

ZELF AAN ZET

ASTERIX EN OBELIX
IN EGYPTE



Handleiding voor de meester



Scouting



ZELF AAN ZET

ASTERIX EN OBELIX IN EGYPTE

Handleiding voor de meester



Scouting



INHOUDSOPGAVE



INLEIDING	3
1. DE SPELERS EN HUN EIGENSCHAPPEN	4
2. DE SPELREGELS	7
3. HET SPEL GAAT BEGINNEN	8
4. LOCATIEBESCHRIJVINGEN	10
5. HET EINDE VAN HET SPEL...?	19
6. AANTEKENINGEN	20

© 2000 Vereniging Scouting Nederland
Uitgave: Scouting Nederland, Postbus 210, 3830 AE Leusden
Illustraties: © 1999 – Les Éditions Albert René / Goscinny & Uderzo
Vormgeving: Sabine Högner
Redactie: Raymond de Kreek en Caroline Wintreacken
Eindredactie: Van Geffen Redactief, Soest

Deze handleiding en het spel kwamen tot stand met medewerking van:
Arnoud Andeweg, Marit Dijkema, Jan-Hilco Dietz, Manon van der Linde, Maartje Logtenberg, Reinder Radersma, Ivo Rijerse, Maurits van Rijswijk, Mattijs Voet, Erhard de Vries en Bert Wouters.



INLEIDING



BESTE MEESTER,

Voor je ligt de handleiding van de adventure game 'Asterix en Obelix in Egypte'. Het is een onderdeel van het programma 'Zelf aan Zet'. Bij dit spel draait alles om fantasie en verzonnen rollen. Met fantasie kom je in een wereld die afwijkt van de dagelijkse werkelijkheid. Doden kunnen opstaan en toverkunst is hier heel normaal. Rollenspel betekent dat de spelers een rol in deze fantasiewereld spelen. Ze kruipen in de huid van Asterix en Obelix. De spelers bepalen samen het verloop van het verhaal en het spel.

Deze adventure game speelt zich af in Egypte, eeuwen terug in de tijd. Jij, de meester, leidt de spelers door de droge en vooral warme woestijn van Egypte. Deze tocht is natuurlijk denkbeeldig. Iedereen zit gewoon rond het speelbord, maar in gedachten ergens aan de Nijl. De spelers zijn in Egypte met een bepaald doel, maar daarover later meer.

Als meester moet je ervoor zorgen dat de spelers de spelregels goed toepassen. Voordat het spel begint, verdeel je de rollen. In de doos zit voor elke speler een rolkaart. Om iedereen goed in zijn/haar rol te krijgen, is het verstandig deze even door te spreken. Laat de spelers de goede en slechte eigenschappen van hun rol noemen en wat ze daarmee kunnen doen. Asterix kan bijvoorbeeld goed klimmen en wanneer Assurancetourix begint te zingen, loopt iedereen weg.

HEEL VEEL SPEELPLEZIER!

De samenstellers van 'Zelf aan Zet!'



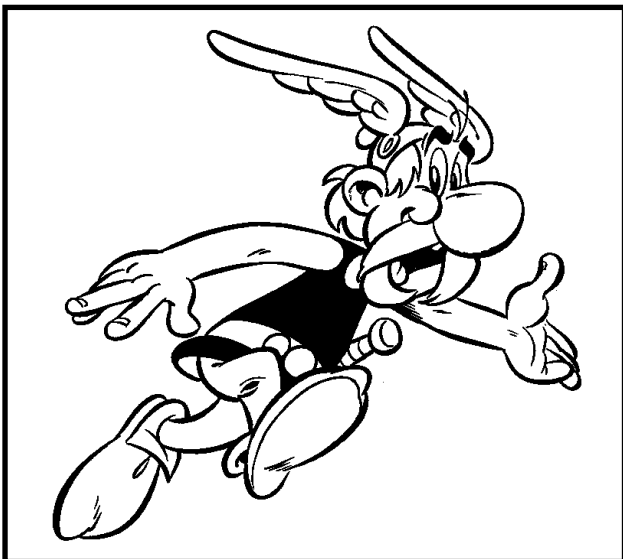
I. DE SPELERS EN HUN EIGENSCHAPPEN

HET SPEL IS BEDOELD VOOR SCOUTS EN/OF EXPLORERS EN KAN DOOR MINIMAAL ZES SPELERS EN EEN SPELEIDER GESPEELD WORDEN. HIERONDER STAAN ALLE ROLLEN BESCHREVEN DIE IN HET SPEL VOORKOMEN. ELKE SPELER KIEST EEN ROL VOOR ZICHZELF UIT. WANNEER ER MEER DAN ZES SPELERS ZIJN, NEMEN SPELERS SAMEN EEN ZELFDE ROL VOOR HUN REKENING. IN DE DOOS ZIT VOOR ELKE SPELER EEN SPECIALE ROLKAART. OP DIE KAART STAAT KORT BESCHREVEN WELKE EIGENSCHAPPEN BIJ DE ROL HOREN. HIERONDER STAAN DEZE BESCHRIJVINGEN OOK GEGEVEN:

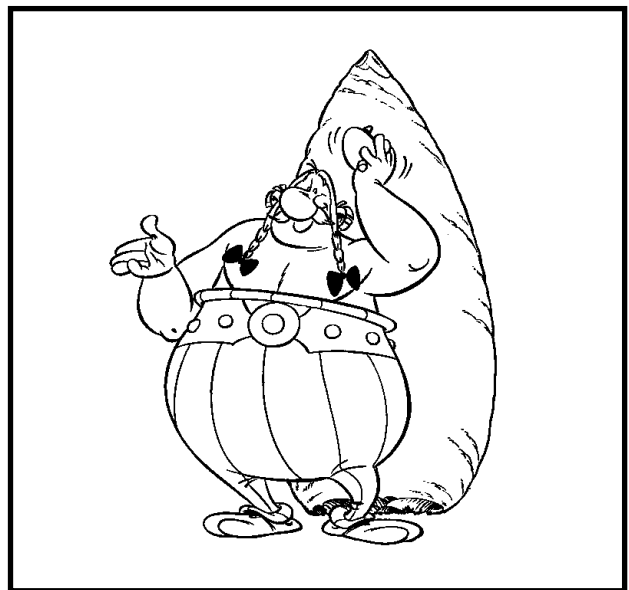
ASTERIX

Asterix is een grappige kleine man, hij is altijd zeer opgewekt. Samen met zijn grootste vriend Obelix beleeft hij de wildste avonturen. Asterix is slim en erg snel. Hij houdt ervan samen met Obelix met de Romeinen te stoeien. Asterix wordt pas sterk als hij toverdrank drinkt. Zonder die toverdrank is hij zwak. Zijn behendigheid helpt hem bij het klim- en klauterwerk.

Goede eigenschappen: slim, moedig, behendig
Slechte eigenschappen: klein, zwak



OBELIX



Obelix is een grote goezak. Hij is een beetje aan de dikke kant. Zeg dat nooit tegen hem, dan wordt hij boos... Hij is als kind in een ketel met toverdrank gevallen. Daarom is hij nu waanzinnig sterk. Helaas is hij niet altijd even slim. Bij Obelix in de buurt vind je altijd zijn hondje Idéfix.

Goede eigenschappen: sterk, goedaardig
Slechte eigenschappen: dom, hongerig, bijgelovig



PANORAMIX

Panoramix is de druide van het dorp. Hij is de meest wijze man en ook de enige die de toverdrank kan maken. Hij kan nog veel meer drankjes maken als hij maar de goede ingrediënten heeft. Je kunt hem herkennen aan zijn lange baard en zijn witte gewaad. Vaak vind je hem in een boom op zoek naar maretakken, die hij met zijn gouden sikkel afsnijdt.



