

JENSEITS VON THEBEN THEBES



Spelmateriaal

- 1 spelregels en • 1 overzichtsblad
- 1 spelbord – met 12 door wegen verbonden plaatsen: 7 Europese steden en 5 opgravingen rond de Middellandse Zee.

tijdspoor met 52 weken in een jaar

4 velden voor onderzoekskaarten

3 velden voor tentoonstellingskaarten



- 4 archeologen – speelfiguren in 4 kleuren



- 4 tijdstenen – één voor elke speler



- 1 jaarsteen – om aan te geven in welk jaar de spelers zich bevinden



- 85 onderzoekskaarten – waaronder kenniskaarten, diverse uitrustingskaarten en 9 congreskaarten.



Op een onderzoekskaart is te zien...

... in welke stad men deze kaart kan krijgen.

... het aantal weken, dat men moet investeren om deze kaart te nemen.

... voor welke actie deze kaart gebruikt kan worden. Deze kaart zijn eigenaar 3 speciale kennispunten voor het gele gebied (Egypte).



- 10 tentoonstellingskaarten – vijf kleine tentoonstellingen met 4 overwinningpunten en vijf grote met 5 overwinningpunten.

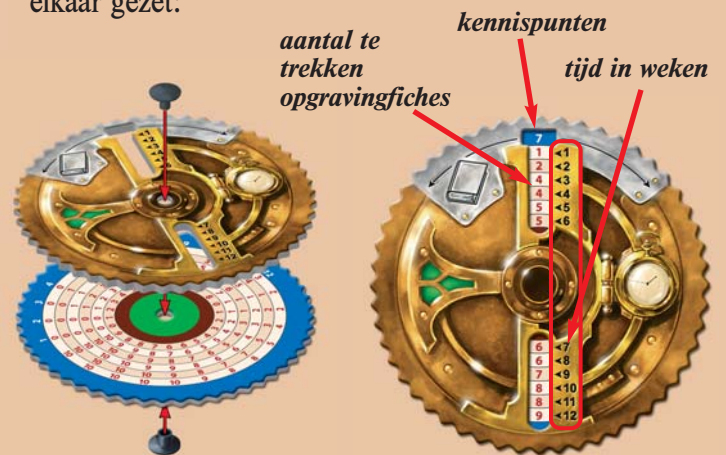


overwinningpunten *de stad waar men deze kaart kan krijgen* *benodigde artefacten* *benodigde tijd*

- 5 overzichtskaarten – met de beschikbare archeologische vondsten per opgraving.



- 4 draaischijven – Deze bestaan uit twee kartonnen schijven en worden voor het eerste spel als volgt in elkaar gezet:



- 4 sets toestemmingskaarten – voor elke speler is een toestemmingskaart voor elk gebied (1 set = 5 kaarten)

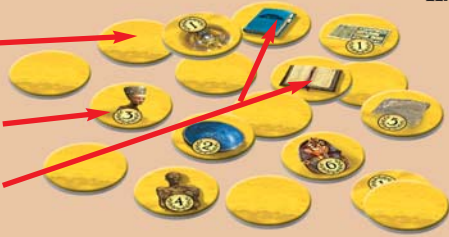


voorkant: toestemming voor een opgraving
achterkant: toestemming verlopen

- **155 opgravingsfiches** - voor elke opgraving zijn er 15 archeologische vondsten beschikbaar: 13 artefacten, 1 speciaal kennispunt voor een andere opgraving en 1 algemeen kennispunt. De overige fiches zijn waardeloos (puin). Per gebied wordt 1 artefact met een waarde van 1 apart gehouden. De overige fiches gaan in de corresponderende buidel.

Enkele opgravingsfiches uit Egypte (geel):

- puin*
- en*
- archeologische vondst (artefact)*
- archeologische vondst (kennis)*



- **5 buidels** - hierin gaan de 30 opgravingsfiches van een gebied. Aan het begin van het spel is iedere buidel gevuld met 14 (van de 15) archeologische vondsten en 16 puinfiches in dezelfde kleur.

Vorbereiding van het spel

- Iedere speler krijgt:
- een set toestemmingskaarten, en in een kleur naar keuze:
 - een archeoloog, • een tijdsteen en • een draaischijf.

