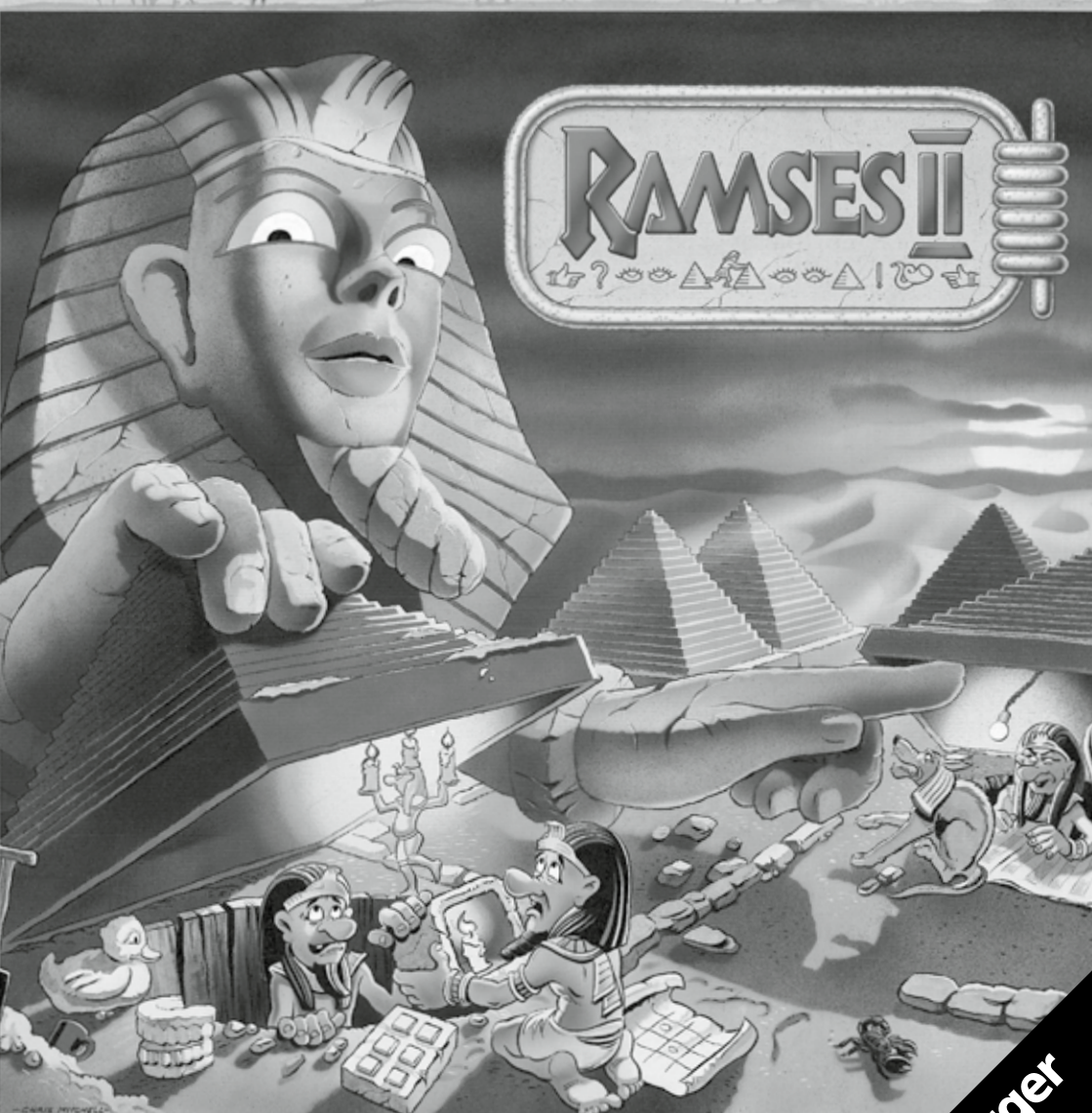




RAMSES II



Ravensburger



PL

Autor: Gunter Baars • Ilustracje: IDL • Design: IDL/Ravensburger
Ravensburger Spiele® Nr. 26160 4 • dla 2–5 graczy od 8 lat

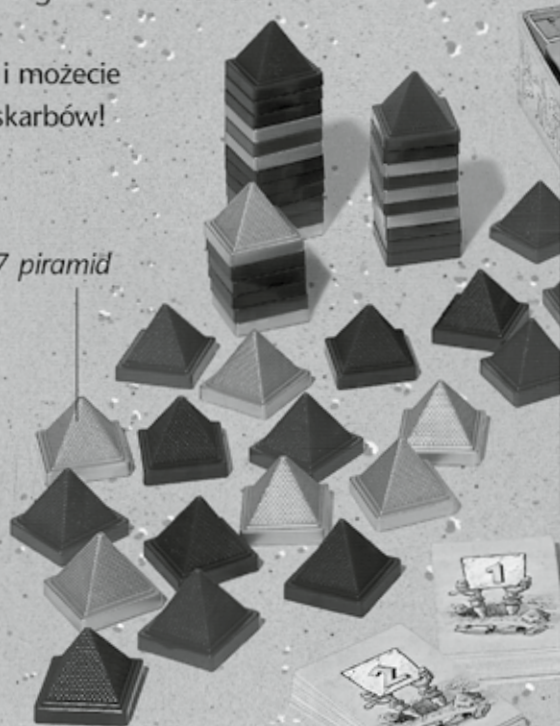
Bardzo wielki bogacz, ale niestety nieco roztargniony, faraon Ramzes II nazbierał wiele skarbów ze wszystkich krajów świata i schował je przed złodziejami w swych piramidach. Niestety stracił orientację i teraz nie wie gdzie co schował!

Ale na szczęście jesteście Wy i możecie mu pomóc w poszukiwaniu skarbów!

CEL GRY

Ten, kto znajdzie największą ilość skarbów faraona i dzięki temu zbierze najbardziej wartościowe karty ze skarbami – wygrywa.

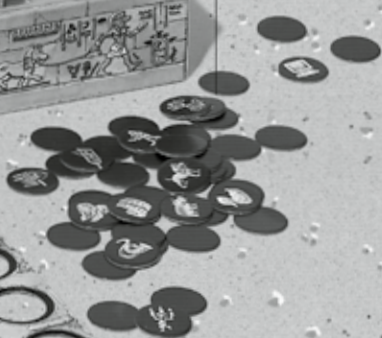
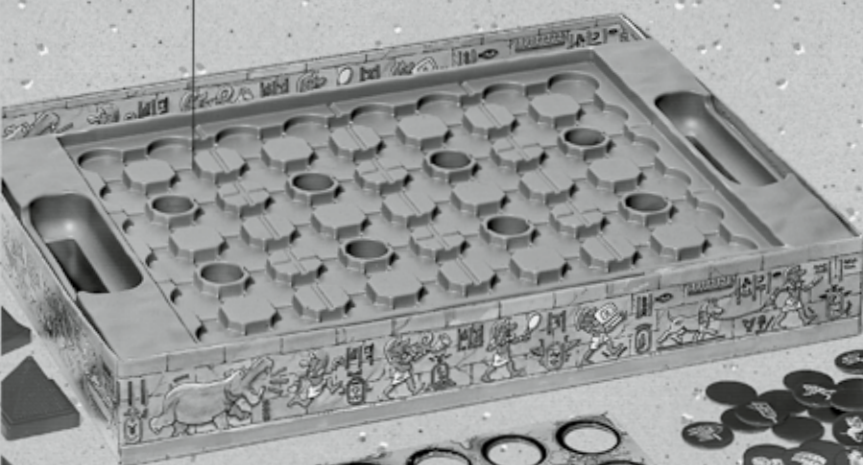
47 piramid



