

KUN JIJ
ONTSNAPPEN
UIT DE TOMBE?



Gouda, MMXXIII



Nederlandstalige editie uitgegeven in overeenstemming met Weldon Owen, een imprint van Insight Editions, LP, 800 A Street, San Rafael, CA 94901, USA, www.insighteditions.com

Copyright © Weldon Owen International, L.P. 2021

Eerst uitgegeven in het Engels in 2021 door Weldon Owen, een imprint van Insight International, L.P.

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vervaelvoudigd, verspreid of overgedragen in enige vorm of op enige wijze, met inbegrip van fotokopieën, opnamen of andere elektronische of mechanische methoden, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever, behalve in het geval van korte citaten in kritische recensies en bepaalde andere niet-commerciële toepassingen die door de auteurswet zijn toegestaan.

Oorspronkelijke titel: *Escape the Mummy's Tombe*

Copyright © Nederlandse vertaling MMXXIII, Uitgeverij MUS, Gouda
Vertaling en zetwerk Nederlandstalige editie: Textcase

ISBN 978 90 453 2853 9
NUR 200 Kinderboeken algemeen
BISAC JNF021040 JUVENILE NONFICTION / Games & Activities / Puzzles
THEMA YNVP Kinderen / tieners: algemeen: puzzelboeken

redactie@uitgeverijmus.nl
www.musboeken.nl

Uitgeverij MUS is een handelsnaam van BBNC uitgevers bv

Fotocredits

Omslag
Voorkant: sarcofaag (Paola Gallo/Shutterstock)
Achterkant: Egyptische cobra (Eric Isselee/Shutterstock); standbeeld van Anubis (Metropolitan Museum of Art, New York); zandduinen (Nadia Leskovskaya/Shutterstock)
Voor- en achterkant: hiërogliefen (kunstvorm/Shutterstock)

Shutterstock

Alle pagina's: hiërogliefen (kunstvorm); heilige hond (GoodStudio); Meerdere plaatsingen: 11, 13, 32, 68, 69 mes (Richard Peterson); 13, 46–47, 49, 51, 54, 56, 60, 66 olielamp (J. Lekavicius); 16–17, 71 grafinterieur (Cortyn)

Enkele plaatsing: titelpagina doodkist (andersfoto); 4 mummie (Andrea Izzotti); 5 farao sarcofaag (Mikhail Zahranichny); 7 doodskisten (José Ignacio Soto); 8 cobra-standbeeld (Jaroslav Moravcik); 8–9, 71 oogstmuurschildering (jsp); 10 Sah-sterrenbeeld (Ad_hominem); 10 Voorpoot van Ox-constellatie (angelinast); 10, 68 Sopdet-constellatie (angelinast); 17 graanoogst muurschildering (jsp); 22-23 valkbeeldjes (Sergey-73); 22-23 kleine piramide (Vladimir Zhoga); 22–23 sarcofaag (Mirko Kuzmanovic); 24–25 sarcofaaggezicht (N. Rotteveel); 26 Egyptische cobra (Alberto Loyo); 30 kattenbeeld (Tatiana.Do); 30 kledingkast (Orhan Cam); 30 artefacten (Andrej Privizer); 30 sieraden (N. Rotteveel); 30-31 strijdswagen (Jose Ignacio Soto); 30–31 beeldje van Amun (Love Lego); 33 kopie van de troon van Toetanchamon (Jose Ignacio Soto); 36 Shu (Cholpan); 38 Vallei der Koningen (Jeanette Teare); 41 mummie (CRM); 44-45 doolhof (nissia); 52–53, 68 mummies (Jaroslav Moravcik, andersfoto Anton Watman, Andrea Izzotti, PixHound); 55 graf (Rafal Cichawa); 57 speer (Bborriss.67); 62–63 kamer in tempel (Quintanilla); 66, 71 giergodin en slangengodin reliëf (Thomas Wyness); 67 Deir el-Medina (Rafal Cichawa)

Metropolitan Museum of Art, New York

12–13, 68 standbeeld van Anubis; 16–17 Nakht's offerkapel; 20 valse deur, graf van Metjetji; 23 vaas, shabti-doods; 28, 69 mestkever amulet; 28, 69 ankh-amulet; 29, 69 vazen; 30-31 potten en amuletten; 32 spiegel; 42–43, 68 sarcofaag; 55 vazen; 56 beitel; 58–59 Apep (Andrey0); 58–59, 71 Ra (luchtfoto.gr)