Panoramix heeft een aantal toverdrankjes op zak, maar hij kan deze maar één keer gebruiken.

Die drankjes zijn:

- ◆ Flimflamfluisterconcentraat: besprenkelvloeistof om een ruimte een half uur te verlichten
- ◆ Spinnenbalsuminaokoraat: verdovingsdrankje
- ◆ Sprottyversterkingsvitamedrank: energiedrankje
- ◆ Vitafoetsiedrankje: verdwijndrankje

Goede eigenschappen: slim, kan toverdrank maken

Slechte eigenschappen: vergeetachtig, zwak

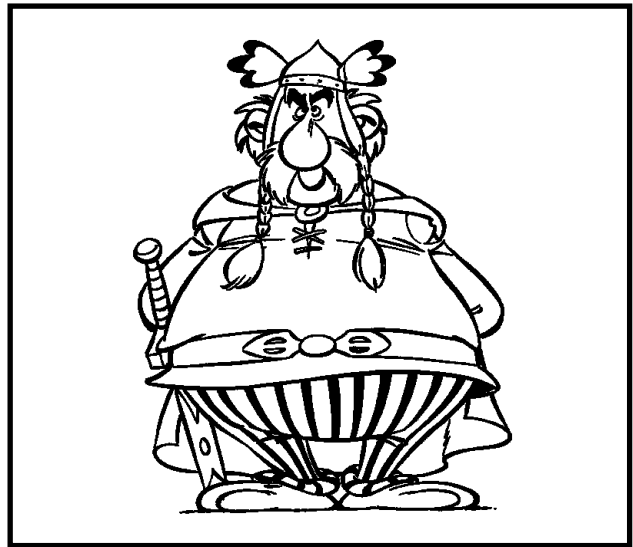
ABRARACOURCIX

Abraracourcix is het stamhoofd van De Galliërs en leider van het dorp. Hij is erg moedig en creatief. Hierdoor is hij al vele malen als winnaar uit de strijd tegen de Romeinen gekomen. Het liefst is hij buiten zodat iedereen hem kan zien. Eigenlijk is hij bang voor kleine ruimtes. Wanneer er gevaar op komst is, weet Abraracourcix dit als eerste. Hij zegt dat hij voor niemand bang is, maar als zijn vrouw tekeergaat...

Goede eigenschappen: creatief, sterk, speciaal

instinct voor gevaar

Slechte eigenschappen: overmoedig, engtevrees

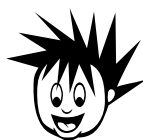


ASSURANCETOURIX

Assurancetourix is de bard van het dorp. Hij zingt en speelt verschrikkelijk vals. Als hij dit doet, binden zijn dorpsgenoten hem meestal vast en snoeren hem de mond. Hij is een vriendelijke man die graag voor iedereen een liedje wil zingen. Zijn gouden harp heeft hij altijd bij zich.

Goede eigenschappen: vriendelijk, talenkennis

Slechte eigenschappen: geldzuchtig, zingt en speelt vals



IDÉFIX

Idéfix is het kleine hondje van Obelix. Hij is voor niemand bang, zeker niet als Obelix bij hem is. Idéfix is dol op botten en zal er alles voor doen er een te krijgen. De natuur is voor Idéfix van veel waarde. Vernielingen maken hem bijzonder kwaad. Zijn zintuigen wijzen hem vaak de weg.

Goede eigenschappen: trouw, goede zintuigen
Slechte eigenschappen: klein, kan niet spreken



2. DE SPELREGELS



De spelers gaan in Egypte op zoek naar ingrediënten voor de beroemde toverdrank. In hoofdstuk drie wordt verteld welke ingrediënten dat zijn. Het spel stopt wanneer de spelers alle ingrediënten hebben verzameld. Er is dus geen winnaar of verliezer.

Op tafel ligt het speelbord. Hierop staan alle wegen, gebouwen, eilanden, etc. aangegeven waar de spelers naar toe kunnen gaan. Tijdens het spel staat er een pion op de plek waar de spelers zich bevinden. Aan het begin van het spel starten ze bij het roeibootje dat links bovenin op het speelbord ligt aangemeerd. Vanaf daar begint de tocht door Egypte. Er is geen vaste route. De spelers bepalen met elkaar op welke plek ze steeds gaan zoeken naar ingrediënten. Dit vertellen ze aan de meester die al de locaties kent. Ze staan namelijk in het volgende hoofdstuk beschreven. Voor de spelers is deze informatie absoluut geheim! Ook is de meester de vertolker van de rollen van de tegenspelers. Alle belangrijke locaties zijn genummerd. Bij aankomst van de spelers leest de meester de schuingedrukte tekst voor die te vinden is bij de locatiebeschrijvingen in hoofdstuk 4. Daarna beslissen de spelers wat ze gaan doen: verder op ontdekking of op zoek naar een ander gebouw. Alles wat er op de plek kan gebeuren staat ook uitvoering beschreven.

Het is steeds een spel van vraag en antwoord. De vragen komen steeds van de spelers, de antwoorden van de meester. In dit spel geldt een belangrijke grondregel: gezegd is gedaan en niet gezegd is niet gedaan. De spelers moeten dus goed met elkaar overleggen, voordat ze iets tegen de meester zeggen. Voor een goed verloop van het spel is het belangrijk dat je de locatiebeschrijvingen van tevoren hebt bestudeerd. Maak van je antwoorden een leuk verhaal. Vertel niet te veel! Laat de spelers zo veel mogelijk zelf vragen en ontdekken. Jij bepaalt hoe het spel verloopt, of het moeilijk of gemakkelijk wordt voor de spelers. Het spel is nooit af, jij kan de inhoud ervan zelf bepalen. Vul verhalen bij de locatiebeschrijvingen aan en maak het spannender. De spelers zullen vragen stellen waarop deze

handleiding geen antwoord geeft. Spring hier dan creatief op in.

Het hangt van jou af of dit een geweldig avontuur wordt.

Om je een idee te geven hoe het spel gespeeld kan worden, geven we je hier een klein voorbeeld:

De spelers starten met het spel, ze zijn bij de **Aanlegplaats** (locatiebeschrijving nummer 1). Eerst leest de meester het verhaaltje voor dat bij de beschrijving staat. Hij eindigt met de vraag "Wat gaan jullie doen?"

De spelers overleggen. Ze besluiten een kijkje in de boot te nemen. Dit zeggen ze tegen de meester: "We zijn benieuwd wat er in de boot ligt."

Hierop kan de meester het volgende antwoord geven: "Er ligt een fakkel, een stuk touw, een zak, een hoefijzer, een houten beker en uniformen."

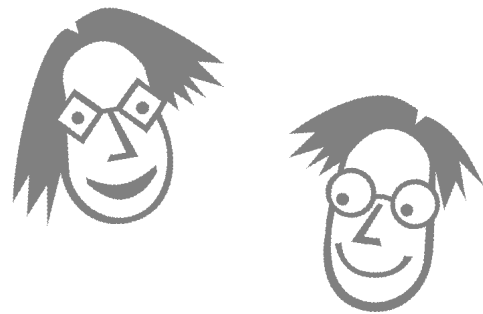
Een van de spelers vraagt: "Wat zit er in de zak?"

Je vertelt dat je dat niet weet en dat een van de spelers er maar in moet kijken. Een van hen doet dit en vraagt aan jou wat er te zien valt.

Je antwoordt dat er allemaal gepofte kastanjes in zitten.

Aan het begin van het spel geef je Panoramix de vier kaartjes met de toverdrankjes. Deze kunnen tijdens het spel gebruikt worden. Bij gebruik moeten ze het kaartje bij de meester inleveren.

Maak tijdens het spel aantekeningen. Zo kun je bijhouden hoeveel goudstukken of andere voorwerpen de spelers al hebben.