ZAWARTOŚĆ

pudełko, w którym schowane
będą skarby

48 krążków
(12 krążków ze skarbami,
36 neutralnych krążków)



48 kart

1 plansza do gry

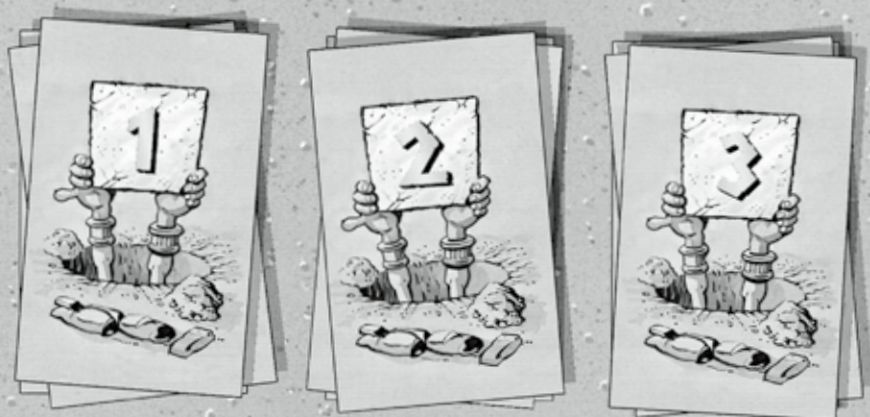




PRZYGOTOWANIE DO GRY

Karty należy posortować według podanych na ich odwrocie wartości („1”, „2” i „3”) i każdy stosik dobrze pomieszać.

Tak przygotowane karty kładziemy w stosikach na stole.



Krażki możecie przed każdą nową grą ułożyć w pudełku na nowo. W tym celu wyjmiecie piramidy i planszę z pudełka i dobierzcie się do 48 krażków.

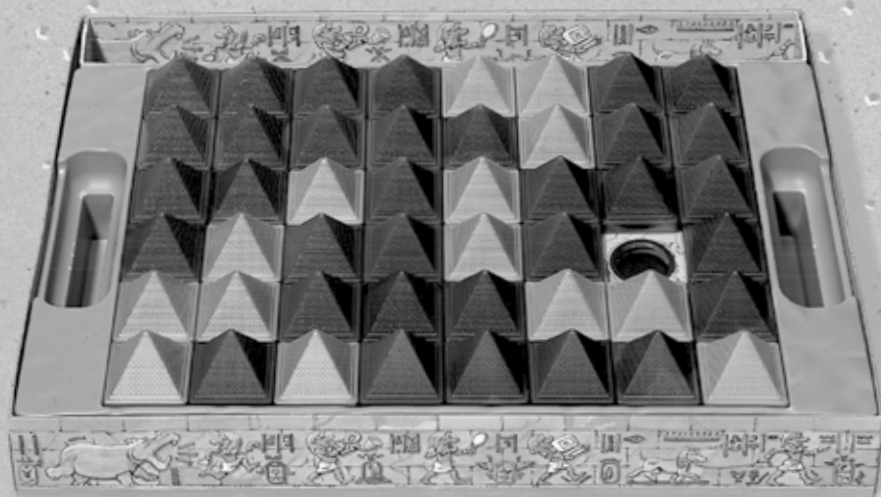
Plansza do gry podzielona jest na 12 kwadratowych pól, na których jest miejsce dla 4 piramid. Przy układaniu krażków ze skarbami możecie wybierać, na którym z czterech pól chcecie schować skarb





(obrazkiem do góry). Każdemu z graczy wolno przy tym schować mniej więcej taką samą ilość skarbów.

Pod piramidami chowacie skarby, wkładacie do pudełka ponownie planszę do gry i ustawicie na niej piramidy. Otwarte pozostaje jedynie jedno miejsce na piramidę (bez skarbu pod spodem).



Następnie przekręćcie kilkakrotnie pudełko wokół jego osi, tak aby nikt już nie wiedział, gdzie jaki skarb leży i gra się może zacząć!





GRA SIĘ ZACZYNA

POSZUKIWANIE SKARBÓW



Najpierw gracie o karty ze skarbami z pierwszego stosiku (strona odwrotna karty „1”). Najodważniejszy gracz rozpoczyna, potem gra toczy się według ruchu wskazówek zegara.

Gracz odkrywa górną kartę. Karta wskazuje, który ze skarbów jest poszukiwany, cyfra wydrukowana obok obrazka wskazuje wartość poszukiwanego skarbu. Gracz rozpoczynający grę przesuwa jedną z piramid na wolne miejsce.

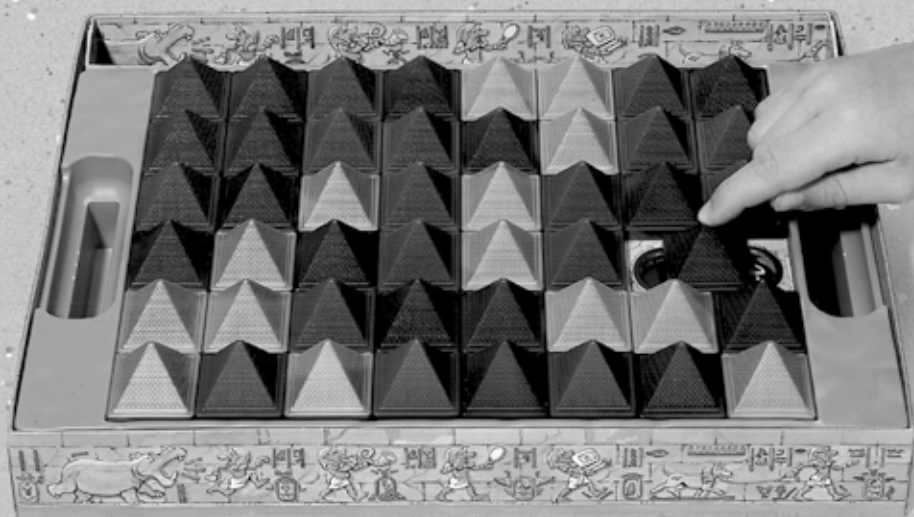
Teraz gracz ma trzy możliwości:

1. **pod piramidą nie ma żadnego skarbu:** Gracz może ponownie przesunąć dowolną piramidę.
2. **pod piramidą jest inny skarb:** Gracz miał pecha! Sasiad z lewej strony próbuje teraz szczęścia i poszukuje skarbu którego poprzedni gracz nie znalazł.