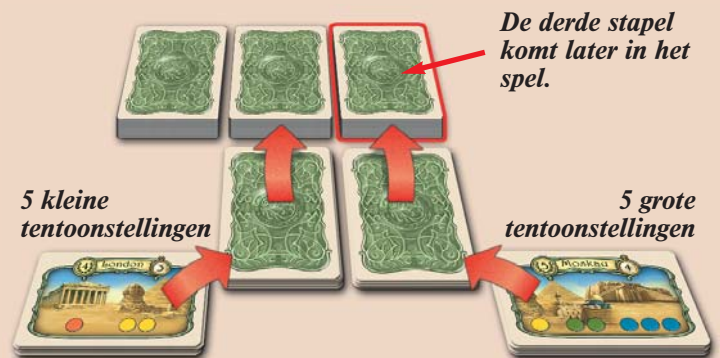
De **10 tentoonstellingskaarten** worden apart gehouden. De onderzoekskaarten worden geschud en de bovenste 4 kaarten komen open op de daarvoor bestemde velden op het bord te liggen.

De overige kaarten worden verdeeld over **drie ongeveer gelijke stapels**. Door de tweede stapel worden de 5 kaarten met kleine tentoonstellingen geschud, de 5 grote gaan door de derde stapel.

Let op: In een spel met 2 spelers worden alle tentoonstellingskaarten door de tweede stapel geschud

De eerste stapel gaat op de tweede, waarna de hele stapel naast het spelbord wordt gelegd.

De derde stapel wordt apart gehouden. Deze komt pas in het spel, wanneer de andere kaarten op zijn.



De tijdstenen van de spelers worden in willekeurige volgorde in een kleine toren gestapeld op het startveld (bij 2 en 4 spelers) of op veld "16" (bij 3 spelers).

De jaarsteen wordt op veld 1901 (bij 2 en 3 spelers) of 1902 (bij 4 spelers) gezet.

Iedere speler legt zijn toestemmingskaarten voor iedereen zichtbaar voor zich neer. De draaischijf ligt klaar.

Alle archeologen beginnen in Warschau.

De vijf overzichtskaarten komen naast het spelbord te liggen.



4 onderzoekskaarten worden aan het begin open neergelegd.

De apart gehouden artefacten met waarde "1" komen op het spelbord bij de betreffende opgraving te liggen.

Doel van het spel

De spelers reizen als archeologen door Europa om kennis te vergaren voor hun opgravingsexpedities. Assistenten en uitrusting, zoals vervoersmiddelen of scheppen, kunnen daarbij van pas komen. Goed uitgerust gaat men naar bijvoorbeeld Egypte, Kreta of Mesopotamië om te zoeken naar waardevolle artefacten, die roem en aanzien opleveren in de vorm

van overwinningspunten. Maar ook het inrichten van een tentoonstelling of deelname aan een congres levert aanzien op. Maar dit alles kost natuurlijk tijd... Degene die efficiënt met zijn tijd omgaat en daarmee de meeste overwinningspunten verdient door kennis en archeologisch vondsten wint het spel.

Spelverloop

Het spel verloopt naar gelang het aantal spelers over:

- 3 jaar bij 2 spelers
- ± 2,5 jaar bij 3 spelers
- 2 jaar bij 4 spelers.

1. Spelervolgorde

De startspeler is degene wiens tijdsteen bovenaan de toren op het startveld ligt.

Tijdens het spel is altijd de speler aan de beurt wiens tijdsteen achterop het tijdspoor staat. Zijn op dat veld meerdere stenen opeengestapeld, dan is de speler die bovenop ligt aan de beurt.

Zo kan het voorkomen dat een speler meerdere keren achtereenvolgens aan de beurt is, voordat hij een andere speler inhaalt.

De speler verplaatst zijn speelfiguur over het bord langs de aangegeven routes. Daarna voert hij één actie uit. Spelers mogen elkaar passeren en in een gebied kunnen meerdere speelfiguren staan.

Het bewegen en uitvoeren van de actie wordt afgerekend in weken. Het aantal gebruikte weken wordt met de tijdsteen bijgehouden om het tijdspoor.

Elke stap tussen twee gebieden kost 1 week aan tijd. Het aantal benodigde weken voor het uitvoeren van een actie is te vinden bij de beschrijving van de actie later in deze spelregels.

2. Een actie uitvoeren

De speler die aan de beurt is voert één van onderstaande acties uit:

- een onderzoekskaart nemen
- de onderzoekskaarten wisselen
- een opgraving uitvoeren
- een tentoonstelling inrichten



Voorbeeld: Blauw is aan de beurt.