Alamy

10-11 Egyptische kosmos (The Print Collector); 19 bed van Tomb of Ka (Realy Easy Star/Toni Spagone); 25, 34–35, 69 canopische potten (Prisma Archivo Fotográfico); 31 bordspel (Cultureel Archief); 48–49, 69 doodskist (Nerthuz); 51, 71 ostracon (Ahmed Gomaa/Xinhua/Alamy Live News); 60–61 Anubis weegt het hart (Lanmas)

Wellcome Collection

61 standbeeld van Osiris (Science Museum, Londen. Naamsvermelding 4.0 International (CC BY 4.0)) 56–57, 68 brandoefening (PSKOOK)

ONTSNAP UIT DE TOMBE

Geschreven door Philip Steele



REIS TERUG IN DE TIJD NAAR HET OUDE EGYPTE

BEN JE KLAAR OM MEER DAN 3.000 JAAR TERUG IN DE TIJD TE REIZEN NAAR EEN EEUWENOUDE LAND VAN FARAO'S EN PIRAMIDES?

Het is 1300 v.C., de periode van het Nieuwe Rijk. Egypte bestaat voor het grootste deel uit woestijn met zand en rotsen, waar het altijd heet is. Behalve rond de rivier de Nijl. Zonder deze kostbare levenslijn zou de Egyptische beschaving niet kunnen bestaan. Allerlei soorten boten varen over de rivier. Ze zorgt voor drinkwater voor de mensen en het zorgt ervoor dat boeren gewassen kunnen verbouwen. Aan de groene oevers van de Nijl zijn dorpen en steden met fabelachtige paleizen en prachtige stenen tempels. Binnen in die tempels brengen priesters offers aan goden en godinnen.

Egypte wordt geregeerd door machtige koningen en koninginnen genaamd farao's. Mensen geloven dat de farao's rechtstreeks verbonden zijn met hun belangrijkste goden, zoals Horus, de valkengod; Ra, de zonnegod; en Osiris, de heerser over leven en dood.

Wanneer een farao overlijdt, wordt zijn of haar lichaam in een tombe aan de rand van de woestijn gelegd. In het Nieuwe Rijk worden ze begraven in verborgen ondergrondse tombes in de valleien en kliffen ten westen van de stad Waset (Thebe).



Eeuwenoude Egyptischemummie



De Egyptenaren geloven dat de dood niet het einde is, maar een stap in de richting van het hiernamaals: het koninkrijk van Osiris. Priesters voeren religieuze rituelen uit om ervoor te zorgen dat de zielen van de dode farao's veilig aankomen in het hiernamaals. Men gelooft dat als de priesters ook maar één fout maken, de wereld zal eindigen in duisternis en chaos.

Egyptenaren geloven dat de ziel van iemand die is overleden zal terugkeren naar het lichaam van diegene, dus wordt dat zo bewaard dat het eruitziet zoals het was toen de persoon nog leefde. Er wordt een mummie van gemaakt. De organen worden verwijderd en het lichaam wordt gedroogd in zout, opgevuld en in zwachtels gewikkeld. Farao's worden begraven met alles wat ze nodig hebben voor een veilige reis naar het hiernamaals. Eten, drinken, wapens, tronen, sieraden, triomfwagens en zelfs favoriete bordspellen worden achtergelaten in de tombes.

Een tombe van een farao is een fantastische schatkist. Het is ook een plek vol magie en mysterie, vloeken en gevaar. De tombe wordt bewaakt door machtige goden en is zo bedacht dat wie naar binnen durft te gaan in de val zit en niet kan ontsnappen.

OVER EEN PAAR BLADZIJDEN ZUL JE MERKEN DAT JE OPGESLOTEN ZIT IN EEN LANGVERGETEN TOMBE VAN EEN FARAO. DURF JE DEZE BLADZIJDE OM TE SLAAN?



Horus, de valkengod

GA JE DE ESCAPE-UITDAGING AAN?

GOED ZO, JE BENT DAPPER! MAAK JE KLAAR OM MEER DAN 3.000 JAAR TERUG IN DE TE REIZEN NAAR HET LAND VAN HET OUDE EGYPTE.