3. HET SPEL GAAT BEGINNEN

ALS DE ROLLEN ZIJN VERDEELD EN DE REGELS UITGELEGD, KAN HET SPEL DAADWERKELIJK BEGINNEN. DE MEESTER BEGINT TE VERTELLEN. ALLE STUKKEN TEKST DIE DIRECT VOORGELEZEN KUNNEN WORDEN, ZIJN SCHUIN GEDRUKT. LET HIER DUS GOED OP!

Voorlezen aan de spelers:

We gaan terug in de tijd, om precies te zijn terug naar het jaar 50 v. Chr. De Romeinen hebben heel Gallië, het huidige Frankrijk, veroverd. Nou niet HEEL Gallië, want er is één dorpje dat ze nog steeds niet in hun macht hebben. Dit is het dorpje van Asterix en Obelix, twee dappere strijders. Samen met hun vrienden Panoramix de druïde, Assurancetourix de bard, Abraracourcix het stamhoofd en Idéfix het hondje beleven zij veel avonturen. Al heel wat Romeinse legioenen zijn door hen met gemak verslagen.

Nu vraag je je natuurlijk af hoe het komt dat die machtige Romeinen dit dorpje nog nooit hebben kunnen veroveren. Ik zal je het geheim vertellen, maar beloof dat het onder ons blijft! Het komt allemaal door de geheime toverdrank. Alleen Panoramix heeft het recept en kan de drank bereiden. Na een klein slokje word je ongelooflijk sterk. Helaas niet voor eeuwig, want na een paar uur is de drank al weer uitgewerkt. Alleen Obelix blijft voor de rest van zijn leven zo sterk als een beer. Dat komt omdat hij als kind in een pan met deze toverdrank is gevallen...

De Romeinen proberen al een hele tijd achter het geheime recept te komen. Tevergeefs natuurlijk. Panoramix is al verschillende malen verhoord, maar dit leverde niets op. Daarom zijn ze nu op een andere tactiek overgestapt. Het Romeinse leger zorgt er op dit moment voor dat de druïde zo min mogelijk ingrediënten kan verzamelen. Uit Rome zijn sterke, goed getrainde soldaten gekomen. Deze liggen nu, zwaar bewapend, rond dat dorpje in Gallië.

Normaal gesproken was dit geen probleem geweest voor de dorpsbewoners. Als er tenminste nog wat toverdrank in voorraad zou zijn. Maar de laatste restjes raken nu langzaam op. De bodem van de ketel komt in zicht.

Abraracourcix heeft een speciale vergadering belegd. Er moet zo snel mogelijk een oplossing voor dit probleem komen. Panoramix wordt gevraagd waar hij normaal gesproken de ingrediënten vandaan haalt. Hij vertelt dat bijna alles uit de omgeving van het dorpje komt. Alleen de aardolie niet. Die wordt elk jaar geleverd door een koopman uit Egypte. Door al die Romeinse soldaten is hij dit jaar niet komen opdagen. En juist aardolie is een essentieel ingrediënt van de toverdrank. Met veel pijn en moeite noemt Panoramix ook andere ingrediënten die hij nog mist: laurierbladeren, kreeft, wortelsap, snufje zout, frambozen, kaneel, spinazie en wortels. Ook heeft hij nog water en verse vis nodig maar die zaken zijn nog gemakkelijk in het dorpje te verkrijgen.

Geef de spelers nu de kaart met de ingrediënten van de toverdrank.

Na lang overleg besluiten de Galliërs de spullen dan maar zelf in Egypte te gaan halen. Vijf man en een hond gaan hiervoor op pad: Asterix, Obelix, Idéfix, Panoramix, Assurancetourix en Abraracourcix. Panoramix weet nog een grote roeiboot te liggen. Daarmee roeien ze naar Egypte. Een gemakkelijke klus voor Obelix!

Maar ook Obelix heeft eens in het half jaar een grote slok van de toverdrank nodig. Anders voelt hij zich steeds slapper worden. Het is nu al weer zes maanden geleden sinds hij een volle lepel genomen heeft. Het wordt een haastklus, want veel tijd is er niet meer over. In Egypte staat ze een zware beproeving te wachten. En in Gallië kunnen de Romeinse soldaten elk moment het dorpje binnenstormen.

Jullie avontuur begint op het moment dat jullie Egypte binnenvaren. In de verte op de Nijl zien jullie een groot schip met een rood zeil. Het is een van de





verkenningboten van de farao. Aan de oever van een zijtak van de Nijl leggen jullie aan. Het is hier heel warm en jullie zien geen weg waarover jullie kunnen lopen. Voor je ligt de woestijn, erg heet! Terug naar Gallië kun je voorlopig nog niet... Succes!!!

De spelers beginnen vanaf dit punt aan hun tocht door Egypte. Al direct bij de aanlegplaats moeten ze een keuze maken: waar gaan we naar toe? Het

volgende hoofdstuk met locatiebeschrijvingen start met de aanlegplaats. Het stukje tekst hierbij moet je direct voorlezen. Daarna bepalen de spelers zelf wat ze gaan doen. In deze handleiding staan de consequenties van hun keuzes beschreven. Alle bijzondere plaatsen van het spel zijn genummerd. Deze nummering is terug te vinden op het meesterscherm. Let op: nummer 19 ontbreekt!



4. LOCATIEBESCHRIJVINGEN

IN DIT HOOFDSTUK WORDEN ALLE LOCATIES - GEBOUWEN, WEGEN, PLAATSEN - BESCHREVEN DIE DE SPELERS TIJDENS HUN TOCHT TEGENKOMEN. ELKE BESCHRIJVING BEGINT STEEDS MET EEN STUKJE TEKST OM VOOR TE LEZEN. DAARNA VOLGEN DE OPTIES VOOR DE SPELERS.

1. DE AANLEGPLAATS/HET BEGIN 2. HET MYSTERIEUZE HUISJE

Voorlezen:

Jullie staan met z'n allen op de wal bij de boot. Langs de oevers groeien wat papyrusplanten. Daar maken die Egyptenaren hun papier van. Tussen de planten kunnen krokodillen verscholen zitten. Pas dus goed op! In het oosten en zuiden zien jullie alleen maar zand. In het noorden zien jullie in de verte een boot met een rood zeil langzaam uit zicht varen. Een zijtak van de Nijl stroomt naar het zuiden. Het is vroeg in de morgen maar de zon brandt al op jullie hoofden. Langzaam wordt het warmer en warmer. Naast jullie ligt nog een bootje. Wat gaan jullie doen?

Opties voor de spelers:

- ◆ Als ze vragen wat er in de boot ligt, zien ze het volgende: een fakkel, een stuk touw, een zak gepofte kastanjes, een hoefijzer, een houten beker en uniformen van wachters. Alles kunnen ze meenemen. Iedereen moet wel iets dragen. Obelix neemt in ieder geval de kastanjes mee, die zijn te eten! Omdat hij bijgelovig is, neemt hij ook het hoefijzer mee.
- ◆ Als ze de woestijn ingaan dan verdwalen ze. Het water raakt op en ze vinden met moeite hun bootje weer terug. Door zo'n uitstapje buiten de paden neemt de kracht van Obelix ook af. Het is de bedoeling dat ze met het bootje naar een weg of gebouw varen. Ze kunnen niet naar de boot met het rode zeil varen, want die is uit zicht en die kunnen ze niet meer vinden.

Voorlezen:

Jullie zien een mysterieus huisje dat de weg blokkeert. Het lijkt wel op een soort zitbank, maar dan in het groot. Asterix, die erg slim is, weet te vertellen dat de Egyptenaren dit een Mastaba noemen. Als jullie om het huisje heen lopen, blijkt dat de weg aan de andere kant gewoon doorloopt. Het huisje heeft nergens een deur. Het heeft wel twee kleine raampjes op ongeveer 2 m hoogte. Wat gaan jullie doen?