3. pod piramidą jest poszukiwany skarb! Szczęśliwy gracz odkłada przed sobą zakrytą kartę ze skarbem (krążek ze skarbem pozostaje na planszy). Teraz jego ruch się skończył. Sąsiad z lewej strony odkrywa nową kartę ze skarbem i wybiera się w drogę aby znaleźć poszukiwany skarb.



Każdemu z graczy wolno tak długo przesuwac piramidy, aż znajdzie on albo poszukiwany albo inny skarb. W ten sposób poruszają się gracze po polu z piramidami.





TERAZ STAJE SIĘ SPRAWA POWAŻNA

W chwili gdy zużyliście już wszystkie karty z pierwszego stosu, bierzecie drugi (strona odwrotna „2”). Oprócz kart ze skarbami są tu karty z wydarzeniami!

Jeśli gracz odkryje jedną z tych kart, musi natychmiast wykonać odpowiednie zadanie (najlepiej jest gdy położycie ostatnią stronę opisu gry obok planszy; wtedy możecie zawsze sprawdzić co oznaczają poszczególne obrazki kart z wydarzeniami).

Oprócz tego, po każdym znalezieniu skarbu przekręcamy pudełko o 90° wokół osi (czyli o ćwiartkę)! Teraz możemy sprawdzić kto naprawdę dobrze uważał i zapamiętał wszystkie skarby i drogi.

FINAŁ

Gdy karty drugiego stosu zostały rozdzielone, zabierzcie się za trzeci stos (strona odwrotna „3”). W tej rundzie finałowej każdy skarb





na karcie ma wartość 4 punktów i kto do tej pory nie nazbierał wielu punktów, może teraz – gdy mu szczęście dopisze – nawet prześcignąć innych.

Teraz będzie naprawdę fascynująco, bo ...

... w chwili gdy któryś z graczy natknie się na skarb, który nie jest poszukiwany, odpada z gry. Pozostali gracze grają dalej.

... gra zostaje zakończona natychmiast, gdy zamiast karty ze skarbem odkryta zostanie karta „koniec”.



KONIEC GRY

Gra jest zakończona wtedy gdy odkryta zostanie karta „koniec”, która leży w trzecim stosie, lub jeśli wszyscy gracze odpadli w trzeciej rundzie, bo odkryli skarb, którego nie szukali.

Teraz każdy podlicza wartość zebranych kart ze skarbami.

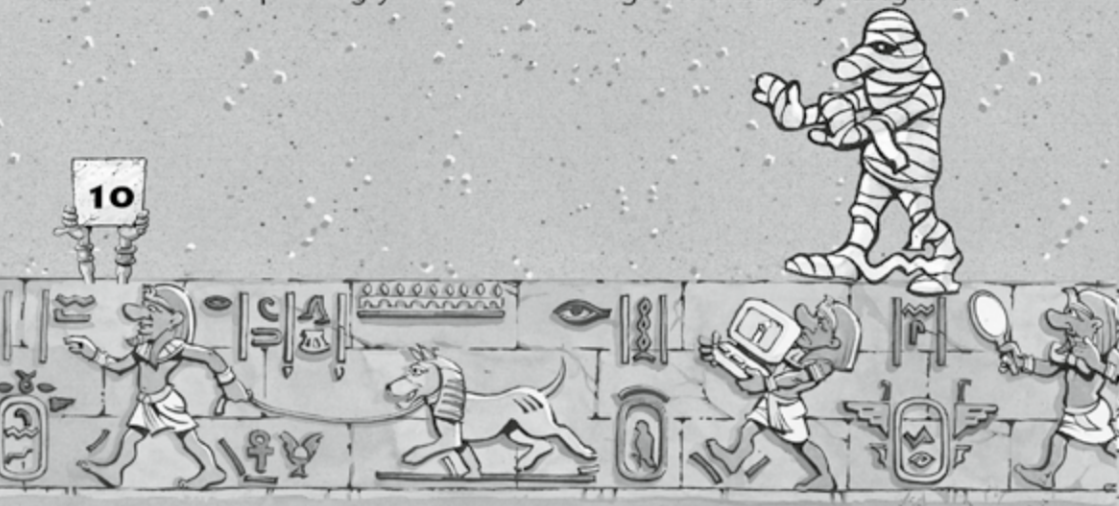
Oczywiste jest, że ten, kto zebrał najwięcej punktów – wygrywa!





NA ZAKOŃCZENIE JESZCZE KILKA UWAG:

- Ten, kto nie posiada żadnej karty ze skarbem, nie może żadnej karty oddać (nawet wtedy gdy karta z wydarzeniami tego od niego wymaga) – to logiczne!
- Ten kto odkrył kartę ze skarbem, która pokazuje akurat odkryty skarb, miał szczęście: wolno mu zachować kartę, chociaż nie musi przesuwac piramidy. Jego sąsiad z lewej odkrywa następną kartę ze skarbem.
- Jeśli chcecie szukać skarbów faraona Ramzesa z małymi dziećmi, wtedy grajcie tylko kartami z pierwszego stosu (strona odwrotna kart „1”).
- Kto chce, może z trzeciego stosu usunąć kartę „koniec”. Wówczas gra zostaje zakończona wtedy, gdy wszyscy gracze odpadli z gry albo karty trzeciego stosu zostały rozegrane.



KARTY Z WYDARZENIAMI



Burza piaskowa: Porywisty wiatr wiruje: przekręć pudełko w stosunku do osi o 180 stopni (o połowę) i ciągnij następną kartę.



Prezent: Idź do jednego z dwunastu skarbów. Każdy gracz posiadający jedną lub kilka kart z twym skarbem, musi Ci jedną sprezentować.



Ryzyko: Nazwij dwa skarby (które chwilowo są zakryte). Idź najpierw do jednego a potem do drugiego. Jeśli Ci się to uda, możesz wtedy od Twojego sąsiada po lewej wyciągnąć zakrytą kartę. Jeśli Ci się nie uda, musisz oddać jedną z Twoich kart dowolnemu graczowi.



Fatamorgana: Ciągniesz od swojego sąsiada po prawej jedną kartę. Jeśli uda Ci się bezbłędnie dostać do skarbu z tej karty, możesz zatrzymać kartę. Jeśli Ci się to nie uda, wtedy musisz oddać swemu sąsiadowi po prawej jedną z Twoich kart.



Poker pustynny: Dowolny gracz musi poszukiwać skarbu, który Ty ustalasz. Jeśli mu się to uda, wolno mu wyciągnąć jedną z Twoich zakrytych kart. Jeśli mu się jednak nie uda, Ty możesz wyciągnąć jedną z jego zakrytych kart.



Karta „koniec”: Faraon Ramzes jest zadowolony, jako że wszystkie skarby zostały znalezione. W chwili kiedy ta karta zostanie wyciągnięta, gra zostaje zakończona i wszyscy gracze liczą zdobyte punkty.



CZ

Autor: Gunter Baars • Ilustrace: IDL • Design: IDL/Ravensburger
Ravensburger Spiele® Nr. 26160 4 • Pro 2-5 hráčů od 8 let

Nesmírně bohatý, ale bohužel trochu zbrklý faraó, nasbíral ve svém životě početné množství pokladů z celého světa, které ukryl před zloději ve své pyramidě.