Je personage

Je bent 13 jaar oud en je woont in het dorp Set Maät vlak bij de belangrijke stad Waset (Thebe). Je vader, Senboe, is een steenhouwer die elke dag meebouwt aan verborgen ondergrondse tombes in de koninklijke begraafplaats die later de Vallei der Koningen zal worden genoemd. Senboe praat graag over zijn werk, en jij luistert graag. Je bent gefascineerd door de mysterieuze tombes die de belangrijke gemummificeerde farao's beschermen. Maar je weet ook dat de tombes gevaarlijke plekken zijn, vol valstrikken, vloeken en magie, en dat ze worden beschermd door machtige goden.

Hoe kom je vast te zitten in een tombe?

Het is de zoveelste hete dag, en je vader is naar zijn werk gegaan. Maar hij is zijn lunch vergeten mee te nemen! Als je snel bent en een kortere weg neemt door de Vallei der Koningen, kun je hem misschien nog inhalen. Je bent snel, en je rent over het stof en de rotsen. Maar wanneer je een hoek om gaat in de vallei, struikel je en val je. Je probeert je evenwicht te hervinden, maar je merkt dat je in een schacht valt. Had je nou maar geluisterd toen je moeder waarschuwde dat je het langzamer aan moest doen!

HOE KUN JE ONTSNAPPEN?

1 Begin bij nummer 1. Lees het verhaal. Volg de pijl naar het volgende nummer.



STEENLAWINE!

Je rende te hard door de Vallei der Koningen en struikelde over een rots. Met een KLAP val je op de grond ...

➔ GA NAAR **93**

2 Lees het volgende deel van het verhaal. Kies waar je daarna naartoe gaat.



WAAR BEN JE?

Je komt bij en vraagt je af waar je bent. Dan herinner je je wat er gebeurde. Boven je zie je amper daglicht; de bovenkant van de schacht is geblokkeerd door rotsen en stenen. Voor je is een deels bedolven muur van leemsteen, maar in het midden zit een grote scheur.

Wat doe je?

- Proberen door de kloof te klimmen GA NAAR **109**
- Schreeuwen om hulp GA NAAR **130**
- Proberen terug omhoog te klimmen door de schacht GA NAAR **98**

3 Lees de aanwijzingen goed. Ze helpen je met kiezen.

GEREEDSCHAP VAN TOMBEBOUWERS

Om tombes te maken in de rotswand van de vallei gebruiken bouwers onder andere beitels en touwen. Om hun weg door de tunnels en spelonken te verlichten, hebben ze een lamp nodig, en om een lamp aan te steken hebben ze een vuurboor nodig.

Welke spullen stop je in je tas?

- Touw, beitel, mes, lamp GA NAAR **88**
- Touw, mes, vuurboor, lamp GA NAAR **58**
- Touw, mes, kam, vaas GA NAAR **13**



Als je de vuurboor niet meeneemt, kun je de lamp niet aansteken!

4 Raadpleeg het Oog van Horus.

Als je dit symbool ziet, gebruik dan het wiel op de voorkant van het boek om erachter te komen waar je naartoe moet gaan.



RAADPLEEG HET OOG VAN HORUS

Draai aan het wiel totdat je de scarabee vindt.



➔ **18**

Dit onthult een getal.

Ga naar stap 18 om verder te gaan met het avontuur.

Als je opmerkzaam blijft, alle aanwijzingen gebruikt en verstandige keuzes maakt, zul je ontsnappen uit de tombe van de mummie. Sla de bladzijde om als je durft.



STEENLAWINE!

Je rende te hard door de Vallei der Koningen en struikelde over een rots. Met een KLAP val je op de grond ... Net als je weer overeind komt, valt de grond onder je weg en lijkt je in een schacht te vallen! Je hapt naar adem en komt neer met een bons.

Boven je vallen rotsen.
Je raakt bewusteloos.



GA NAAR 93



WADJETS WEG

Je gaat de gang in met de tekening van de cobra en komt gauw uit bij een muurschildering van een uraeus: een cobra met opgeheven kop. Dit is een symbool voor de godin Wadjet dat je eraan herinnert dat Wadjet Neder-Egypte beschermt. Dat is een heel eind hiervandaan, en het voelt alsof je verder weg raakt van een ontsnapping uit de tombe. Misschien had je de gang moeten volgen met de tekening van Nechbet, de beschermer van Opper-Egyptenaren. Maar verderop glinstert er iets; zou dat zonlicht zijn?

Wat doe je?