Opties voor de spelers:

- ◆ De spelers proberen naar binnen te komen. Het lukt Obelix niet door te muur heen te breken. Ook na wat onderzoek vinden ze geen deur. Als ze door het raampje kijken, zien ze niets, omdat het te donker is. Alleen Idéfix past door het raampje, maar hij kan er niet meer uit als hij eenmaal binnen is. Er is geen enkele manier waarop ze de muren kapot kunnen krijgen.
Er zijn twee mogelijkheden om naar binnen te komen:
 1. Er is een goed verstopt luik, een paar meter van het huisje vandaan. Dit kan alleen gevonden worden als Idéfix snuffelend de grond gaat onderzoeken.
 2. Via het dak is het mogelijk binnen te komen. Het huisje is ongeveer 2,5 m hoog. Als Asterix op de schouders van Obelix gaat staan, kan hij er net opklauteren. Vanaf de dakrand zouden ze elkaar met touwen op het huisje kunnen hijsen. Let wel op de verhouding tussen kracht en gewicht. Assurancetourix kan bijvoorbeeld onmogelijk in zijn eentje de zware Obelix of Abraracourcix omhoog



hijzen. In het dak zit een luik. Onder dat luik leidt een trapje naar beneden. Andere inventieve methoden om naar boven te komen, zijn ook goed, als ze maar een beetje realistisch zijn. Asterix is de beste klimmer. Anderen kunnen het niet zonder hulp.

Abraracourcix wil niet naar binnen van wege zijn engtevrees. Hij kan verdoofd worden of gewoon buiten blijven. Misschien is er een andere slimme oplossing.

- ◆ Als ze binnen zijn, is het te donker om iets te zien. Alleen met de fakkel of het drankje flimflamfluistersconcentraat zal het lukken. Ze zien een tafel met daarop een rijk versierd potje en een spiegeltje. In het potje zit een witte stof waarvan ze niet weten wat het is. Als ze proeven of ruiken, blijkt het zout te zijn. Verder ligt er op een kastje in de hoek een rol papyrus. Alles is geschreven in hiërogliefen. Alleen Assurancetourix kan dit lezen, vanwege zijn talenkennis! Het blijken bijzondere toverspreuken te zijn. Als ze binnen zijn, zien ze een gang naar beneden die naar het luik leidt, enkele meters bij het huisje vandaan. Hierdoor kunnen ze weer naar buiten.

3. DE PIRAMIDE

Voorlezen:

Jullie zien een immens bouwwerk. Het is gebouwd van grote blokken steen. Verbaasd staan jullie ernaar te kijken. Zulke grote gebouwen zijn in Gallië of het Romeinse Rijk niet te vinden. Dit is een wereldwonder!! Abraracourcix vertelt dat dit de piramide van de grote farao Cheops is. Er zijn twee ingangen die allebei bewaakt worden door twee wachters. Er zijn dus vier wachters in totaal. Andere openingen zien jullie niet. Voor de piramide staat een bordje waarop iets geschreven staat, in hiërogliefen natuurlijk.

Opties voor de spelers:

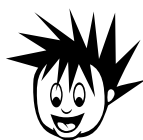
- ◆ De spelers willen weten wat er op het bordje geschreven staat. Alleen Assurancetourix kan dit lezen. Hij vertelt dat er op het bordje staat: 'Piramide - Geen toegang voor onbevoegden.'

- ◆ De spelers proberen naar binnen te gaan. Abraracourcix gaat liever niet naar binnen, maar doet het wel als iedereen hem overtuigt dat hij nodig is. Het lukt ook als Panoramix hem een verdovingsdrankje geeft. Hierdoor verdwijnt zijn engtevrees. Als ze met de wachters gaan praten, blijkt dat deze niet al te slim zijn. Bovendien zijn de wachters wat versuft door de warmte. Ze staan op wacht om te zorgen dat er geen schatzoekers de piramide binnengaan.

Er zijn twee manieren om de wachters voorbij te gaan

1. Ze kunnen gaan vechten. Dat geldt voor Asterix, Obelix en Abraracourcix. Dit doen ze niet echt, maar met behulp van dobbelstenen. Jij, als meester, bepaalt hoe hoog er minimaal per worp gegooid moet worden om een wachter te verslaan. Bijvoorbeeld zes. De spelers krijgen vervolgens een bepaald aantal kanssen om met de dobbelsteen te gooien. Als ze zes hebben gegooid, is er een wachter verslagen. Lukt het ze niet om zes te gooien, dan moeten ze op een andere manier proberen naar binnen te komen.
2. Ze kunnen de wachters tegen elkaar opstoken zodat ze tegen elkaar gaan vechten. Asterix of Panoramix zijn de aangewezen personen om dit te doen. Wanneer de andere spelers het doen, geloven de wachters niet wat ze zeggen.
3. Als ze de uniformen uit de boot hebben meegenomen, kunnen ze de wacht wisselen. Ze moeten dan wel allemaal een uniform aanhebben, anders lukt het niet en draait het alsnog uit op vechten.

- ◆ Zijn ze eenmaal binnen, dan komen ze een grote man in Egyptisch gewaad tegen. Zijn naam is Horemheb. Hij is de schatbewaker van de piramide. Horemheb vertelt dat ze er alleen door mogen als ze zich aan de regels houden die in de piramide gelden. Deze zijn:
 - Niet drinken van de bronnen die ze zien.
 - Niet roken van de pijpen en sigaretten die ze krijgen aangeboden.
 - Ze mogen zich niet laten verleiden door de vrouwen en mannen die er rondlopen.



Als ze zich niet aan de regels houden, worden ze door hem en enkele mummies hardhandig naar buiten gegooid. Ze kunnen dan opnieuw proberen de piramide in te gaan.

- ◆ De spelers besluiten de piramide verder te verkennen.
De spelers lopen door een lange donkere gang. Aan het einde splitst deze zich in twee richtingen. De gang die naar links gaat, wordt versperd door vijf sterke wachters. Zij roken de beroemde sigaren van de farao. Deze mannen zien de spelers en vertellen dat ze er alleen langs mogen, als ze ook een sigaar opsteken.
- ◆ De spelers kiezen ervoor een sigaar op te steken. Plotseling horen ze een harde knal en zien een felle lichtflits. Voor ze het weten, staan ze weer buiten de piramide. Iedereen ziet nog wat sterretjes. Ze moeten eerst naar een ander gebouw voordat ze weer naar de piramide mogen terugkomen.
- ◆ De spelers proberen langs de wachters te komen. Ze kunnen er alleen langs door het Spinnenbalsuminaokoraat te gebruiken. Omdat er maar een klein beetje in het flesje zit, moet het drankje zorgvuldig verdeeld worden over de vijf wachters. De verdoving zal slechts van korte duur zijn. Zodra ze de wachters gepasseerd zijn, is de verdoving al uitgewerkt. Een tweede maal erlangs op deze manier lukt niet. De gang leidt naar de Koninginnekamer.
- ◆ De spelers kiezen voor de andere weg. Deze leidt uiteindelijk naar dezelfde ruimte als de weg langs de mannen: de Koninginnekamer.
- ◆ De spelers komen in de Koninginnekamer. In de Koninginnekamer is het donker, maar door het dak valt een klein lichtstraaltje. Idéfix begint al onrustig te kwispelen en te snuffelen. Hij ruikt iets. In de ruimte bevindt zich een enorme hoeveelheid botten. Idéfix kan zeker niet weggaan zonder er een mee te nemen. Ook de anderen kunnen ze meenemen als betaalmiddel voor later. Mummiebotten zijn namelijk erg kostbaar. Om ze te dragen, kunnen Assurancetourix en Panoramix hun cape gebruiken.
- ◆ Hierna komen ze bij een kamer waarin zich een waterbron bevindt. Op de muur staan weer inscripties. Alleen Assurancetourix kan

lezen wat er geschreven staat: 'Elke sterveling die uit de Bron van Noen drinkt, heeft het eeuwige leven.'

