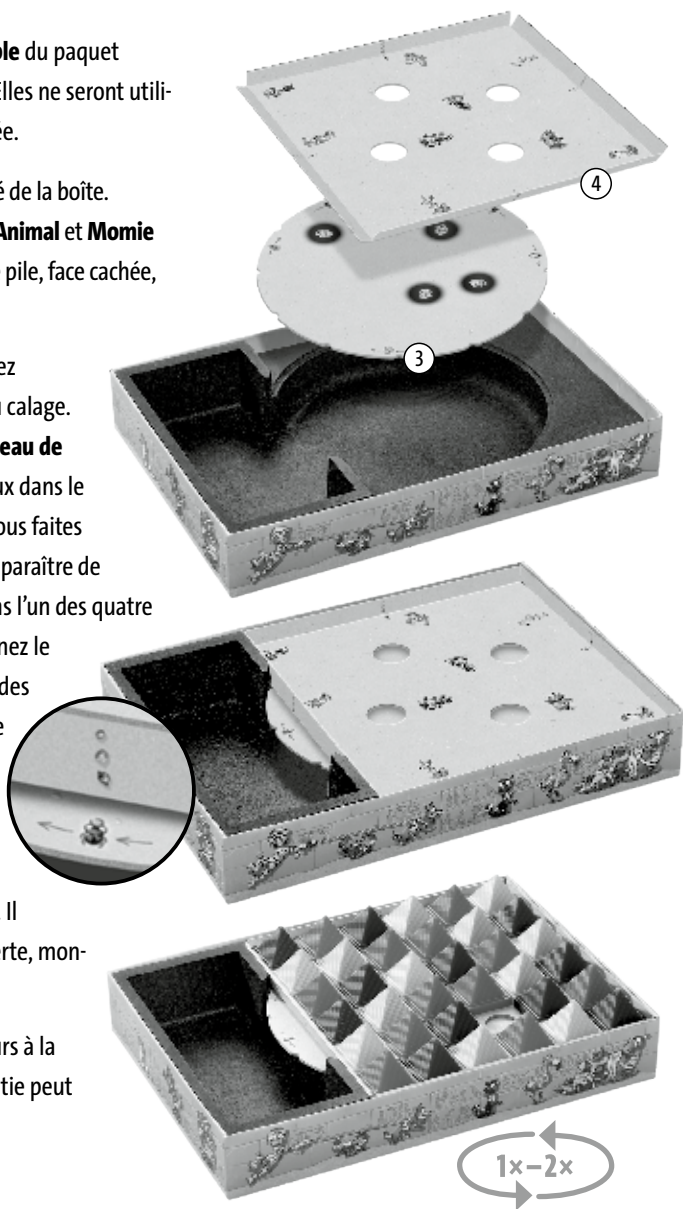
Sortez les **cartes Tempête de sable** du paquet de cartes et mettez-les de côté. Elles ne seront utilisées que dans la variante avancée.

Placez les 4 **cartes Pharaon** à côté de la boîte. Mélangez bien toutes les **cartes Animal** et **Momie** (vos cartes Quête) et placez cette pile, face cachée, à côté des cartes Pharaon.

Le jeu se joue dans la boîte. Placez d'abord le **disque** ③ au fond du calage. Recouvrez-le ensuite avec le **plateau de jeu** ④, en orientant les animaux dans le sens que vous voulez. Lorsque vous faites tourner le disque, vous voyez apparaître de temps en temps une momie dans l'un des quatre trous. Avant chaque partie, tournez le disque de manière à ce que l'un des deux **scarabées noirs** se retrouve directement en face du repère sur le bord.

Répartissez les pyramides au hasard sur la surface du plateau. Il doit rester une case non recouverte, montrant seulement du sable.

Enfin, faites faire un ou deux tours à la boîte pour tout mélanger. La partie peut commencer !



Déroulement de la partie

Le dernier joueur à avoir gagné une partie de cache-cache, le plus jeune sinon, commence la partie.

Il retourne la **première carte Quête** de la pile et la place à côté de la pioche. Il s'agit alors de retrouver le motif indiqué.