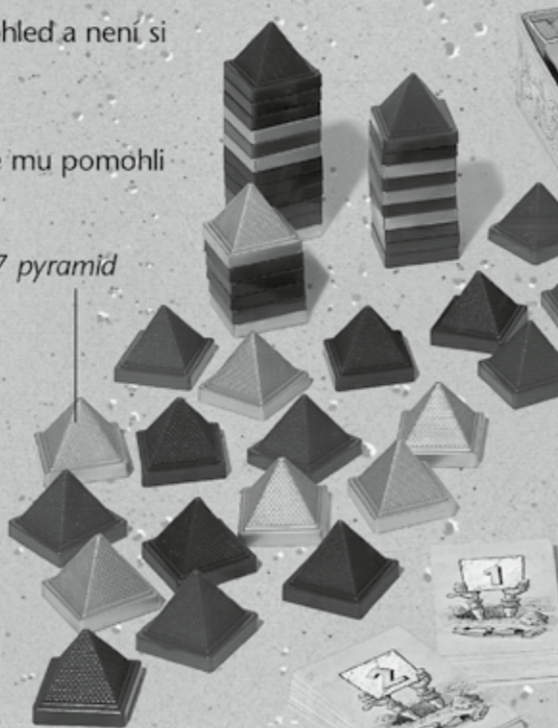
Ale Faraon ztratil bohužel přehled a není si jistý, kde a co zahrabal.

Naštěstí jste tady vy, aby jste mu pomohli jeho poklady zase najít.

47 pyramid

CÍL HRY

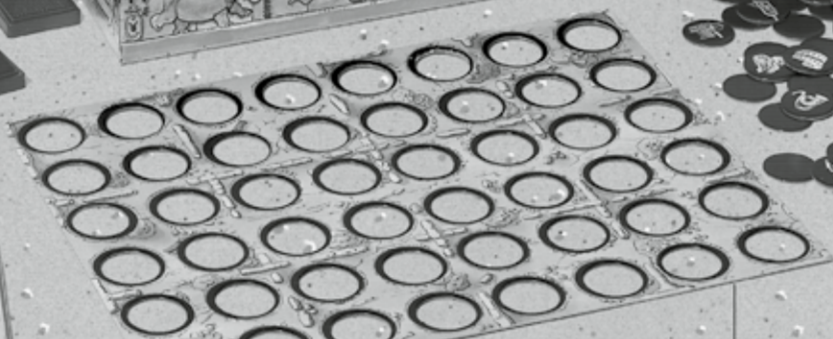
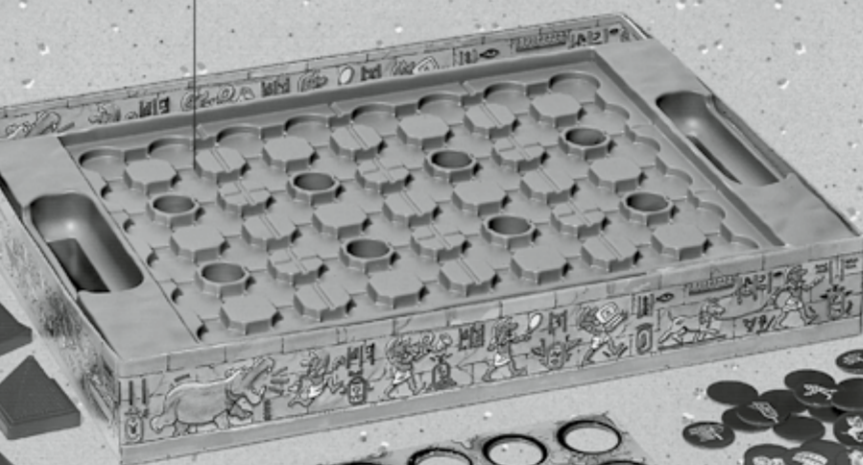
Kdo najde nejvíce faraónových pokladů, tzn. posbírá nejcennější hledací kartičky, ten vyhrál.



OBSAH

1 krabice,
do které se ukryjí poklady

48 žetonů
(12 žetonů-poklad,
36 neutrálních žetonů)



48 kartiček

1 hrací plán



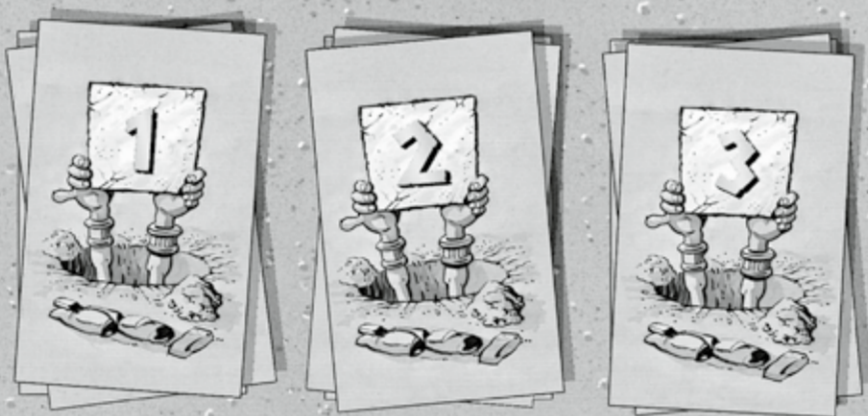
13





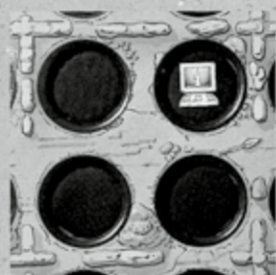
PŘÍPRAVA HRY

Kartičky roztrídíte podle jejich tří různých spodních stran („1“, „2“, a „3“) a každou ze tří hromádek dobře promíchejte. Položte je na stůl vedle sebe.



Žetony v krabici můžete před každou hrou znovu rozmístit. Vezměte si k tomu pyramidu a hrací plán z krabice a 48 žetonů.

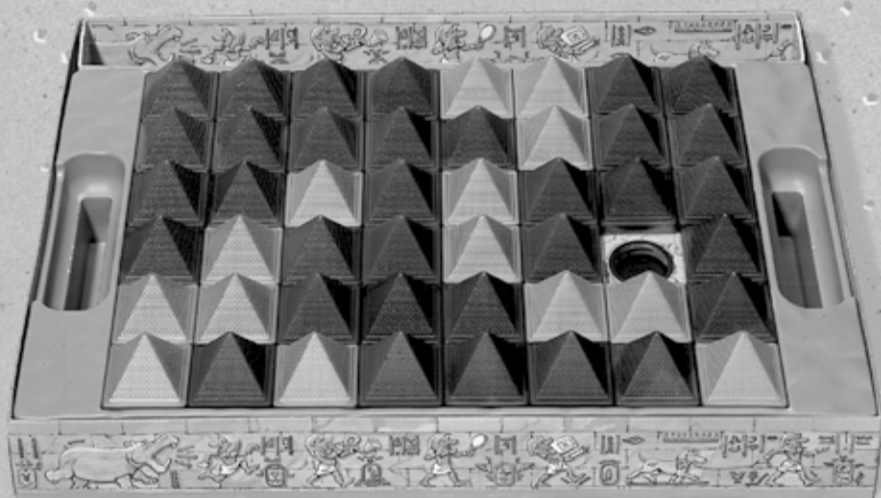
Hrací plán je rozdělen do 12 čtyřhranných políček, které se skládají ze čtyř míst na pyramidu. Při rozmísťování žetonů-pokladů si vyberte libovolně jedno ze čtyř míst na pyramidu, na které smíte položit jeden





poklad (obrázkem nahoru). Každý hráč smí umístit na hrací plán
přibližně stejný počet žetonů.