- Verder de gang door gaan richting het licht GA NAAR 57
- Teruggaan naar de gang met de tekening van een gier GA NAAR 100



LANDBOUW

De Egyptenaren verbouwen hun gewassen aan de oevers van de rivier de Nijl. De jaarlijkse overstromingen zorgen voor vruchtbare grond waarop graan en groenten uitstekend verbouwd kunnen worden.



DOORPLOETEREN

Als je verder rechtdoor gaat, komt de gang uit op een kamer. Je tilt je lamp op en ziet dat hij versierd is met prachtige schilderingen van landbouwtaferelen. De schilderingen doen je aan thuis denken; hoe graag zou je daar nu willen zijn! Het lijkt erop dat er vanaf de andere kant van de kamer drie gangen verdergaan. Je loopt ernaartoe, maar STOP: slechts een paar centimeter van je voet zit een schorpioen.

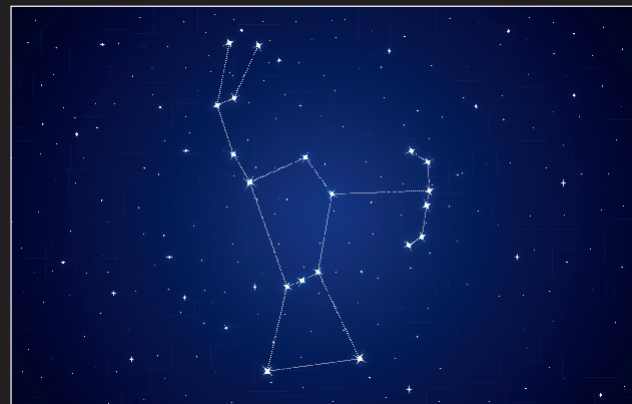
Wat doe je?

- Weglopen van de schorpioen, de kamer verlaten en links de bijruimte in GA NAAR 91
- Proberen over de schorpioen heen te springen GA NAAR 21

VIJFSTREEPSCHORPIOEN

De vijfstreepeschorpioen is een van de gevaarlijkste schorpioenen. Zijn steek kan hevige pijn veroorzaken en zelfs dodelijk zijn.





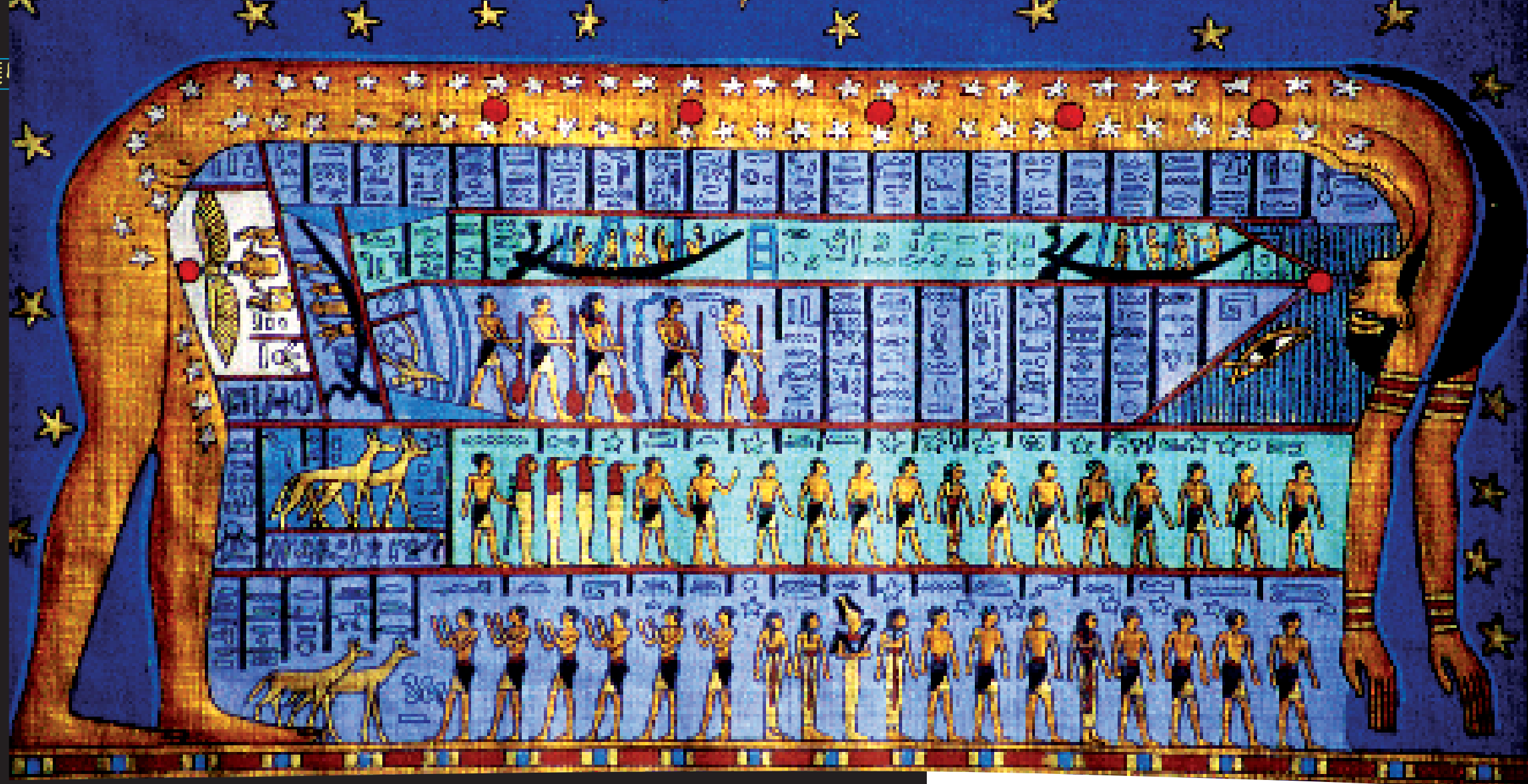
Vader van de goden, Sah, beweegt zich statig door de lucht. Zijn sterren zijn de zielen van dode farao's.