À son tour de jeu, un joueur peut faire glisser **une pyramide** vers une case libre voisine (une seule pyramide à la fois, et non pas plusieurs dans la même ligne ou colonne)



A. La carte Quête montre un animal

Une fois la pyramide déplacée, plusieurs possibilités se présentent :

1. Le joueur a fait apparaître une case Sable :

Il peut faire glisser une nouvelle pyramide vers une case voisine.

2. Le joueur fait apparaître un animal différent ou la momie :

Son tour est malheureusement terminé. C'est à son voisin de gauche d'essayer de trouver l'animal représenté sur la carte Quête retournée.

3. Le joueur trouve l'animal recherché :

Il gagne la carte et la place devant lui. Le joueur suivant retourne alors une nouvelle carte et essaye de retrouver le motif indiqué en faisant glisser les pyramides.



B. La carte Quête montre la momie

Tous les joueurs crient : « Houuu ! ». Le joueur actif (dont c'est au tour de jouer) commence par : **tourner le disque** dans le sens de la flèche jusqu'à ce qu'une **momie** soit alignée avec le repère sur le bord.

Si le second scarabée apparaît, il continue simplement à tourner le disque. Le sol sous les pyramides bouge comme par magie. Un trou s'est ouvert quelque part sous les pyramides, à travers lequel la momie vous observe. Mais où ?



Le joueur fait ensuite glisser, comme d'habitude, une pyramide vers une case libre voisine. Il continue à jouer ainsi tant qu'il fait apparaître des cases Sable. S'il découvre un animal, il passe la main à son voisin.



S'il trouve la momie, félicitations ! Il **gagne la carte Momie** et la place devant lui et le pharaon le récompense en plus **d'une carte Pharaon supplémentaire**.

Le joueur suivant retourne alors une nouvelle carte Quête et l'aventure continue.

Jour de chance : Si ce joueur retourne de nouveau une carte avec le même dessin (animal ou momie), le joueur actif a tout simplement de la chance !

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a gagné la dernière carte Quête, chacun compte le nombre de cartes qu'il a gagnées : chaque carte Animal, Momie ou Pharaon rapporte 1 point.

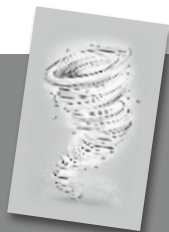
Variante avancée

Si vous désirez relever un défi plus grand, ajoutez simplement les **cartes Tempête de sable** aux cartes Quête, en début de partie.

Lorsqu'un joueur retourne une carte Tempête de sable, il fait tourner la boîte d'un quart de tour dans le sens horaire. Il devient alors plus difficile de mémoriser où se trouvent les animaux. La carte Tempête de sable est ensuite écartée du jeu.

Après la tempête, le joueur actif retourne une nouvelle carte Quête, jusqu'à ce qu'il obtienne, soit un animal, soit une momie.

Le reste de la partie se déroule selon le jeu de base.



Si vous avez déjà joué souvent à Ramsès Junior et que vous connaissez parfaitement l'emplacement des animaux sur le plateau, utilisez le plateau de jeu avancé. Et en route pour de nouvelles parties toujours passionnantes !
Amusez-vous bien !

RAMSES JUNIOR

I

Gioco Ravensburger® n° 21 445 7
Autore: Gunter Baars · Illustrazioni: Michael Menzel, Kinetic
Design: DE Ravensburger, KniffDesign
Redazione: Monika Gohl