Teď schováte poklady pod pyramidy a to tak, že položíte hrací plán
do krabice a na něm rozdělíte pyramidy. Jedno místo na pyramidy
(je bez žetonu-pokladu) zůstane volné.



Potom otočte krabici několikrát dokola, aby nikdo nevěděl, kde se
žetony-poklady nacházejí. A teď můžeme začít!

15





HRA ZAČÍNÁ

HLEDÁNÍ POKLADU



Nejdříve se hraje o hledací kartičky, které jsou v první hromádce (na spodní straně je číslo „1“).

Nejodvážnější hráč začíná, po něm následují další ve směru hodinových ručiček. Hráč obrátí nejvrchnější kartu, která nám zobrazí hledaný poklad a zároveň číslo, které nám ukáže hodnotu pokladu. Hráč, který hru začal, posune jednu pyramidu na místo, které je volné.

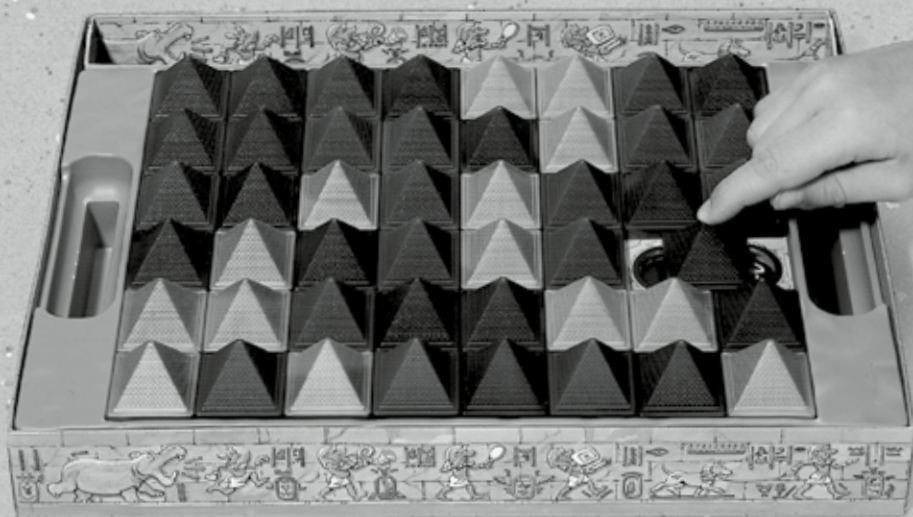
Ted' mohou pro něj nastat tři možnosti:

1. **Nevidí žádný poklad:** Hráč smí okamžitě ještě jednu pyramidu posunout.
2. **Poklad, který nehledáme:** Máš smůlu! Na řadě je hráč nalevo, který se snaží najít nenalezený poklad předchozího hráče.





3. **Hledaný poklad!** Šťastný hráč položí hledací kartičku před sebe a zakryje ji (Poklad - žeton nechá nepozměněn ležet). Tím je jeho tah ukončen. Jeho levý spoluhráč obrátí další hledací kartičku a pokouší se hledaný poklad najít.



Takže jeden hráč může tak dlouho posunovat pyramidu, než najde správný nebo falešný poklad.

Tímto způsobem si hráči razí cestu pyramidovou krajinou.





TEĎ JDE DO TUHÉHO

Jestliže je první hromádka karet vybrána, vezměte druhou (na spodní straně je číslo „2“). Dodatečně jsou k těmto hledacím kartám přimíchány i takzvané kartičky příhod.

Obráti-li hráč jednu z těchto karet, musí náležitou informaci splnit (nejlépe udělate, když si poslední stranu hracího návodu položíte vedle hracího plánu, potom můžete kdykoliv znaky, které jsou vyznačeny na kartičkách příhod porovnat a víte, co znamenají).

Mimo jiné je druhá část obtížnější, protože jakmile je poklad nalezen, otáčí se krabice po své vlastní ose o 90° (otáčka o čtvrt kruhu). Teď se uvidí, kdo si poklady a cesty opravdu dobře zapamatoval.

FINÁLE

Jsou-li všechny kartičky z druhé hromádky rozděleny, vezměte si třetí hromádku (na spodní straně je číslo „3“) tj. vyvrcholení hry.





V tomto konečném kole má každý poklad hodnotu 4 bodů. Hráči, kteří nebyli doposud úspěšní, mohou ještě ostatní se štěstím předstihnout.

Ted' to bude opravdu napínavé, protože ...

... jakmile narazí jeden hráč na poklad, který se nehledá, je vyřazen ze hry. Ostatní hráči hrají dál.

... hra se okamžitě ukončí, jestliže se obrátí namísto hledací kartičky kartička konečná.



KONEC HRY

Hra je u konce, jestliže se ve třetí hromádce karet obrátí „kartička - konec“, nebo všichni hráči jsou ve třetím kole vyřazeni, protože našli špatný poklad.

Každý hráč si spočítá hodnotu svých nasbíraných pokladů. Je jasné, že vyhrál ten, kdo má nejvíce bodů.

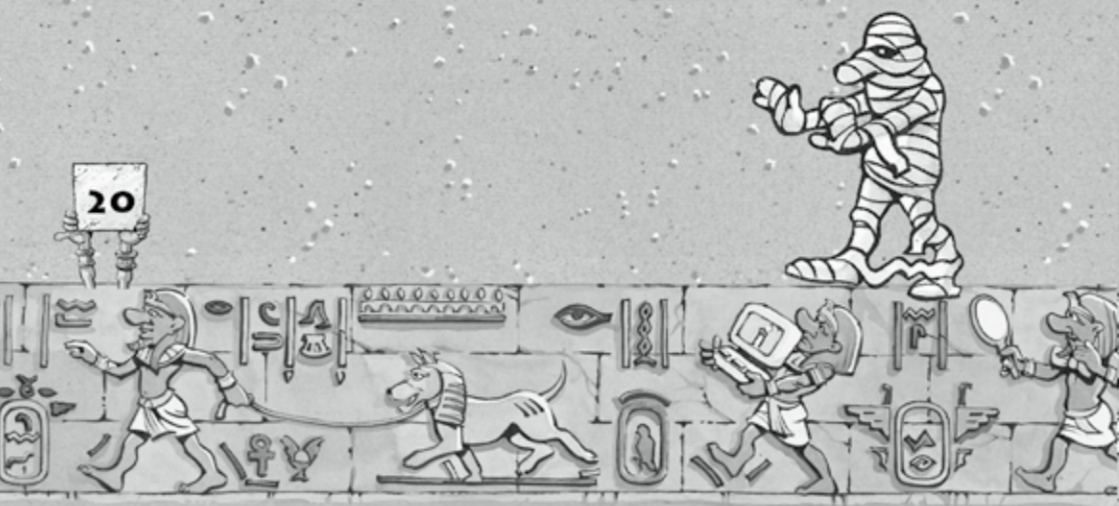




NAKONEC

JEŠTĚ NĚKOLIK PŘIPOMÍNEK:

- Kdo nemá hledací kartičku, nemůže ji také odevzdat (i když to vyžaduje kartička příhod) – to je jasné!
- Kdo obrátí hledací kartičku, na které je právě hledaný poklad, má štěstí: hledací kartu si ponechá bez tahu s pyramidou. Následuje jeho levý spoluhráč, který odkryje další hledací kartičku.
- Chcete-li poklady faraona hledat s dětmi, nepoužívejte druhou a třetí hromádku karet.
- Kdo chce, nepoužívá také kartičku-konec, která je ve třetí hromádce. Hra končí tehdy, když jsou všichni hráči vyřazeni, nebo když je třetí hromádka dohrána.



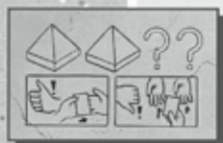
KARTIČKY PŘÍHOD



Písečná vichřice: Silná bouřka všechno zamotala: Otoč krabici o 180° (otáčka o půl kruhu) a vytáhni si další hledací kartičku z hromádky.



Dárek: Táhni k jednomu z 12 pokladů. Každý hráč, který vlastní od tohoto pokladu hledací kartičku, ti ji musí darovat.



Riziko: Jmenuj 2 poklady (nesmí být právě odkryty). Táhni nejprve k jednomu a pak k druhému. Podaří-li se ti to, můžeš si vzít jednu hledací kartičku od tvého levého spoluhráče. Jestli ne, musíš jednomu z tvých spoluhráčů darovat jednu tvoji hledací kartičku.



Fatamorgana: Vytáhni si jednu hledací kartu od tvého pravého spoluhráče. Podaří-li se ti bez chyby k tomuto pokladu dojít, smíš si kartičku ponechat. Nepodaří-li se ti to, musíš dát tvému pravému spoluhráči jednu tvoji kartičku.



Pouštní poker: Jeden ze tvých spoluhráčů musí hledat jeden poklad, který mu určíš. Podaří-li se mu to, může si vytáhnout jednu z tvých hledacích karet. Nepodaří-li se mu to, vytáhneš si jednu z jeho hledacích karet.



Kartička-konec: Farao je spokojený, protože jste našli všechny jeho poklady. Jakmile je tato kartička tažena, hra se okamžitě ukončí a všichni hráči si spočítají body na svých hledacích kartičkách.



**H**

Szerző: Gunter Baars • Illusztráció: IDL • Tervező: IDL/Ravensburger
Ravensburger Spiele® Nr. 26160 4 • 2–5 játékos számára 8 éves kortól

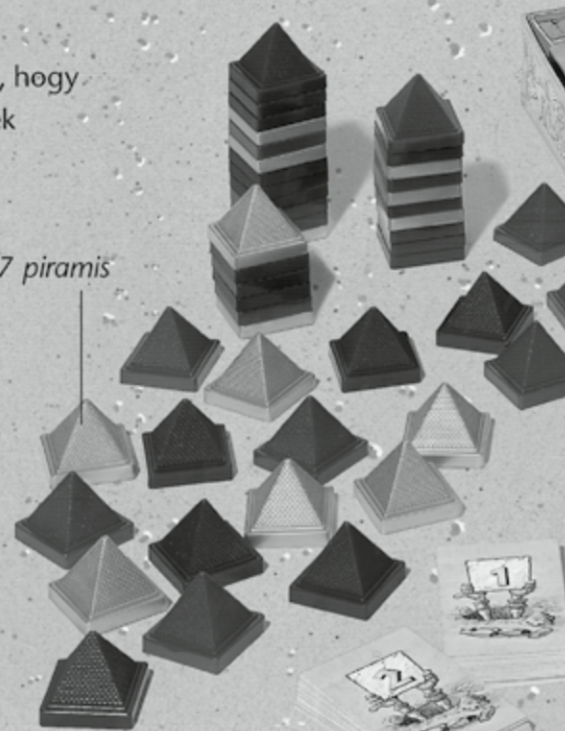
A dúsgazdag, de kissé hebehurgya fáraó élete során számos kincset szerzett, s azokat a rablók elől piramisaiba rejtette. Ám csakhamar elvesztette az áttekintést fölöttük, s most már fogalma sincs, mit és hová ázott el.

De szerencsére itt vagytok ti, hogy segítségére légyetek a kincsek megtalálásában.

47 piramis

A JÁTÉK CÉLJA

Aki a fáraó kincsei közül a legtöbbet találja meg, s ezzel a legértékesebb keresőkártyákat gyűjti, az a győztes.

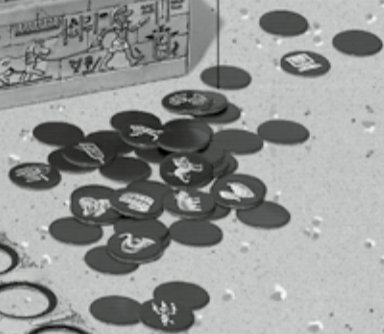
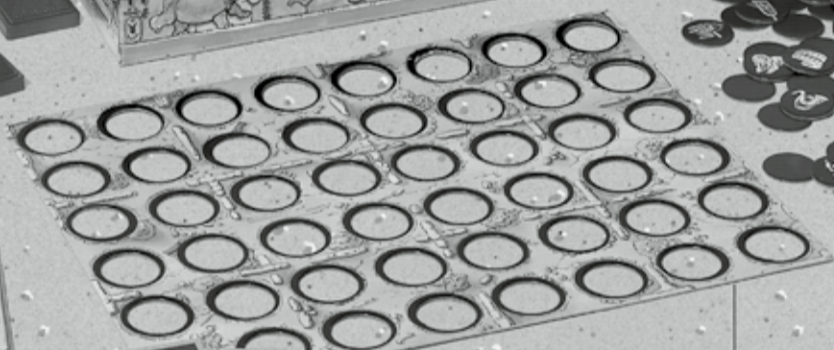
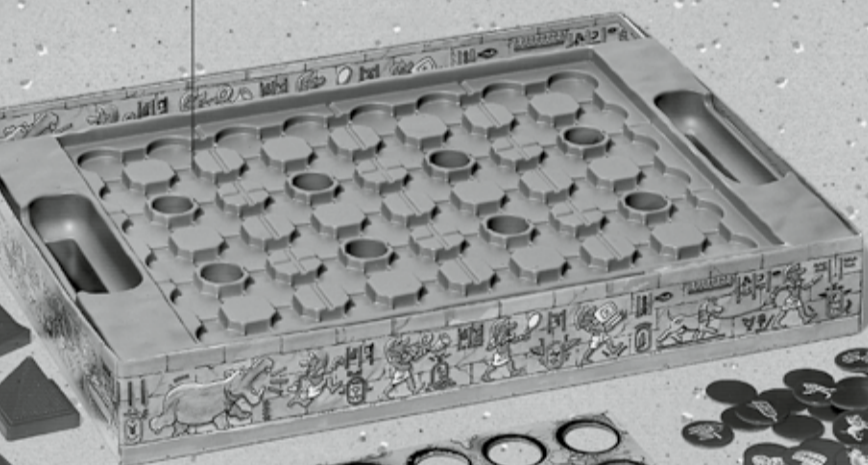