- ◆ Als de spelers een slokje nemen, staan ze direct weer buiten de piramide. Ze moeten dan eerst naar een ander gebouw voordat ze hier weer mogen terugkomen.
- ◆ Ze kunnen dit water meenemen om te gebruiken voor de toverdrank. Dit lukt alleen als ze een pot hebben om het water in te doen.

Aan het einde van de gang komen ze bij een draaideur. Hier moeten ze op de een of andere manier door. Dat kan alleen door er hard tegen te duwen, met z'n allen natuurlijk. Hiervoor moet gedobbeld worden. Spreek met de spelers een minimumwaarde af. Gooien ze hier boven, dan draait de deur. Gooien ze niet genoeg, dan moeten ze de piramide verlaten. Pas nadat ze een ander gebouw bezocht hebben, mogen ze weer terug naar de piramide.

- ◆ Tenslotte wordt de Koningskamer gevonden. Dit blijkt een grafkelder te zijn. Midden in de zaal staat de sarcofaag van farao Cheops. Verder liggen er tien goudstukken, een flesje met een roze vloeistof erin, heel veel botten en een blik spinazie. Dit blik kunnen ze alleen openen met het gereedschap dat ze bij gebouw nummer 4 hebben gekregen of krijgen.
De roze vloeistof in het flesje is een toverdrankje voor Panoramix. Hij weet alleen niet precies wat het is. Het kan een veranderdrankje zijn waarmee je jezelf in een dier kunt omtoveren. Maar het zou ook gebruikt kunnen worden om van dieren goudstukken te maken.
Het drankje werkt dan als volgt: je drinkt zelf van het drankje en kunt dan een dier veranderen in goudstukken. De hoeveelheid goudstukken hangt af van de grootte van het dier. Er zit nog maar heel weinig van het drankje in de fles. Bij gebruik moet er altijd gedobbeld worden!

Als ze deze piramide voor de tweede keer betreden, wordt Obelix aangevallen door een mummie in de grafkamer. Ze kunnen deze keer wel meer goudstukken of botten meenemen.



Ze vinden dan vier goudstukken en zoveel botten als ze willen meenemen. Bij een derde bezoek is er geen geld meer. Er zijn dan nog wel botten.

4. DE BOUWPLAATS

Voorlezen:

In de verte zien jullie een grote groep mensen. Het lijkt wel een mierenhoop. Wat dichterbij gekomen, ontdekken jullie dat het slaven zijn. Er wordt gebouwd aan een nieuwe piramide voor de farao. Slaven die niet hard genoeg werken, krijgen een klap met een zweep. Verderop wordt een groepje mannen bijna verpletterd onder een grote steen. Op een soort verhoging zit een oudere man. Voor hem ligt een groot vel papier. Hij kan op deze plek alle werkzaamheden goed overzien. Het valt jullie op dat hij er anders uitziet dan de slaven. Jullie willen graag meer weten. Gaan jullie op onderzoek uit?

Opties voor de spelers:

- ◆ De spelers gaan op onderzoek uit. Ze willen meer weten over wat er gaande is. Alleen de bijzondere man wil praten, want de rest is hard aan het werk. Hij, een binnenpiramidearchitect, is diep in gedachten verzonken. Zijn inspiratie en creativiteit zijn verdwenen. De binnenpiramidearchitect wil wel eens wat anders. Maar door de hitte heeft hij maar weinig inspiratie. Ze kunnen hem helpen door ideeën te geven voor het inrichten van de piramide.
- ◆ De spelers geven hem een hoop ideeën. Pas wanneer zij het idee aandragen om de muren te verven of beelden neer te zetten, wordt de architect blij! Ze moeten dan dobbelen. Als meester spreek je een minimale waarde af. Gooien ze deze waarde, of daarboven, dan is de opdracht geslaagd. Als beloning geeft deze man een stuk gereedschap. Hiermee kunnen de spelers het blik spinazie uit de piramide openen. Laat ze creatief zijn! Gooien ze nu niet de vereiste waarde, dan moeten ze eerst naar een ander gebouw, voordat ze hier weer mogen terugkomen.

5. DE HAVEN/BOTENHUIS

Voorlezen:

Jullie komen bij een huisje dat aan de Nijl staat. Hier voelt het lekker koel aan, zo bij het water en in de schaduw. Dit is de plek waar boten gerepareerd worden. Het is vrij rustig op straat en bij de steiger staat een groot bord. Jullie herkennen de aangemeerde boot met het rode zeil. Er is nu niemand aan boord. Een vreemd geklede man ijsbeert op de steiger. Hij heeft een papegaai op zijn schouder die aan de lopende band tegen hem aan het kletsen is. Hij houdt niet op. Het is nu 10 uur in de morgen. Gaan jullie een kijkje nemen?

Opties voor de spelers:

- ◆ De spelers willen weten wat er op het bordje staat. Alleen Assurancetourix kan dit lezen. Hij leest hardop: 'Veerpont naar feestdorp - Vaart alleen vroeg in de morgen.'
- ◆ De spelers kijken eens rond. Alle huizen zijn dicht en er valt ook niets te halen. De groep kan de veerpont niet besturen, daar hebben ze hulp bij nodig. Ze spreken de man aan. De vreemd geklede man blijkt Rakil te heten. Hij draagt een paarse tulband, een rood vest, een groene broek en zwarte puntschoenen. Rakil vertelt dat hij hen wel wil helpen naar de overkant te varen. Ze moeten er dan voor zorgen dat de papegaai ophoudt tegen hem te praten. Dan hoeven ze niet te wachten tot de volgende morgen. Hoe ze de papegaai stil moeten krijgen, weet hij niet. De spelers moeten zelf een oplossing verzinnen. Als ze er niet opkomen kun je hen helpen. Leuke creatieve ideeën zijn natuurlijk altijd goed. Ze kunnen het probleem mogelijk oplossen met een spiegeltje. Dit moeten ze voor de papegaai zetten. Zo praat de papegaai tegen zichzelf en heeft de man eindelijk rust.

6. HUIS VAN DE HOGEPRIESTER

Voorlezen:

Jullie zien een heel mooi, groot en statig huis. Voor het huis ligt een moestuintje dat er goed verzorgd uitziet. Er groeit van alles in. Eigenlijk hebben jullie best wel trek. Kloppen jullie netjes aan of nemen jullie eerst een kijkje in de moestuin?



Opties voor de spelers:

- ◆ De spelers kijken in de moestuin. Alleen Panoramix weet wat er allemaal groeit. Hij ontdekt wortels, meloenen en sinaasappels. Als ze iets proberen te plukken komt de hogepriester boos naar buiten lopen. Als ze het daarna nog eens proberen, roept de hogepriester zijn soldaten. Dit zijn er in totaal drie. Door te dobbelen kan je ze proberen te verslaan. Lukt dit niet, dan moet je snel wegwezen.
- ◆ De spelers kloppen eerst netjes aan. Er doet een man open die helemaal in het wit gekleed is. Verder heeft hij een kaal hoofd en een edelsteen om zijn nek. Hij vertelt dat hij een hogepriester is en dat hij Anch-sun-Anubis heet. De hogepriester wil de wortels geven in ruil voor een zeldzaam plantje dat aan de oevers van de Nijl groeit (locatie 9). Dit plantje is te herkennen aan zijn rode vruchten en scherpe geur.