Sopdet bevindt zich in dit sterrenbeeld en is de helderste ster in de nachthemel. Ze verschijnt als de Nijl op het punt staat te overstromen.



Tombebouwers gebruikten de Voorpoot van Os als leidraad om de Grote Piramides te bouwen langs een noord-zuidlijn.



HEMELGODIN

Je zoekt een manier om omhoog te klimmen, de open nachthemel in, maar dan beseft je dat je naar een plafond kijkt. Het is beschilderd en ziet eruit als een sterrenhemel. Je bent voor de gek gehouden door de godin Noet! Haar met sterren bedekte lichaam welft zich over het plafond. Noet moet een machtige godin zijn, want je kunt je ogen niet afhouden van de sterren. Misschien als je ze telt, kun je uit haar greep ontsnappen.

NOET

De kracht van de hemelgodin Noet behoedt de farao voor onheil en beschermt de machtige zonnegod Ra.

Welk sterrenbeeld heeft een even aantal sterren?

- Als je dat van Sah denkt GA NAAR 34
- Als je dat van Sopdet denkt GA NAAR 80
- Als je Voorpoot van Os denkt GA NAAR 99



EEN HELDER LICHT

Je mes snijdt gemakkelijk door de muur. Je hebt snel een gat gemaakt en tilt je lamp op om erdoorheen te kijken. Het is verbluffend helder aan de andere kant: is dat zonlicht? Is dat de vallei die je daar ziet? Is het echt zo dat slechts deze ene muur tussen jou en een ontsnapping uit de tombe van de mummie in staat?

➤ GA NAAR 75





DE WAAKHOND

Je kruipt door het gat en je laat je op de grond vallen, komt verkeerd terecht en je schaaft je knie. Maar je veegt het stof van je af en staat weer op. Er beweegt iets in de schaduw, waar je van schrikt. Je steekt je lamp naar voren en staat oog in oog met een enorme hondenkop. Je springt geschrokken achteruit. Maar wacht, het is geen echte hondenkop. Het is een beeld van de god Anubis, de bewaker van de grafkamer.

Durf je langs Anubis te lopen, de machtige god van de dood?

- Nee, Anubis is de god van de dood, beschermer van graven en begraafplaatsen. Anubis is gevaarlijk. Je gaat terug GA NAAR 13
- Ja, het is maar een standbeeld en je moet hieruit zien te komen! GA NAAR 84
- Ja, maar alleen na het brengen van een offer. Je pakt een plak honingcake uit het lunchpakket van je vader en legt die voor Anubis neer GA NAAR 16



SLECHT ZAAD

Weet je zeker dat het Oog van Horus zei dat het het zaaiseizoen is? Kijk nog een keer.