A DOBOZ TARTALMA

1 dobozbelső,
amiben a kincsek elrejtjük

48 korong
(12 kincs-korong,
36 semleges korong)



48 kártya

1 játéktérp



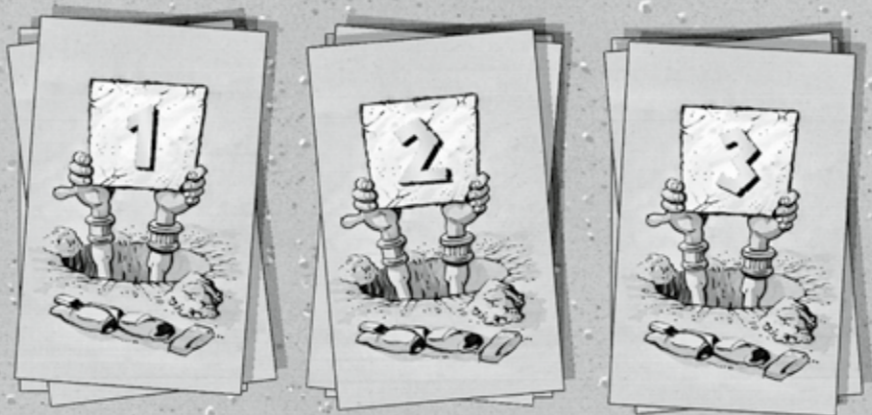
23





ELŐKÉSZÍTÉS

Csoportosítsátok a kártyákat aszerint, hogy mi van a hátoldalukon („1”, „2”, és „3”), és keverjétek össze jól mindegyik adagot! Azután hátoldalukkal fölfelé tegyétek őket az asztalra egymás mellé.



A korongokat minden játék előtt újra átrendezhetitek. Ehhez a piramisokat és a játéktérpet ki kell venni a dobozból, majd a 48 korongot kiszedni és másképpen berakosgatni a dobozbelsőbe.

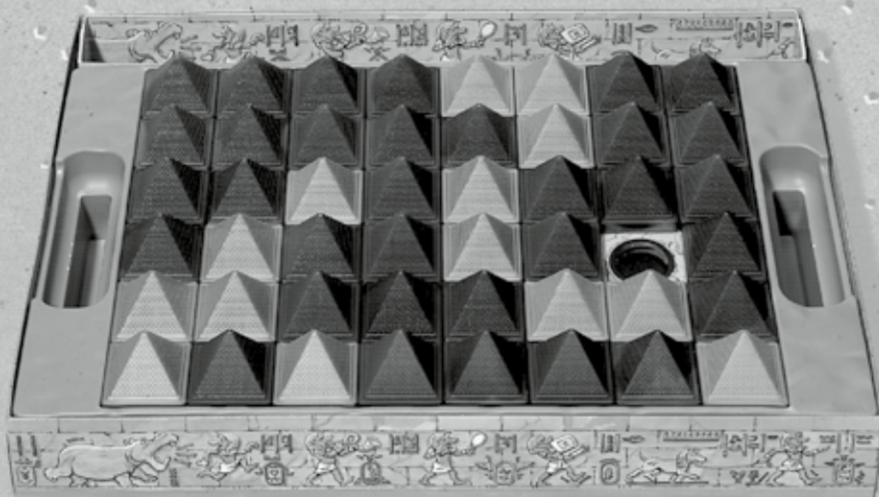
A játéktér 12 négyzet alakú mezőre oszlik, s ezek mindegyike 4 piramisnyi helyből áll. A kincs-korongok behelyezésekor szabadon választhatjátok





meg, hogy egy-egy mező 4 lukja közül melyik alá teszitek a dobozbelsőbe a kincset (képpel fölfelé). Körülbelül mindenki ugyanannyi korongot helyezhet el.

A piramisok alá úgy kerülnek az elrejtett kincsek, hogy a játéktálapot ráillesztitek a dobozbelsőre, majd a piramisokat elhelyezitek rajta. Marad egyetlenegy hely, amelyet nem fed el piramis (ez alatt nem lehet kincs-korong).



Ha mindezzel megvagytok, akkor forgassátok meg a dobozt egy-néhányszor, hogy senki se emlékezzék rá, hol vannak a kincs-korongok. És már indulhattok is a kincsek után!

25





KINCSEKERESÉS



Először az első adag kártya segítségével játszunk (hátdoldalán „1”-sel). A legbátrabb játékos kezd (ő az óramutató járásával megegyező irányba haladva követik a többiek).

Felfedi (megfordítja) a legfelső keresőkártyát. A kártya ábrázolja a megtalálandó kincset, a mellette látható szám pedig azt mutatja, hogy mennyit ér. A kezdő játékos ekkor az egyik piramist az üres helyre tolja.

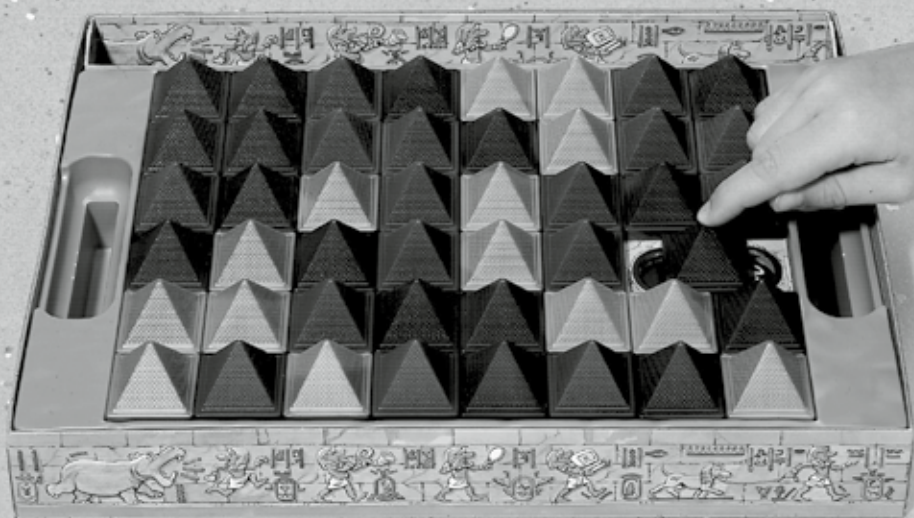
Most a következő lehetőségek adódhatnak:

1. **Kincs nem látható:** ilyenkor mindjárt eltolhat még egy piramist.
2. **Nem ez a keresett kincs:** Balszerencse! Ekkor a játékos nem léphet tovább, bal oldali szomszédja következik, aki szintén igyekszik ráakadni arra a kincstre, amelyre az előző játékosnak nem sikerült.