7. HET RESTAURANT/BARRETJE

Voorlezen:

Voor je zien jullie een gezellig restaurantje met een bar. Het heeft ook een dakterras waar je lekker van de zon kunt genieten. Om het gebouw heen scharrelen een varken en een biggetje. De geur van gegrild vlees dringt jullie neus binnen. Bij Obelix loopt het water al uit z'n mond. Hij heeft zo'n honger dat hij naar binnen rent. Na de lange reis is het echt nodig dat jullie wat gaan eten. Doe je dat dus hier?

Opties voor de spelers

- ◆ Als ze op het terras gaan zitten, worden ze vriendelijk verwelkomd door de eigenaar. Omdat ze gasten van ver zijn, krijgen ze een gratis maaltijd aangeboden, bestaande uit gegrilde krokodillenstaart en kreeft. Maar wat ze krijgen is niet genoeg. De honger blijft. Er kan meer eten gekocht worden. Ze kunnen kiezen uit varkensvlees, kamelenvlees en een groenteburger. Er is ook bier, rum, water en siroop. Het eten kost 1 goudstuk, het drinken 10 zilverstukken. Een goudstuk is 10 zilverstukken waard.
- ◆ Als ze weggaan zonder extra eten gegeten te

hebben, vallen ze een voor een flauw. De volgorde van flauwvallen is: Obelix, Abraracourcix, Asterix, Idéfix, Assurancetourix. Als laatste blijft Panoramix over. Die kan ze dan nog het Sprotyversterkingsvitaminedrankje geven. Hiermee kunnen ze nog een tijdje op de been te blijven. Dan moeten ze wel alsnog wat eten halen.

Als de spelers geen geld meer hebben, kunnen ze ook het varken en het biggetje slachten die daar rondlopen. De baas sputtert eerst een beetje, maar uiteindelijk laat hij het toch toe. De beesten liepen toch maar een beetje in de weg. Ze kunnen ook de dieren in goudstukken veranderen met het roze drankje dat ze in de piramide hebben gevonden. Bij gebruik moet gedubbeld worden. Het aantal ogen dat men gooit komt overeen met het aantal goudstukken.

P. DE POTTEN

Voorlezen:

Langs de weg zien jullie een aantal potten liggen. Sommige zijn kapot maar de meeste zijn nog heel. Die zijn mooi versierd met kleurrijke vogels. Echt vakmanschap! Wat doen jullie ermee?

Opties voor de spelers

- ◆ Als ze in de potten kijken die heel zijn, schrikken ze zich een hoedje. Er blijven allemaal slangen in te zitten. Als Assurancetourix erin kijkt, ziet hij dat er ook goud in zit. Om de goudstukken eruit te kunnen halen, moet Assurancetourix een melodietje op zijn harp spelen. Hierdoor zal de slang omhoogkomen en rechtop gaan staan. Op dat moment moet iemand in de pot graaien. Maar:
 - de hand van Obelix is te dik;
 - Assurancetourix moet blijven spelen;
 - de poot van Idéfix is te kort;
 - Asterix en Panoramix kunnen het wel;
 - Abraracourcix kan het met een creatieve oplossing.

Iedereen die in de potten kan graaien, moet dobbelen. Stel een minimale waarde vast. Gooien de spelers dit, dan kunnen ze het goud er uithalen. Lukt het ze na drie keer gooien niet, dan moeten ze eerst naar een ander gebouw voordat ze nogmaals mogen proberen.



De potten kunnen ook meegenomen worden, als het gelukt is het goud er uit te halen, om gemakkelijker spullen te dragen.

- ◆ Als ze de potten oppakken, zonder er eerst in te kijken, komt de slang er direct uit. De spelers moeten dan dobbelen. De meester bepaalt een minimumwaarde. Gooien ze hieronder, dan moeten de spelers een toverdrank naar keuze inleveren. Gooien ze hierboven, dan is er niets aan de hand.

8. HET TRADITIEHUISJE

Voorlezen:

Jullie zien een groot wit gebouw met een gesloten poort. Voor deze poort staat een wachter in strak uniform. Naast hem hangt een uithangbord met daarop iets geschreven. Ga je naar binnen of laat je je afschrikken door de wachter?

Opties voor de spelers:

- ◆ De spelers willen naar binnen. Alleen Assurancetourix kan lezen wat er op het uithangbord staat. 'Theater Toetanchamon presenteert hedenavond...'
Als ze vragen of ze naar binnen mogen, legt de poortwachter een ritueel uit dat ze moeten uitvoeren om naar binnen te mogen. Dit ritueel is: schoenen en sokken uit, handen wassen, achterstevoren door een waterbak lopen en na de waterbak salueren voor de wachter.
- ◆ De spelers besluiten dit ritueel uit te voeren. Ze gaan dan door op blote voeten. Eenmaal binnen komen ze in een grote theaterzaal. Achter de coulissen zien ze iets bewegen. Als ze er naar toe lopen komt er een man achter vandaan. Hij is klein en zeer vriendelijk. Ze kunnen hem aanspreken. De man vertelt dat hij de kostuummeester is die alle kostuums verzorgt en in orde maakt voor de voorstellingen. Hij laat ze wat pakken zien. Hieronder bevinden zich ook dezelfde uniformen als de wachter aanhad. De kostuummeester heeft nog een aantal chique pakken over die niet meer gebruikt worden. Deze mogen de spelers meenemen, als ze er naar vragen.

9. DE WILDERNIS

Voorlezen:

Aan de rand van de Nijl krioelt het van de vreemde planten en dieren. Overal vliegen insecten. Plotseling springen er wat vogels op. Waarschijnlijk schrokken ze van de krokodil die loom uit het water tevoorschijn komt. Het is hier zo dichtbegroeid dat je er met moeite doorheen komt. De planten lijken ook vanuit het water te komen, maar je weet het niet zeker. Zijn jullie benieuwd of je hier wat kunt vinden?

Opties voor de spelers:

- ◆ De spelers gaan op zoek naar het rode plantje. Het is voor mensen onmogelijk hier naar dat plantje te zoeken. Idéfix kan het wel als hij zijn neus gebruikt. Ook kan hij iedereen veilig door het moeras heen leiden. Gaan ze niet onder leiding van Idéfix het moeras in, dan komen ze niet ver. Het vinden van het plantje is weer afhankelijk van dobbelen. Bepaal dus weer een minimumwaarde.
Alleen Panoramix kan dit plantje meenemen. Anderen vallen er flauw van als ze het proberen, maar komen na een paar minuten weer bij. Ook Obelix kan het als hij het hoefijzer uit de boot heeft meegenomen. Verder ligt er een verroest en ooit achtergelaten kapmes. Dit kunnen ze meenemen maar het is niet eens scherp.
- ◆ Als ze hier komen voordat ze bij locatie 6 (de priester) zijn geweest, vertel je aan Idéfix dat hij een scherpe lekkere geur ruikt. De spelers moeten zelf weten of ze daar wat mee doen.
- ◆ Het plantje moeten de spelers terug brengen naar de Hoge priester.

10. DE RODE PIRAMIDE

Voorlezen:

Voor je zien jullie een groot bouwwerk. Het is de Rode Piramide, het huis van Ra. Zo'n groot gebouw moet wel interessant zijn. Het valt jullie op dat de ingang niet wordt bewaakt. Een makkie dus om binnen te komen. Wat houdt jullie tegen?

Opties voor de spelers

- ◆ De spelers gaan de piramide binnen. Er valt



hier niet zoveel te halen. De piramide is totaal geplunderd. Er staat alleen nog een kist. Daar blijken vier drankjes in te zitten. Slechts één drankje kunnen ze meenemen, de andere potjes breken bij het optillen. Het drankje dat overblijft is een toverdrankje. Panoramix weet dat het een genezingsdrankje is. Wanneer je ziek of misselijk bent en ervan drinkt, ben je weer helemaal lekker. Het is genoeg voor drie personen. Ook ligt er een sistrum, een Egyptisch muziekinstrument. Als je erop speelt, kun je anderen hypnotiseren. Assurancetourix zou de sistrum kunnen meenemen.