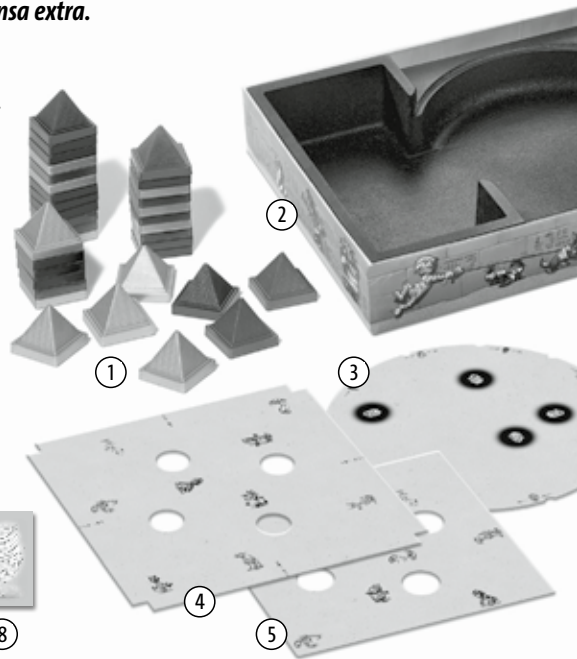


Il piccolo faraone e i suoi animali si divertono a giocare a nascondino. Dove sarà il cocodrillo? Forza, aiutatelo anche voi! Spostate con astuzia le piramidi e memorizzate bene il percorso... Ecco, tana! L'ho trovato!

Come per magia, si apre improvvisamente un buco nella sabbia: uuuuh, è la mummia! Trovatela e riceverete dal faraone una ricompensa extra.

Contenuto

- ① 35 piramidi
- ② 1 scatola con vaschetta in plastica
- ③ 1 disco girevole
- ④ 1 tabellone di gioco
- ⑤ 1 tabellone di ricambio
- ⑥ 22 carte
(18 carte-animale e 4 carte-mummie)
- ⑦ 4 carte-faraone
- ⑧ 4 carte-tempesta di sabbia



Scopo del gioco

Si riceve in premio una carta per ogni animale trovato, chi trova la mummia ne riceve addirittura due. Chi conquisterà il maggior numero di carte?

Preparazione

Tirate fuori dalla scatola tutto il materiale da gioco. Prima di giocare per la prima volta, premete delicatamente i punti sul **tabellone** nei quali sono previsti i buchi. Fate lo stesso sul **tabellone di ricambio** quando lo utilizzerete anche se vi occorrerà solamente dopo aver giocato moltissime volte.

Togliete le **carte-tempesta di sabbia** e mettetele da parte, vi occorreranno solamente per la variante esperti.

Mettete le quattro **carte-faraone** accanto alla scatola. Riunite in un mazzo tutte le **carte degli animali e delle mummie** (questo è il vostro mazzo missione), mescolatelo bene e mettetelo, coperto, accanto alle carte-faraone.

La partita si svolge all'interno della scatola. Prima inserite nell'apposito spazio il **disco girevole** ③, poi appoggiatevi sopra il **tabellone di gioco** ④ con gli animali. Provate a far girare il disco: vedrete apparire ogni tanto una mummia in uno dei quattro buchi. Prima di ogni partita, fate girare il disco fino a quando uno dei due **coleotteri neri** si trova direttamente di fronte al punto marcato sul bordo della scatola.

Disponete le piramidi, mescolando i colori, sul tabellone. Deve restare libera una casella sulla quale si vede solamente la sabbia.

In ultimo, per confondere un pò le idee, fate ruotare la scatola una, due volte e... si comincia!



Svolgimento del gioco

Inizia la partita chi ha giocato e vinto più di recente a nascondino, oppure il giocatore più giovane.

Al tuo turno, scopri la **carta missione in cima** al mazzo e appoggiala, scoperta, accanto al mazzo. Devi cercare l'animale che vedi raffigurato. Durante il tuo turno puoi spostare **una sola piramide** (non più di una) su una casella libera confinante.



A. Sulla carta missione è raffigurato un animale

Hai spostato la piramide e ...

1. hai scoperto una casella con la sabbia:

sposta un'altra piramide confinante con questa casella.

2. hai trovato un altro animale o una mummia:

il tuo turno purtroppo è terminato. Tocca al prossimo giocatore tentare di trovare l'animale della carta missione che è ancora rimasta scoperta.

3. hai trovato l'animale nascosto!

Prendi la carta e mettila davanti a te, l'hai vinta! Ora il turno passa al giocatore seguente che deve scoprire una nuova carta missione e tentare, spostando la piramide, di trovare il soggetto raffigurato.