Opmerking: Komt de tijdsteen van een speler tijdens het spel op een reeds bezet veld, dan wordt deze op de daar aanwezige steen geplaatst.



Voorbeeld: Blauw verplaatst zijn speelfiguur in twee stappen van Londen naar Warschau. Dit kost hem 2 weken plus 1 week voor het daarna uitvoeren van de actie "kaarten wisselen".

Opmerking: De onderzoekskaart "auto" verkort elke reis van 3 of meer weken met 1 week.



De onderzoekskaart "zeppelin" laat een speler eenmaal kosteloos reizen. Na gebruik wordt deze kaart afgelegd.

LET OP: Het is verplicht een actie uit te voeren! Reizen of blijven staan zonder een actie uit te voeren is niet toegestaan.

- ▶ ...in Berlijn, Londen, Moskou, Parijs, Rome of Wenen
- ▶ ...in Warschau
- ▶ ...in Griekenland, Egypte, Kreta, Palestina of Mesopotamië
- ▶ ...in Berlijn, Londen, Moskou, Parijs, Rome of Wenen

De beschrijving van de verschillende acties:

■ Een onderzoekskaart nemen

De speler kiest een van de openliggende onderzoekskaarten en reist met zijn speelfiguur naar de op de kaart aangegeven stad. Wanneer het speelfiguur reeds in deze stad staat, wordt er geen tijd voor het reizen gerekend.

De speler plaatst zijn tijdsteen het aantal benodigde weken (aangegeven op de onderzoekskaart plus evt. reistijd) vooruit.

Daarna pakt hij de gekozen kaart en legt deze open voor zich neer. Vanaf nu kan de speler het voordeel van deze kaart gebruiken.

Een nieuwe onderzoekskaart wordt gedraaid

Daarna trekt de speler een kaart van de stapel. Als dit een onderzoekskaart is, legt hij deze op de zojuist vrijgekomen plaats.

Een tentoonstellingskaart wordt gedraaid

Wordt er echter een tentoonstellingskaart getrokken, dan wordt deze op het eerste tentoonstellingsveld (a) gelegd. Kaarten, die reeds op de velden voor tentoonstellingen liggen, schuiven in de richting van de pijl verder. Gaat een kaart daarbij van het derde veld (c) af, dan gaat deze naar de aflegstapel.

Het trekken van de kaarten gaat net **zolang** door, tot er weer vier onderzoekskaarten openliggen.

De stapel met kaarten is uitgeput

Is de stapel voor de eerste keer uitgeput, dan wordt de aflegstapel **samen met de aan het begin apart gelegde stapel geschud**. Dit is dan de nieuwe stapel.

Mocht dit weer gebeuren, dan worden de kaarten op de aflegstapel geschud en vormen een nieuwe gedekte trekstapel.

■ Onderzoekskaarten wisselen

Om de openliggende onderzoekskaarten te wisselen, reist de speler met zijn speelfiguur naar Warschau (hij kan daar natuurlijk ook al staan) en legt de vier onderzoekskaarten op de aflegstapel. Daarna trekt hij nieuwe kaarten, totdat er op de vrijgekomen plaatsen weer vier onderzoekskaarten liggen.

Worden daarbij tentoonstellingskaarten gedraaid, dan worden deze net als bij de actie ■ **een onderzoekskaart nemen** afgehandeld (zie hierboven).

De speler plaatst zijn tijdsteen het aantal benodigde weken (1 week voor deze actie plus evt. reistijd) vooruit.



De lege plaats, die ontstaat wanneer een speler een kaart heeft genomen, wordt opgevuld met een nieuwe onderzoekskaart van de stapel...

...wordt daarbij een tentoonstellingskaart getrokken, dan wordt deze op tentoonstellingsveld "a" gelegd.



Ligt daar reeds een kaart, dan schuift deze 1 veld door (naar veld "b").



Uitzondering: Is een speler direct daarna weer aan de beurt (d.w.z. niemand anders was tussendoor aan de beurt), dan kost het wisselen van de kaarten een week meer. Omdat de speelfiguur reeds in Warschau staat, wordt er geen reistijd gerekend.

Een tweede keer wisselen kost dus 2 weken, een derde keer direct daarna wisselen 3 weken, enz.

■ Een opgraving uitvoeren

Voldoet een speler aan een aantal voorwaarden, dan mag hij een opgraving uitvoeren.