- GA NAAR 24



WEER ROVERS

Om de grafrovers te ontwijken, laat je je weer langs het touw omlaagzakken in de kuil. Je kijkt omhoog en ziet ze overspringen naar de andere kant. Zij zien jou en het touw niet.

- GA NAAR 108



ANUBIS

Anubis is de god van mummies en tombes. Anubis helpt met beslissen of mensen het hiernamaals in mogen na hun dood. Om Anubis gunstig te stemmen laten mensen offers van eten en bloemen achter bij graven.



VUUR! VUUR!

Je haalt de kaart uit je zak en je wilt hem in het lamplicht bekijken. Je houdt de lamp net iets te dichtbij. Plotseling raakt de vlam de rand van de kaart en die vat vlam. Vlammen racen over het papyrus en Je moet de kaart loslaten. Binnen een paar tellen is er alleen nog maar as over dat op de grond valt. Weet je nog wat er op de kaart stond?



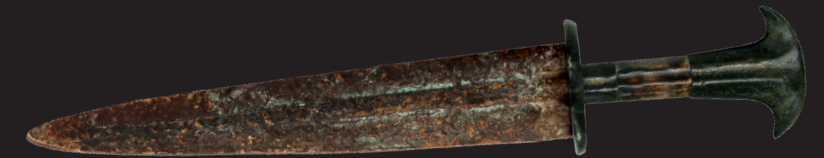
RAADPLEEG HET OOG VAN HORUS

Draai naar de scarabee.



DOORBRAAK

Je besluit de amuletten terug te leggen en voelt je meteen beter. Je loopt naar de andere kant van de kamer en komt bij een muur van klei. Er lijkt daar geen uitgang te zijn. Maar dan ontdek je kleine gaatjes in de muur.



Wat doe je?

- Je mes gebruiken om een groter gat in de muur te maken GA NAAR 5
- Teruggaan naar waar je vandaan kwam; je zult er toch niet doorheen komen GA NAAR 40





11

VAN 67

STORTVLOED

De stortvloed sleurt je mee door de bochtige gang. Voor je hoor je het geluid als van een waterval. Het is te donker om iets te zien, maar je vermoedt dat het water in een put valt. Je wilt echt niet in nog meer kuilen, schachten of putten vallen. Je strekt je arm uit boven je, maar je kunt horen dat je op de put afsnelt.

➤ GA NAAR 71



12

VAN 80

WIE IS DAAR?

De sarcofaag is griezelig. Je deinst achteruit. Maar dan zie je nog iets veel ergers in de tombe: een mensengezicht! Het beweegt niet. Je draait je om en rent in de tegenovergestelde richting.

➤ GA NAAR 68

STORTVLOED

Een stortvloed door zware regenval komt niet zo vaak voor in de woestijn, maar als die wel plaatsvindt, raast die door de valleien en sleurt gebouwen mee. In tombes zijn diepe putten gemaakt om vloedwater op te vangen zodat het de grafkamer en de schatkamer niet beschadigt.



13

VAN 109

RENNENDE SPINNEN

Met het touw, het mes, de kam en de vaas in je tas begin je de voorraadkamer door te lopen. Je hoort de echo van je voetstappen en rolspinnen en schorpioenen rennen over de vloer. Terwijl je verderloopt, wordt de weg steeds donkerder en donkerder. Daardoor kun je niet meer zien waar je heen gaat. Had je nou maar de lamp en vuurboor meegenomen!



Wat doe je?

- Doorgaan op de tast om een weg te zoeken GA NAAR 94
- Teruggaan om de lamp en vuurboor te halen GA NAAR 79



14

VAN 72

DAAR KOMEN ZE!

Je klautert terug over de schathopen en omhoog naar het gat waardoor je binnenkwam in de schatkamer. Je staat net op het punt naar buiten te klimmen als er van achter de muur een man verschijnt. Hij is vast een grafrover. Twee andere mannen volgen hem en klimmen naar binnen. Wat moet je doen?



RAADPLEEG HET OOG VAN HORUS

Draai naar het Tyet-symbool.



15

VAN 73

OPSTAPELEN

Je stapelt het hout op en begint omhoog te klimmen. Maar je bent pas halverwege als de stapel je gewicht niet meer houdt. Het hout zwaait heen en weer en glijdt weg en je valt weer op de bodem.

Wat doe je?

- Opnieuw proberen een houtstapel te maken GA NAAR 124
- Proberen omhoog te klimmen langs de wanden GA NAAR 26