B. Sulla carta missione è raffigurata la mummia

Tutti i giocatori gridano "Uhuuul!" Siccome è il tuo turno, sei tu che devi compiere le seguenti azioni: **fai girare il disco girevole** in direzione della freccia fino a quando non compare una **mummia** in corrispondenza del punto marcato. Se appare l'altro coleottero, continua a far girare il disco. Come per magia, si muoverà così il pavimento sotto le piramidi e si aprirà un buco in un qualche punto del tabellone. Attraverso quel buco potrai vedere la mummia. Ma dov'è?



Sposta come descritto sopra una piramide su una casella confinante libera. Il tuo turno prosegue fino a quando trovi la sabbia. Se sul tabellone appare un animale, il turno passa al giocatore successivo.



Hai trovato la mummia?

Che fortuna! Hai vinto la **carta della mummia**, prendila e appoggiala davanti a te. Il faraone ti consegna **anche un secondo premio: una carta-faraone**.

Il turno passa poi al giocatore successivo che deve scoprire una carta e cercare ...

Colpo di fortuna: se subito dopo viene pescata una carta con la stessa figura di quella precedente (animaletto o mummia), il giocatore di turno è stato fortunato e la vince immediatamente!

Fine della partita

La partita termina quando è stata conquistata anche l'ultima carta. Ogni giocatore deve contare le proprie: ogni carta animale, mummia o faraone vale un punto.



Variante esperti

Siete pronti per una sfida più impegnativa? Allora, a inizio partita, mescolate anche le **carte-tempesta di sabbia** insieme alle altre che compongono il mazzo delle carte missione.

Se durante la partita scopri una carta-tempesta di sabbia, fai girare la scatola di un angolo, in senso orario. In questo modo sarà più difficile ricordare dove si trovano gli animali. La carta-tempesta di sabbia appena scoperta viene scartata definitivamente dal gioco.

Dopo la tempesta di sabbia, il tuo turno continua: scopri una o più carte missione, fino a quando non trovi un soggetto da cercare (animale o mummia).

Per il resto, la partita si svolge con le stesse regole del gioco base.

Avete giocato talmente tanto a Faraon Junior da ricordarvi l'esatta posizione degli animali sul tabellone? È il momento di utilizzare il tabellone di ricambio. Una sfida sempre nuova e avvincente!

Buon divertimento!

© 2019 Ravensburger Spieleverlag

RAMSES JUNIOR

NL

Ravensburger® spel nr. 21 445 7
Auteur: Gunter Baars · Illustratie: Michael Menzel, Kinetic
Design: DE Ravensburger, KniffDesign
Redactie: Monika Gohl

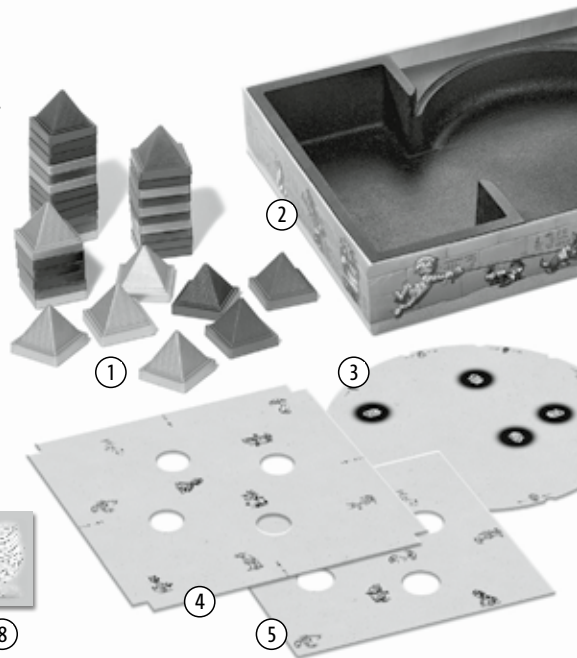


De kleine farao speelt het liefst verstoppertje met zijn dieren. Waar is de krokodil toch? Help de farao met zoeken: verschuif de piramides slim en onthoud de juiste weg. Gevonden!