De (minimale) voorwaarden

- De speler heeft **toestemming** voor een opgraving in het gebied.
- De speler beschikt over **minstens 1 speciaal kennispunt voor dit gebied** (middels een onderzoekskaart of een archeologische vondst)

De speler reist met zijn speelfiguur naar de gewenste opgraving (hij kan daar natuurlijk ook al staan) en voert daar de opgraving uit. Hij neemt daarna een aantal opgravingfiches uit de betreffende buidel.

Het aantal fiches hangt af van de tijd, die de speler wil investeren en zijn kennis (uitgedrukt in kennispunten) over dit gebied.

Bepalen van de kennispunten

Het aantal kennispunten wordt bepaald door de volgende zaken op te tellen:

- **Speciale kennis**
 - uit vakliteratuur (de kleur van het boek is hetzelfde als het gebied)
 - van de lokale bevolking (de kleur van het symbool is hetzelfde als het gebied)
 - assistenten (tellen voor elk gebied)

Opmerking: De kaart "lokale bevolking" verhoogt de speciale kennis eenmalig met 2 punten en telt slechts voor één opgraving. Na gebruik wordt deze kaart afgelegd.



aangevuld met:

- **Algemene kennis**
 - uit boeken (opengeslagen boeken tellen voor elk gebied)

Elk symbool (opengeslagen boek, vakliteratuur of lokale bevolking) levert 1 kennispunt op.

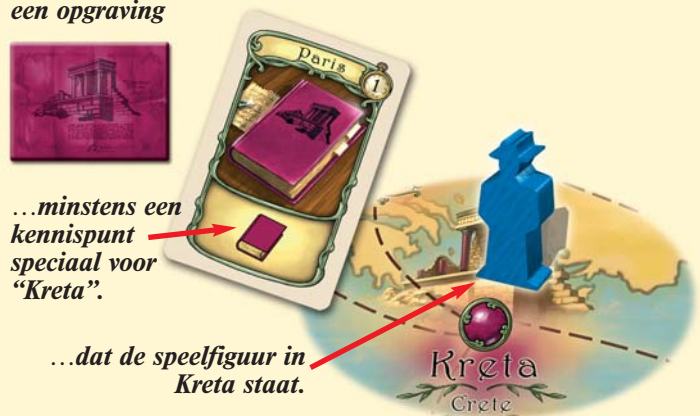
Voorbeeld: Een opgraving in Kreta vereist...

...toestemming voor een opgraving



...minstens een kennispunt speciaal voor "Kreta".

...dat de speelfiguur in Kreta staat.



Voorbeeld speciale kennis voor "Kreta"

(onderzoekskaarten en een opgravingfiche uit Griekenland):



3 pnt. (2+1 pnt.) uit vakliteratuur



+2 pnt. vanwege de kaart "lokale bevolking"



+1 pnt. vanwege twee "assistent"-kaarten

Opmerking: 2 assistenten leveren 1 kennispunt op, 3 assistenten leveren 2 kennispunten op

Heeft een speler slechts één assistent, dan mag hij deze enkele kaart ook bij een opgraving inzetten.

Deze levert dan hetzelfde op als 2 assistenten, maar gaat na gebruik direct naar de aflegstapel.



4 algemene kennispunten (te gebruiken voor elk gebied)

Opmerking: Het investeren in algemene kennis kost meer tijd, maar heeft als voordeel, dat ze overal kunnen worden ingezet.

Eerst wordt de speciale kennis voor dit gebied opgeteld (totaal aantal punten van vakliteratuur, assistenten en lokale bevolking). Daarbij komt de algemene kennis (elk boek telt voor één punt).

Het is niet toegestaan om meer algemene kennispunten te gebruiken dan speciale kennispunten. Beschikt men over teveel algemene kennispunten, dan wordt een deel daarvan bij deze opgraving niet worden gebruikt.

Inzetten van de draaischijf:
bepalen van het aantal fiches, dan men mag trekken

Het aantal actuele kennispunten (speciaal en algemeen) wordt op de draaischijf ingesteld door de voorste schijf door te draaien tot bovenaan dit getal zichtbaar is (wit getal met blauwe achtergrond).

Nu bepaalt de speler het aantal weken dat hij wil graven. De zwarte getallen 1 t/m 12 naast de gleuf geven het aantal weken aan.

Het rode cijfer naast het gekozen aantal weken geeft aan hoeveel fiches men in dat geval mag trekken. Er moet een aantal weken worden gekozen, waarbij het rode getal groter is dan "0". Een opgraving kan nooit langer dan 12 weken duren. De speler zegt duidelijk aan de anderen hoelang hij gaat graven.