11. DE SFINX

Voorlezen:

Idéfix begint plotseling te brommen. Zou hij wat ontdekt hebben? Hij rent vooruit maar komt al snel piepend terug. Is er misschien een andere hond in de buurt? Dan ziet Asterix wat er aan de hand is. In de verte ziet hij een reusachtige leeuw met het hoofd van een mens. Panoramix vertelt dat dit een sfinx is. Idéfix blijft onrustig. Gaan jullie erop af?

Opties voor de spelers:

- ◆ De spelers lopen naar de sfinx. Als ze erheen ploeteren, blijkt het een fata morgana, een luchtspiegeling te zijn.

12. DE HOGE BRUG

Voorlezen:

Jullie zien een hele vreemde hoge smalle brug. Maar het zou ook een hefboom kunnen zijn. Het ziet er in ieder geval wat gammel uit. Bij de pilaar groeien wat planten en er liggen wat potten op de grond. Om de balk die boven het water hangt, zien jullie een frambozenstruik geslingerd. Kunnen jullie hier iets mee?

- ◆ De spelers proberen de frambozen te pakken. Alleen Asterix of Assurancetourix kunnen de frambozen pakken. Hiervoor moeten zij dobbelen. De meester bepaalt welke waarde zij minimaal moeten gooien. Als de anderen het proberen, lukt het niet. Ze komen niet eens in de pilaar. Abraracourcix komt wel omhoog maar is te overmoedig en valt in het water.
- ◆ Voor potten die ook onder deze brug staan, zie bij potten.

13. HET VISKRAAMEILANDJE

Voorlezen:

Op het eilandje Elefantine in de Nijl zien jullie een kraampje. Idéfix ruikt iets, want hij begint ongeduldig te kwispelen. Ook Panoramix denkt dat hij iets ruikt. En ja hoor, het klopt. Jullie ruiken de geur van verse vis. Gevangen in de Nijl en direct verhandeld in de kraam. Rond die kraam lopen wat mannen met kinderen. Achter de kraan is een vrouw luid aan het schreeuwen. Het is Egyptisch, maar Assurancetourix kan het verstaan: "Verse vis, tonijn, zalm, scholletjes!! Wie maakt mij los?" In het water zien jullie veel grote krokodillen. Gaan jullie het eilandje op?

Opties voor de spelers:

- ◆ De spelers willen het eiland op. Er zijn twee mogelijkheden om de kraam te bereiken:
 1. Assurancetourix gaat zingen bij brug. Dit verjaagt de krokodillen. Hiervoor moet wel gedobbeld worden. Spreek weer een minimale waarde af! Hij moet blijven zingen totdat ze klaar zijn met het kopen van vis.
 2. Als ze het verdwijndrankje in het water gooien, verdwijnen de krokodillen en kunnen de spelers doorlopen.
- ◆ De spelers willen vis en kreeft kopen. Dit lukt alleen als ze de visvrouw aanspreken. De mannen en kinderen geven geen antwoord. Zij zijn druk in de weer met de vangst. Ieder heeft hier zijn eigen taken. De vis kost 1 goudstuk, de kreeft ook.

14. KLEINE SFINX VOOR TEMPEL

Voorlezen:

Voor een groot gebouw zien jullie een beeld van een leeuw met een mensenhoofd. Een kleine versie van de beroemde sfinx. Op de sokkel staat iets geschreven. Natuurlijk weer in hiërogliefen. Gaan jullie deze boodschap ontcijferen?

Opties voor de spelers:

- ◆ De spelers proberen te ontdekken wat er geschreven staat. Alleen Assurancetourix kan het lezen. Er staat: 'Slechts in uniform kunt u de tempel binnentreden.' Als ze uniformen hebben, is er geen probleem. Hebben ze die niet, dan kunnen ze deze alsnog gaan halen.



15. DE TEMPEL

Voorlezen:

Voor jullie staat een imposant gebouw. Naast de ingang staan twee grote beelden van de farao. Erg indrukwekkend allemaal. Jullie worden er zelfs een beetje stil van. Dit zal vast wel een belangrijk gebouw zijn. Op het dak staat een torentje. Misschien een wachtpost of bedoeld voor het uitzicht. Hier moet iets te beleven zijn! Gaan jullie naar binnen?

Opties voor de spelers:

- ◆ De spelers gaan de tempel binnen. Dit kunnen ze alleen als ze een uniform aanhebben. Als ze in uniform aankloppen, kunnen ze dan ook zonder probleem naar binnen. Hebben ze geen uniform aan, dan wordt de deur direct weer dichtgedaan. Ze kunnen op de sfinx lezen wat ze moeten doen om binnen te komen. Bij binnenkomst worden de spelers direct met veel vertoon ontvangen. Overal horen ze trompetgeschal. Alle mensen gaan aan de kant. Voor de spelers zwaait een deur open. Eerst zien ze alleen wat waaiers. Als deze aan de kant gaan, moeten ze even slikken. Het is de farao. De spelers weten dat het verboden is te dichtbij te komen. Maar de koning van Egypte stapt op ze af. Hij nodigt ze uit bij de Grote Vergadering aanwezig te zijn. Op deze bijeenkomst bespreekt de farao met zijn viziers, zijn ministers, de problemen in het land. Voor vandaag staan de invallen van de Romeinen op het programma. In Egypte wordt men een beetje zenuwachtig van dit volk. Hoe moeten ze ervoor zorgen dat die soldaten uit Rome buiten Egypte blijven? De farao heeft gehoord over dat ene dorpje in Gallië. Hij heeft vernomen dat deze mensen daar vandaan komen.
- ◆ De spelers gaan naar de Grote Vergadering. Ze geven de farao raad over de Romeinen. Hiervoor moeten ze weer dobbelen. De meester bepaalt een minimale waarde. Gooit men hierboven, dan vindt de Farao de adviezen nuttig. Als dank krijgen ze een zak vol laurierbladjes.

16. HET FEESTDORP OP DE ANDERE OEVER

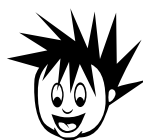
Voorlezen:

Jullie zijn aan de overkant van de Nijl. Een klein

dorpje ligt vijf minuten lopen vanaf de plaats waar jullie aangemeerd hebben. Het is daar redelijk druk op straat. Mensen lopen er met vrolijke, sjieke en kleurrijke kleding. Bij de ingang van het dorp staat een wegwijzer met twee borden, die beiden dezelfde kant op wijzen. Onder de wegwijzer zit een man die kaartjes uitdeelt. Wat voor kaartjes zouden dit zijn? Er is maar één manier om hierachter te komen...

Opties voor de spelers

- ◆ De spelers spreken de man aan. Hij vertelt ze dat dit het dorp van de Grote Feesten is. In Egypte is men dol op feest. Zodra er iets te vieren valt, is het raak. Bij de organisatie van zo'n feest heeft iedereen een taak. Elke week staat er weer een ander feest op de agenda en het verveelt nooit. Vandaag worden er twee feesten gehouden. De spelers zijn van harte uitgenodigd. Maar omdat de man het erg druk heeft met de kaartjes, moeten ze zelf maar op de wegwijzer kijken. Hierop staan de namen van de feesten. Alleen Assurancetourix kan lezen wat op de wegwijzer staat: Anubis-en-Sobekbal en Osiris-en-Isisfeest. Op beide feesten kunnen ze een kijkje nemen.
- ◆ Het Anubis-en-Sobekbal draait om grappen en griezelen. Je komt alleen binnen als je een grap kunt vertellen. De grap moet verteld worden aan de clown die bij de poort staat. Je mag ook naar binnen als je een griezelkostuum hebt meegenomen uit het theater. Binnen kom je in het feestgedruis terecht. Als de spelers vragen wat je er allemaal kunt doen, zien ze een grote dansvloer. Links ervan staat een grote tafel met allemaal hapjes erop. Veel kruiden en stukken vlees. Iedereen kan hiervan eten. Tussen de kruiden ligt ook kaneel: dit moet worden meegenomen voor de toverdrank.
- ◆ Het Osiris-en-Isisfeest blijkt een ongelooflijk sjiek feest te zijn. Ze komen er met geen mogelijkheid binnen. Ze zijn niet netjes genoeg gekleed. Alleen Idéfix kan tussen de benen van de portier doorglippen. Hij wordt heel snel ontdekt en weer naar buiten geschopt. Uiteindelijk wil de portier de Galliërs binnenlaten als ze een sjiek pak van hem kopen. Dit kost 15 goudstukken per persoon. Eenmaal binnen is het een dooie boel, er valt voor de spelers niets te halen.