Plotseling opent zich een gat in de bodem: hoeoeoe – dat kan alleen de mummie zijn. Vind hem en je krijgt een extra beloning van de farao.

Inhoud

- ① 35 piramides
- ② 1 speldoos met kunststof inzet
- ③ 1 draaischijf
- ④ 1 speloppervlak
- ⑤ 1 extra speloppervlak
- ⑥ 22 zoekkaarten
(18 dierkaarten, 4 mummiekaarten)
- ⑦ 4 faraokaarten
- ⑧ 4 zandstormkaarten



Doel van het spel

Voor ieder gevonden dier krijg je een kaart – vind je de mummie, dan win je zelfs twee kaarten.

Wie heeft aan het einde de meeste kaarten verzameld?

Vorbereiding

Haal al het spel materiaal uit de doos. Voor het eerste spel druk je voorzichtig de gaten uit het **speloppervlak** en het **extra speloppervlak**. De laatste heb je pas nodig als je al vaker hebt gespeeld.

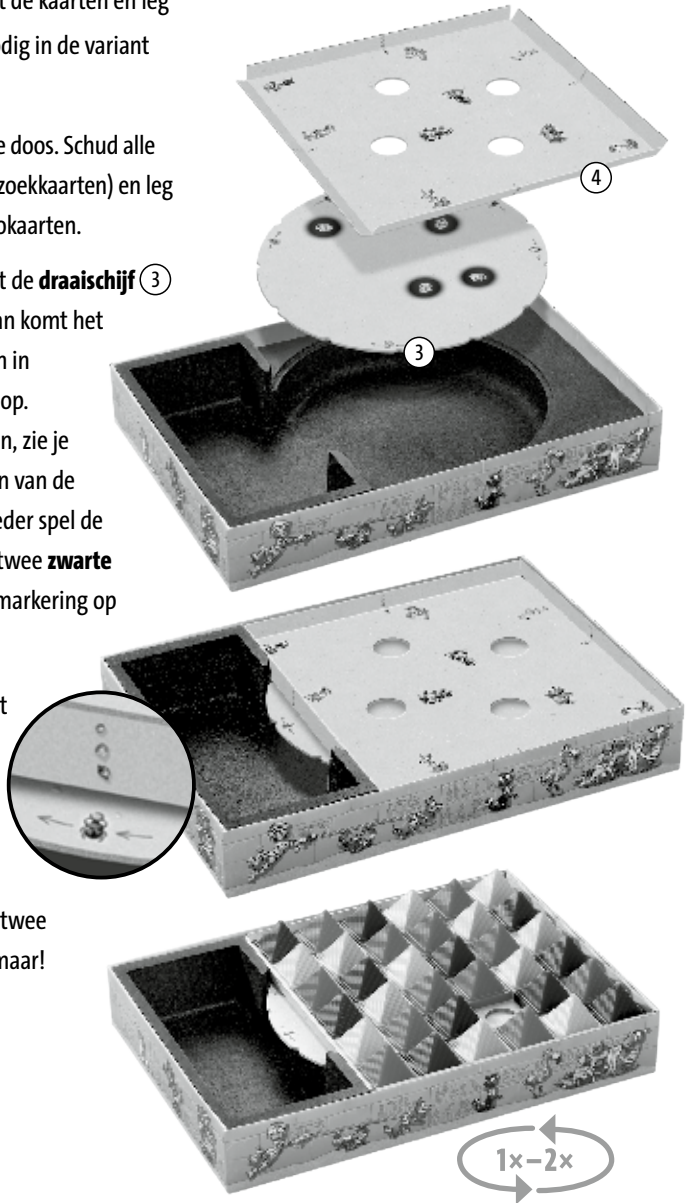
Sorteer de **zandstormkaarten** uit de kaarten en leg ze aan de kant. Je hebt ze pas nodig in de variant voor gevorderden.

Leg de vier **faraokaarten** naast de doos. Schud alle **dier- en mummiekaarten** (jullie zoekkaarten) en leg ze als blinde stapel naast de faraokaarten.