De speler plaatst zijn tijdsteen het aantal benodigde weken (gekozen aantal weken plus evt. reistijd) vooruit.

De opgraving: archeologische vondsten en waardeloos puin

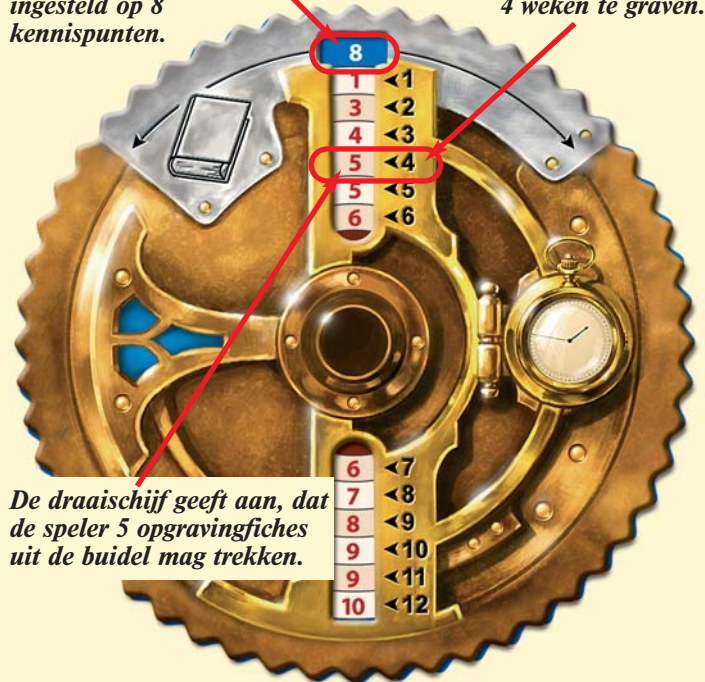
De speler trekt het aantal fiches uit de buidel die bij deze opgraving hoort. **Puin** (fiches zonder voorwerp) gaan terug in de buidel en archeologische vondsten (artefacten en kennispunten) legt de speler duidelijk zichtbaar voor zich neer.



Voorbeeld: De speler heeft voor zijn opgraving in Kreta in totaal 8 kennispunten (van de 5 algemene kennispunten mag hij er slechts 4 gebruiken).

Voorbeeld: De draaischijf is ingesteld op 8 kennispunten.

De speler besluit om 4 weken te graven.



De draaischijf geeft aan, dat de speler 5 opgravingfiches uit de buidel mag trekken.

Opmerking: Een speler kan nooit meer dan 12 kennispunten inzetten. Heeft hij meer punten, dan stelt hij de draaischijf in op 12 punten.

Onderzoekskaart "schip": Heeft een speler 2 van deze kaarten, dan mag hij bij elke opgraving 1 fiche meer trekken; met 3 van deze kaarten, mag hij 2 fiches meer trekken

Heeft een speler slechts één schep, dan mag hij deze enkele kaart ook bij een opgraving inzetten. Deze geeft hetzelfde resultaat als 2 scheppen, maar gaat na deze opgraving direct naar de aflegstapel.



Opmerking: Het spreekt voor zich, dat men niet in de buidel mag kijken!

Het is niet toegestaan het aantal weken te wijzigen, nadat het eerste fiche getrokken is.

Voorbeeld: De speler mag 5 opgravingfiches trekken. Hij vindt 3 artefacten, die hem 8 overwinningpunten opleveren en 2 stuks waardeloos puin, die weer terug in de buidel gaan.

Afronden van de opgraving

De speler draait zijn toestemmingskaart voor dit gebied om, om aan te geven dat deze opgraving afgerond is (de kaart ligt nu met de kant met de "X" naar boven).

Pas wanneer zijn tijdsteen voorbij het veld "52" is gekomen (een nieuw jaar is dan begonnen), mag hij weer een opgraving uitvoeren in dit gebied.

Bonus voor de eerste opgraving in een gebied

De speler, die als eerste een opgraving uitvoert in een bepaald gebied ontvangt ook het artefact met waarde "1", dat op het spelbord ligt op dit gebied.



Opmerking: De kaart "bijzondere toestemming" geeft een speler de mogelijkheid om twee keer in hetzelfde jaar een opgraving uit te voeren in één gebied. Deze kaart kan slechts eenmaal worden ingezet en wordt na gebruik afgelegd.