Als de spelers al langs het Traditiehuisje (nummer 8) zijn gekomen, hebben ze al nette pakken.

17. OBELISK

Voorlezen:

Naast de tempel staat een enorme pilaar. Obelix weet dat het een obelisk wordt genoemd. Dat is Grieks voor braadspit, want daar lijkt de pilaar wel een beetje op. Op de kanten staan weer allemaal hiërogliefen geschreven. De obelisk ziet er op sommige plekken nogal zwart uit. Er lijkt wel iets omlaag te druppelen. Gaan jullie onderzoeken wat dat is?

Opties voor de spelers:

- ◆ De spelers gaan onderzoeken wat dit zwarte spul is. Ze kunnen er vanaf de grond niet bij. Er zal dus iemand omhoog moeten klimmen. Er is geen trapje en er zijn geen uitsteeksels. Asterix kan door zijn behendigheid omhoogklimmen. Boven aangekomen stoot hij de top van de obelisk af. Er spuit een dikke zwarte brei eruit: AARDOLIE. Ook kan Obelix zijn menhir tegen de pilaar aanzetten en erin klauteren. De aardolie kan in een pot worden meegenomen, als ze deze bij zich hebben. Anders moeten ze een creatieve oplossing verzinnen.

18. DE BOSJES ACHTER DE TEMPEL

Voorlezen:

Benieuwd wat er achter de tempel te zien is? Jullie komen in een klein stukje bos. Op het laatste moment kun je je nog verstoppen, want er loopt plotseling een peloton van wel 150 soldaten langs. Als zij jullie ontdekken, is het hele avontuur afgelopen. Je ziet hele hoge bomen en wat kleine struiken. Hoog in de bomen zitten wat vogeltjes te fluiten. Verder kun je nergens een gevaarlijk beest ontdekken. De paden tussen de bomen lopen kriskras door elkaar. Gaan jullie deze wildernis verder verkennen?

Opties voor de spelers

- ◆ Eerst moet er gedobbeld worden. Bepaal een minimumwaarde. Gooien de spelers hierboven,

dan zijn ze door de soldaten niet gezien. Maar gooien ze hier onder, dan worden ze gepakt. Ze moeten alles inleveren en het spel opnieuw beginnen.

- ◆ De spelers gaan de wildernis verkennen. Als de soldaten voorbij zijn, kunnen de spelers tevoorschijn komen. Na een kleine wandeling staan ze voor de ingang van een grot.
- ◆ De spelers gaan de grot binnen. Het is er aardedonker. Alleen met het flimflamfluisterconcentraat kunnen ze iets zien. Als ze door een kleine spleet kijken, zien ze maretakken. Alleen Idéfix en Asterix kunnen door de opening. Helaas zijn de stengels van het plantje zo sterk, dat Idéfix ze niet kan lostrekken. Ook Asterix kan het niet. Het lukt hem alleen met behulp van de Gouden Sikkels van Panoramix. Deze staat hem voor deze ene keer dan ook af.

19. HET BRUGGETJE

Voorlezen:

Jullie zien een klein bruggetje. Daarop zit een oude grijze man te vissen. Hij zit zich stierlijk te vervelen. Jullie moeten het bruggetje over. Dat betekent dat je de man moet aanspreken...

Opties voor de spelers:

- ◆ De spelers gaan de brug over en spreken de man aan. Als de man de spelers ziet, begint hij meteen te roepen. Snel komen er tien andere mannen aangelopen. In een groepje stellen zij zich voor de spelers op. In koor zeggen ze: "Wij vervelen ons, dus jullie moeten iets verzinnen. Anders mogen jullie de brug niet over!"
- ◆ De spelers gaan iets verzinnen. De oude man vertelt dat de spelers iets leuks moeten organiseren. Een spel of zo. Het moet te maken hebben met mummies, vissen, en vuur. En het groepje wil er ongeveer twee uur mee bezig zijn. De spelers moeten nu dus een programma gaan verzinnen voor de mannen. De meester bepaalt een minimumwaarde. Na een idee wordt er gedobbeld. Het programma is goed wanneer de minimumwaarde of hoger gegooid wordt. Dan mogen de spelers de brug passeren.



5. HET EINDE VAN HET SPEL...?



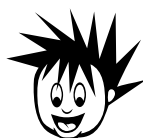
HET SPEL STOPT ALS DE SPELERS ALLE INGREDIËNTEN VOOR DE TOVERDRANK BIJ ELKAAR HEBBEN. NOG EVEN VOOR DE DUIDELIJKHEID, DIT ZIJN:

Maretakken	- in de bosjes achter de tempel, nummer 18.
Laurierbladeren	- in de tempel, nummer 15.
Kreeft	- op het viskraameilandje, nummer 13.
Aardolie	- uit de obelisk, nummer 17.
Wortelsap	- kan je maken van de wortels uit de tuin van de hogepriester, nummer 6.
Snufje Zout	- in het mysterieuze huisje, nummer 2.
Frambozen	- bij de hoge brug, nummer 12.
Kaneel	- op het Anubis-en-Sobekbal, nummer 16.
Verse vis	- op het viskraameilandje, nummer 13.
Water	- in het restaurant, nummer 7.
Spinazie	- in de piramide, nummer 3.
Wortels	- in de tuin van de hogepriester, nummer 6.

Is dit dan alles? Nee, natuurlijk niet! Met dit verhaaltje sluiten we het avontuur en het spel 'Zelf aan Zet' nog niet af. In de 'Werkwijzer Zelf aan Zet' staat beschreven wat voor activiteiten je na het spel kunt ondernemen. Voorlopig blijven jullie nog even 'zelf aan zet'...

Als afsluiting kan de meester het volgende vertellen:

Eindelijk zijn alle ingrediënten bij elkaar! De tijd dringt, dus snel lopen Asterix, Obelix, Abraracourcix, Assurancetourix, Idéfix en natuurlijk Panoramix naar het bootje. Als iedereen zit, pakt Obelix de peddels. In sneltreinvaart roeit hij terug richting Gallië. In de tussentijd mengt Panoramix alle ingrediënten. Hierbij brabbelt hij wat spreuken en plotseling begint het goedje te borrelen. Het is gelukt, de toverdrank is bijna klaar. Bij aankomst in Gallië wordt meteen een vuurtje gemaakt. De toverdrank wordt op de vereiste temperatuur gebracht. Nadat Panoramix een likje geproefd heeft, krijgt iedereen een slok. Obelix en Asterix voelen het tintelen in hun maag. Het is natuurlijk overbodig te vertellen dat onze vrienden met gemak de Romeinse soldaten verjaagd hebben. Deze overwinning en de behouden terugkomst uit Egypte worden dezelfde avond nog gevierd in het dorpje, met een groot feestmaal...





6. AANTEKENINGEN





Scouting

• Landelijk Bureau Scouting Nederland • Larikslaan 5 • 3833 AM Leusden
• Telefoon (033) 496 09 11