Jullie spelen in de doos. Leg eerst de **draaischijf** ③ in de verdieping van de inzet. Dan komt het **speloppervlak** ④ met de dieren in willekeurige indeling daarbovenop. Als jullie nu de draaischijf draaien, zie je dat af en toe een mummie in één van de vier gaten verschijnt. Stel voor ieder spel de draaischijf zo in, dat één van de twee **zwarte kevers** zich direct tegenover de markering op de rand bevindt.

Zet de piramides kleurrijk gemixt op het speloppervlak. Een veld waarop alleen zand te zien is, blijft vrij.

Als laatste draai je de doos om verwarring te zaaien nog één of twee keer in het rond – en beginnen maar!



Spelverloop

Bij Ramses Junior begint de speler die als laatste bij verstoppertje gewonnen heeft – en anders de jongste speler.

Draai de **bovenste zoekkaart** van de stapel om en leg hem open naast de stapel. Het afgebeelde motief moet nu gevonden worden.

In je beurt mag je **maar één piramide** (niet meer tegelijk) op een aangrenzend vrij veld schuiven.



A. Er staat een dier op de zoekkaart

Na het verschuiven van een piramide heb je de volgende mogelijkheden:

1. Er komt een zandveld tevoorschijn.

Je mag nog een piramide verschuiven die aan dit veld grenst.

2. Je vindt een ander dier of de mummie.

Je beurt is helaas ten einde. De volgende speler is aan de beurt en probeert het dier dat op de zoekkaart staat, te vinden.

3. Je vindt het verstopte dier!

Leg de kaart als winst voor je neer. Daarna draait de speler die aan de beurt is een nieuwe zoekkaart om en probeert door het verschuiven van de piramides het afgebeelde motief te vinden.



B. De mummie staat op de zoekkaart

Alle spelers roepen “hoeoeoe!” Ben je aan de beurt, dan doe je eerst het volgende: **draai de draaischijf** in de richting van de pijl zo lang vooruit, tot een **mummie** bij de markering staat. Verschijnt de andere kever, dan draai je gewoon verder. Je beweegt daarmee de bodem onder de piramides op magische wijze. Ergens op het speloppervlak verschijnt een gat, waar de mummie door kijkt. Maar waar?



Verschuif zoals hiervoor beschreven een piramide op een aangrenzend vrij veld. Je bent aan de beurt zolang er zand tevoorschijn komt. Verschijnt een dier op het speloppervlak, dan is de volgende speler aan de beurt.



Heb je de mummie gevonden?

Gefeliciteerd! Leg de **mummiekaart als winst** voor je neer en de farao belooft je **extra met een faraokaart**.

Vervolgens draait de volgende speler een nieuwe zoekkaart om en het spel gaat verder.

Geluksmoment: als meteen een kaart met hetzelfde motief (dier of mummie) wordt omgedraaid, dan heeft de actieve speler geluk!

Einde van het spel

Zodra een speler de laatste kaart heeft gewonnen, telt ieder zijn gewonnen kaarten.

Dier-, mummie- of faraokaarten tellen daarbij telkens als een punt.

Variant voor gevorderden

Willen jullie een andere uitdaging? Schud dan in het begin van het spel gewoon de **zandstormkaarten** tussen de zoekkaarten.

Komt er in het spel een zandstorm tevoorschijn, dan draaien jullie de doos een kwartslag volgens de wijzers van de klok. Daardoor wordt het moeilijker te onthouden waar de dieren zich bevinden. De zandstormkaart gaat vervolgens uit het spel.

Na de zandstorm mag de actieve speler nog een zoekkaart omdraaien tot hij/zij óf naar een dier of naar de mummie mag zoeken.

Het overige spelverloop gaat zoals in het basisspel.



Hebben jullie Ramses Junior al vaak gespeeld en kunnen jullie daarom de plek van de dieren op het speloppervlak al goed? Gebruik dan het extra speloppervlak. Het spel blijft daardoor steeds nieuw en spannend!

Veel plezier!!