Een tentoonstelling inrichten

Tentoonstellingskaarten komen in de loop van het spel open op de tentoonstellingsvelden op het spelbord te liggen.

Om een tentoonstelling in te richten, reist de speler met zijn speelfiguur naar de op de kaart aangegeven stad (hij kan daar natuurlijk ook al staan).

Op een tentoonstellingskaart is aangegeven hoeveel artefacten uit een bepaald gebied een speler moet bezitten om de tentoonstelling in te richten. De waarde van de artefacten speelt geen rol.

De speler laat de benodigde artefacten zien aan de anderen en neemt de betreffende tentoonstellingskaart en legt deze voor zich neer. De getoonde artefacten mag hij houden en legt hij weer voor zich neer.

De speler plaatst zijn tijdsteen het aantal benodigde weken (aangegeven op de tentoonstellingskaart plus evt. reistijd) vooruit.



Voorbeeld: De speler reist naar Londen. Daar kan hij een tentoonstelling inrichten, omdat hij de juiste artefacten bezit (minstens 1 oranje en 2 gele artefacten).

Opmerking: Archeologische vondsten in de vorm van boeken of vakliteratuur zijn geen artefacten. Het is dus niet mogelijk deze in te zetten bij het inrichten van een tentoonstelling.

Een jaar is voorbij

Gaat een speler met zijn tijdsteen voorbij het veld 52, dan begint voor hem een nieuw jaar. Gebruikte toestemmingskaarten worden omgedraaid (met de kant zonder X naar boven), zodat er weer toestemming is om te graven in alle gebieden.

Wanneer de laatste tijdsteen voorbij het veld 52 is gekomen, gaat ook de jaarsteen een jaar verder.



Einde van het spel en waardering

Aan het einde van het laatste jaar (1903) mag de tijdsteen bij het passeren van veld "52" uitsluitend op veld "1" eindigen. Het is dan dus **niet toegestaan** om een actie te kiezen, waarvoor **meer weken** nodig zijn.

Wanneer alle tijdstenen dit punt hebben bereikt, is het spel afgelopen en volgt de waardering.

Voorbeeld: In het laatste jaar staat de tijdsteen van Rood op veld "48". Hij heeft dus nog 5 weken beschikbaar om bij. Een opgraving in Griekenland uit te voeren. De opgraving mag dus geen 6 of meer weken duren!



Opmerking: Kan of wil een speler vlak voor het einde van het spel geen actie meer uitvoeren, dan plaatst hij zijn tijdsteen direct op veld "1".

Waardering

De spelers verdienen overwinningspunten voor:

- elk artefact (zie punten op het fiche)
- elke tentoonstelling (zie punten op de kaart)
- congressen. Het aantal punten hangt af van het aantal congreskaarten, dat de speler heeft verzameld.
- de meeste kennis van een gebied. Dit levert per gebied 5 punten op. Bij gelijkstand ontvangen de betreffende spelers ieder 3 punten. De kennis van een gebied wordt bepaald door de gekleurde boeken op de onderzoekskaarten en archeologische vondsten op te tellen

De speler met de meeste overwinningspunten wint het spel.

Opmerking: Het tijdspoor kan een handig hulpmiddel zijn bij het tellen van de overwinningspunten. Hou er wel rekening mee, dat dit spoor 52 velden telt.

Opmerking: Hoe meer congreskaarten een speler in het spel verzamelt, hoe meer overwinningspunten dit oplevert aan het einde.

De onderstaande tabel geeft aan hoeveel punten men kan verdienen. Het is niet mogelijk meer dan 28 overwinningspunten te verdienen met congreskaarten.

aantal congreskaarten

aantal overwinningspunten

	1	2	3	4	5	6	7
	1	3	6	10	15	21	28

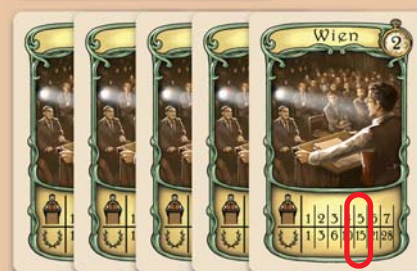
Opmerking: Assistenten, lokale bevolking en algemene kennis tellen niet mee bij het bepalen van de meerderheid in kennis van een bepaald gebied.