© 2019 Ravensburger Spieleverlag

RAMSES JUNIOR



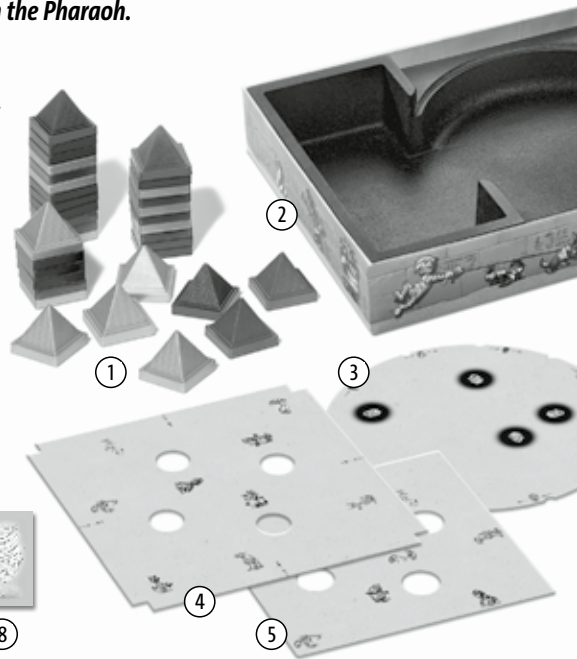
Ravensburger® Games No. 21 445 7
 Author: Gunter Baars · Illustration: Michael Menzel, Kinetic
 Design: DE Ravensburger, KniffDesign (rules)
 Editor: Monika Gohl

The little Pharaoh's favourite game is playing hide-and-seek with his animals. Where could the crocodile be? Help him to find it: shift the pyramids around, and remember the correct path. Found it!

As if by magic a hole suddenly opens in the ground: ooooooh – it can only be the mummy! Find it, and you'll receive a special reward from the Pharaoh.

Contents

- ① 35 pyramids
- ② 1 playing box with plastic tray
- ③ 1 turning disc
- ④ 1 playing area
- ⑤ 1 spare playing area
- ⑥ 22 search cards
(18 animal cards, 4 mummy cards)
- ⑦ 4 pharaoh cards
- ⑧ 4 sandstorm cards



The aim of the game

You will receive one card for every animal you find – and two if you find the mummy.
 Who has the most cards at the end?

Preparation

Take all the contents for the game out of the box. Before playing for the first time, carefully push the holes out of the **playing area** and the **spare playing area**. You'll need the spare one when you have played the game a few times.

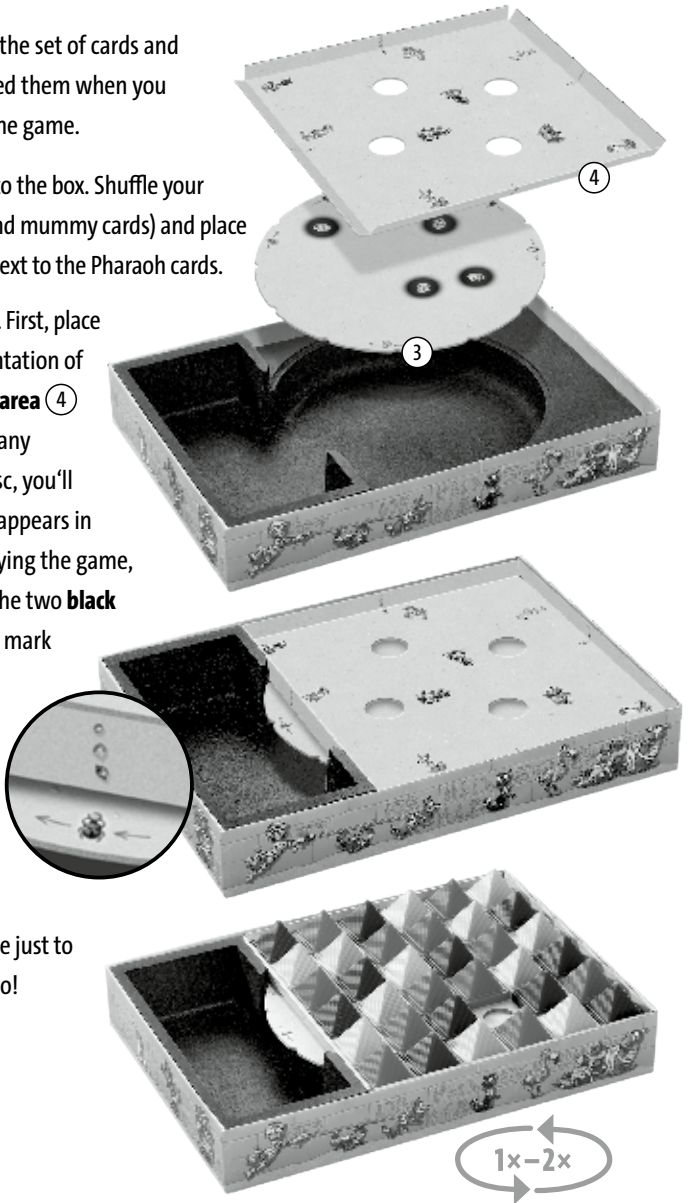
Take the **sandstorm cards** out of the set of cards and place them to the side. You'll need them when you play the "advanced" version of the game.

Put the four **Pharaoh cards** next to the box. Shuffle your search cards well (your animal and mummy cards) and place them face side down, in a stack next to the Pharaoh cards.

You play the game inside the box. First, place the **turning disc** ③ in the indentation of the insert. Then put the **playing area** ④ with the animals on top of it, in any direction. If you now turn the disc, you'll see that a mummy occasionally appears in one of the four holes. Before playing the game, position the disc so that one of the two **black beetles** are directly opposite the mark on the edge.

Position the pyramids on the playing area in any way you like. One square that only contains sand is left unoccupied.

Finally, turn the box once or twice just to confuse you – and now off you go!



Playing the game

With Junior Pharaoh, the last player to win the hide-and-seek game goes first, otherwise the youngest player does.

Turn over the **top search card** on the stack and place it face side up, beside the stack. The idea now is to find the item shown on the card.

When it is your turn, you may **only move one pyramid** to an adjoining unoccupied square.



A. There is an animal on the search card

When you have moved a pyramid, you have the following options:

1. You have uncovered a square with sand.

You may move another pyramid that is next to this square.

2. You find another animal or the mummy.

Sadly, your turn is now over. It's the next player's turn, and they have to try to find the animal currently to be seen on the search card.

3. You found the hidden animal!

Place the card in front of you as your prize. Then the next player along turns over a new search card and moves the pyramids to try and find the picture shown on the card.



B. There is a mummy on the search card

All the players call out "Booo!", and when it's your turn you do this: **Turn the disc** in the direction of the arrow until a **mummy** appears in the marking. If the other beetle appears, just carry on turning it. This magically moves the base under the pyramids. At some point, a hole will open somewhere on the board with the mummy peering out. But where?

Move a pyramid as above to an adjoining unoccupied square. It is still your turn while you keep uncovering sand. If an animal appears, it's the next player's turn.





Have you found the mummy?

Congratulations! Put the **mummy card** in front of you as your prize, and the Pharaoh will reward you with an **additional Pharaoh card**.

Then the next player turns over a new search card, and you continue playing.

If a card with the same character (animal or mummy) is revealed immediately, congratulations! You have been lucky!

End of the game

As soon as one of the players has won the last card, everyone counts their “winnings”. Animal, mummy and Pharaoh cards are worth one point each.

Advanced version

Would you like an additional challenge? Then include the **sandstorm cards** in the search cards at the beginning of the game.

If you uncover a sandstorm during the game, turn the box clockwise by one corner. This will make it more difficult to remember where the animals are. The sandstorm card is then taken out of the game.

After the sandstorm, the active player may turn over another search card until he has to search either for an animal or a mummy.

In all other respects the game is the same as the basic version.



Have you played Junior Pharaoh lots of times so you now know where the animals are on the playing area? Then put the spare playing area down on the first one. This ensures the game stays new and exciting! Have fun!

© 2019 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag GmbH · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com