Voorbeeld van een waardering

Deze speler heeft aan het einde van het spel in totaal 67 overwinningspunten:

- 13 artefacten met een totale waarde van 39 OP
- 3 tentoonstellingskaarten met een totale waarde van 13 OP
- 5 congreskaarten leveren op 15 OP
- geen kennismeerderheid van een gebied 0 OP

(De speler bezit in dit voorbeeld wel speciale kennis, maar dit is niet voldoende om in een gebied de meerderheid te behalen. Daarom krijgt hij 0 overwinningspunten).



Overzicht van de onderzoeks- en tentoonstellingskaarten

Algemene kennis

(8 kaarten)

- geldig voor alle opgravingen
- maximum inzet is gelijk aan speciale kennispunten
- wordt niet afgelegd



Elk symbool levert 1 kennispunt op.



2 punten



1 punt



1 punt



2 punten



3 punten



2 punten



2 punten



Speciale kennis

(vakliteratuur)

- (9 kaarten per gebied)
- geldig voor één bepaalde opgraving
- de meerderheid van een gebied levert overwinningpunten op
- wordt niet afgelegd

Speciale kennis (lokale bevolking)

- (1 kaart per gebied)
- geldig voor één bepaalde opgraving
- eenmalig te gebruiken
- wordt na gebruik afgelegd



Zeppelin (2 kaarten)

- de reistijd wordt verkort naar 0 weken
- eenmalig te gebruiken
- wordt na gebruik afgelegd



Auto (2 kaarten)

- de reistijd van een reis van 3 of meer weken wordt verkort met 1 week
- wordt niet afgelegd



Assistent (6 kaarten)

- 2 assistenten leveren 1 speciaal kennispunt naar keuze op
- 3 assistenten leveren 2 speciale kennispunten naar keuze op
- twee- en drietallen worden niet afgelegd
- 1 kaart levert 1 speciaal kennispunt naar keuze op, maar deze wordt na gebruik afgelegd



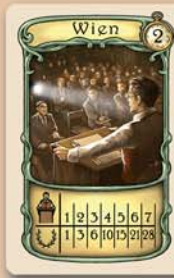
Schip (6 kaarten)

- met 2 scheppen mag je 1 extra opgravingfiche trekken
- met 3 scheppen mag je 2 extra opgravingfiches trekken
- twee- en drietallen worden niet afgelegd
- met 1 kaart mag je 1 extra opgravingfiche trekken, maar deze wordt na gebruik afgelegd



Bijzondere toestemming (2 kaarten)

- geeft toestemming voor een opgraving
- geldig voor een opgraving naar keuze
- wordt na gebruik afgelegd



Congres (9 kaarten)

Levert max. 28 overwinningpunten op.

- | | |
|--------------|-----------|
| 1 congres | 1 punt |
| 2 congressen | 3 punten |
| 3 congressen | 6 punten |
| 4 congressen | 10 punten |
| 5 congressen | 15 punten |
| 6 congressen | 21 punten |
| 7 congressen | 28 punten |



Kleine tentoonstelling (5 kaarten)

- levert 4 punten op
- Vereist:
 - 3 weken tijd
 - 3 artefacten uit 2 bepaalde gebieden



Grote tentoonstelling (5 kaarten)

- levert 5 punten op
- Vereist:
 - 4 weken tijd
 - 6 artefacten uit 3 bepaalde gebieden

Archeologische vondsten uit Kreta



Marmereen beeld
1^e eeuw v. Chr.
Aphrodite van Argyroupolis



Machine van Antikythera
ca. 80 v. Chr.
raderwerk met onbekend doel



Helm uit Axos
koperen helm



Standbeelden
ca. 720 v. Chr.
uit de tempel van Apollo te Dreros



Amfora
1700-1500 v. Chr.
offerbeker van bergkristal



Sfinx
Sfinxbeeld uit Malia



Stier
1700-1500 v. Chr.
muurschildering in het paleis van Knossos



Slangengodin
17-16^e eeuw v. Chr.
Fayence, Paleis van Knossos



Koperen schild
vindplaats: Ideon andron-ruïne, geboorteplaats van Zeus



Larnax
1320-1300 v. Chr.
gesloten lijkst



Kruik
keramische kruik, museum van Hania



Discus van Phaestos
ca. 1700 v. Chr.
rond tablet van aardewerk met doorsnee 16 cm



Stier van Minos
offerbeker, klein paleis van Knossos

Archeologische vondsten uit Egypte



Amulet van Senwosret
1965-1920 v. Chr.
12^e dynastie diende als bescherming tegen ziekten

Narmer palet
ca. 1300 v. Chr.
gevonden in 1887/1888 in Hierakonpolis

Zegel van Neferoesobek
1799-1796 v. Chr.
12^e dynastie

Scarabee-amulet
1323 v. Chr.
grafschat

Graf van Pepi Nakht
1425 v. Chr.
Thebe, opgegraven in 1889

Fayenceschaal
1450 v. Chr.
belangrijke grafschat, de lotus symboliseert het hiernamaals

Steen van Rosetta
196 v. Chr.
gevonden in 1799 door een soldaat van Napoleon

Mummie van Ramses II
ca. 1235 v. Chr.
ontdekt in 1886 bij Deir el-Bahari

Buste van Nefertiti
1350 v. Chr.
18^e dynastie, gevonden in 1912 in Armana

Papyrus van Aboesir
ca. 2360 v. Chr.
stukken gevonden in 1893 rond Aboesir

Bronzen spiegel
2040-1750 v. Chr.
Onderdeel van de collectie van Henry Salt

Ushabti beeld
ca. 1600-300 v. Chr.
In de Late Periode ± 400 in een graf

Masker van Toetanchamon
ca. 1323 v. Chr.
in 1922-1923 ontdekt

Archeologische vondsten uit Palestina



Dode Zeerollen
ca. 300-68 v. Chr.
gevonden in 1947 in een ruïne bij Qumram

Romeins molenspel
ca. 50 v. Chr.

Romeinse munt
ca. 59 n. Chr.
munt met afbeelding van stadhouder van Juda

Menora
gevonden in Tiberias

Armana-geschrift
gevonden in Hebron

Offerbeeld
1000-1100 v. Chr.
Ashdod, Israël
hoogte: 34,7 cm; doorsnee 14,2 cm.

Ossuarium
1^e eeuw
bewaarpplaats voor beenderen

Sarcofaag
1400-1300 v. Chr.
begraaftplaats bij Deir el-Balah
Keramiek ca. 190 cm

Stele
1200 v. Chr.
stete van Merenptah

Standbeeldzuil
Standbeeld uit de tempel van Jahweh in Arad

Stele van Tel Dan
825-800 v. Chr.
zwarte basalten stete, gevonden 1993

Standbeeld van een stier
ca. 1300 v. Chr.

Medaillon van Tyche
ca. 582 v. Chr.
uit Tinshemet

Archeologische vondsten uit Griekenland



Venus van Milo
rond 100 v. Chr.
gevonden in 1820 door een boer in Milos

Schat van Priamus
24-23 v. Chr.,
gevonden in 1873 in Troje

Atheense munt
450-350 v. Chr.

Atheense kelk
rond 470 v. Chr.
aardewerken schaal met rode figuren

Standbeeld van Zeus
460 v. Chr.
gevonden 1926 voor de kust van Artemisium

Omphalos
5^e eeuw v. Chr.,
Delphi,
navel van de wereld

Wagenmenner van Delphi
478-474 v. Chr.
bronzen beeld

Soldatenhelm
rond 500 v. Chr.
gevonden in Olympia

Masker van Agamemnon
1500 v. Chr.
gevonden in 1876 door Heinrich Schliemann

Bronzen paard
ca. 5^e eeuw v. Chr.

Parthenon sieraad
447-438 v. Chr.
in 1801 naar GB gebracht

Marmereen beeld van Pallas Athene
2^e eeuw v. Chr.
Rom. kopie uit het Parthenon

Stadszegel van Troje
In 1873 door H. Schliemann gevonden

Archeologische vondsten uit Mesopotamië



Zegel uit Gudea
2130 v. Chr.
uit de verzameling van Siegmund Freud

Leeuw van Babylon
± 1300 v. Chr.

Witte obelisk
1050-1031 v. Chr.
gevonden in 1853

Masker van Sargon
ca. 2350 v. Chr.
Ninive Mesopotamië koper

Koningin van de Nacht
1800-1750 v. Chr.
kunstwerk uit de tijd van de Hammurabi

Gilgamesjepos
12^e eeuw v. Chr.
11^e kleitablet

Vaas van Warka
3100 v. Chr.
Uruk

Gouden Sumerische helm
ca. 2400 v. Chr.
gevonden in het koningsgraf in Ur

Spijkerschrift oudste kleitablet
± 3200-3000 v. Chr.