3. Ez a keresett kincs! A szerencsés játékos a keresőkártyát lefordítva maga elé helyezheti (a kincs-korongot érintetlenül a helyén hagyja). Ezzel az ő lépésének vége. Bal oldali szomszédja felfedi a következő keresőkártyát és útnak indul, hogy megtalálja a rajta látható kincset.



A játékosok tehát mindaddig tologathatják a piramisokat, ameddig vagy a keresett kincsre vagy egy másikra nem bukkannak. Így lépésről lépésre nyitnak maguknak utat keresztül-kasul a piramisok földjén.





A HELYZET MOST FORDUL KOMOLYRA

Ha az első adag kártyát felhasználjátok, vegyétek a másodikat (hátoldalán „2”-sel). A keresőkártyák közé ebbe a csomagba eseménykártyák is kerültek!



Ha valamelyik játékos egy ilyen eseménykártyát húz, akkor a rajta látható utasítást haladéktalanul végre kell hajtania (ezért legcélszerűbb a játékszabályt utolsó oldalán kinyitva a játéktérrel mellé tennetek. Így mindig utána tudtok nézni, mit is jelentenek az eseménykártyák szimbólumai).

Vigyázat, kavarodás! Mert ebben a 2. részben a dobozt minden meglett kincs után 90°-kal (azaz negyed fordulattal) el kell forgatni a saját tengelye körül. Lássuk csak, ki az, aki a kincseket és utakat jól megjegyezte!

DÖNTŐ MENET

Ha a második adag keresőkártya mind elfogyott, vegyétek – a játék tetőpontjaként – a harmadik adagot (hátoldalán „3”-sal).





Ebben a végső menetben a keresőkártyán ábrázolt kincsek mindegyike 4 pontot ér, s aki eddig nem is volt valami eredményes, most némi ésszel és szerencsével mindenkit megelőzhet.

Most lesz aztán igazán izgalmas, mert ...

... amint valamelyik játékos olyan kincsre bukkan, amelyet nem kellett volna megkeresnie, kiesik a játékból. A többiek játszanak tovább.

... a játék rögtön véget ér, ha valaki keresőkártya helyett a zárókártyát húzza.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak akkor van vége, ha valaki a harmadik kártyaadagban rejtőző zárókártyát húzza, vagy ha a harmadik menetben játsszó valamennyi játékos kiesett, mert mindegyikük egy-egy nem keresett kincsre akadt.

Most mindenki számba veszi megszerzett kincsei értékét, s akinek a legtöbb pontja van, az nyert!





VÉGÜL

MÉG NÉHÁNY MEGJEGYZÉS:

- Akinek nincsen keresőkártyája, az nyilvánvalóan nem is adhat közülük egyet sem (még akkor sem, ha valamilyik eseménykártya ezt kívánja is tőle) – ez ugye logikus!
- Ha valaki olyan keresőkártyát húz, amely az éppen látható kincset ábrázolja, akkor szerencséje van: ezt a keresőkártyát megtarthatja anélkül, hogy egyetlen piramist is arrébb kellene mozdítania. Ez után bal oldali szomszédja jön, és húzza a következő kártyát.
- Ha a fáraó kincseit kisebb gyerekekkel akarjuk megkeresni, akkor a második és harmadik adag kártyát egyszerűen hagyjuk el.
- Megtehetjük, hogy a harmadik adagból kihagyjuk a zárókártyát. Ebben az esetben a játék akkor ér véget, ha vagy kiesett mindegyik játékos, vagy végigjátszottuk az egész harmadik menetet.



ESEMÉNYKÁRTYÁK



Homokvihar: Heves vihar kavár fel mindent: Fordítsd el a dobost 180°-kal (fél fordulattal), majd húzz egy következő kártyát.



Ajándék: Lépj a tizenkét kincs egyikéhez. Mindazok, akiknek egy vagy több ezt a kincset ábrázoló keresőkártyájuk van, adjanak neked közülük egyet.



Kockázat: Nevez meg két kincset (amelyek közül épp egyik sem látható). Lépj először az egyikhez, majd a másikhoz. Ha sikerült, húzhatsz bal oldali szomszédod háttal fordított keresőkártyái közül egyet. Ha nem, akkor te ajándékozod a magadéi egyikét annak a játékosnak, akinek akarod.



Fatamorgana: Húzol egyet jobb oldali szomszédod keresőkártyái közül. Ha sikerül hiba nélkül az ábrázolt kincshez lépned, megtarthatod a kártyát. Ha nem, akkor te adsz neki egyet a magadéi közül.



Sivatagi póker: Most egy általad meghatározott kincset kell a játékosok bármelyikének megkeresnie. Ha sikerül neki, húzhat egyet háttal fordított keresőkártyáid közül. Ha pedig nem járt sikerrel, akkor te húzhatsz egyet tőle.



Zárókártya: A fáraó elégedett, mert valamennyi kincsét megtaláltátok. Ha ezt a kártyát húzza valaki, a játéknak nyomban vége, mindenki összeszámolja keresőkártyái pontjait.



RUS

Автор: Гюнтер Баарс · Иллюстрации: IDL · Дизайн: IDL/Ravensburger
Ravensburger Spiele® Nr. 26160 4 · Игра для 2 – 5 участников в возрасте от 8 лет

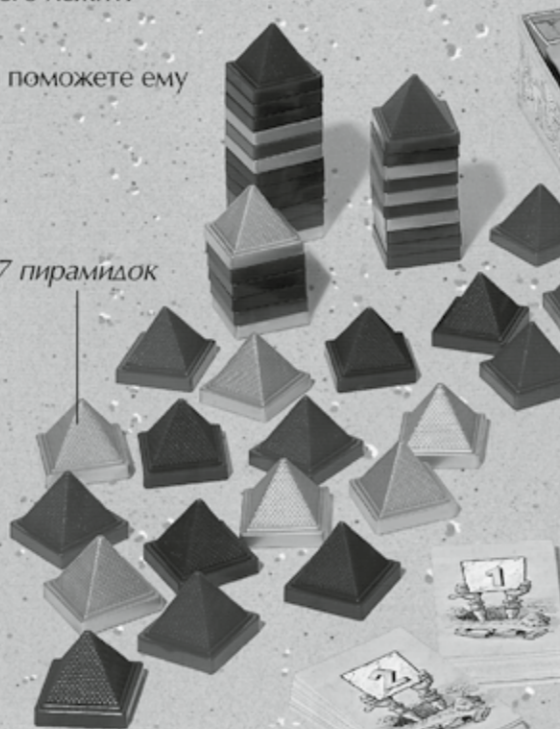
Очень богатый, но, к сожалению, немного рассеянный фараон собрал за свою жизнь многочисленные сокровища из разных стран и спрятал их от воров в своих пирамидах. Однако он сам уже не помнит, что и где у него лежит!

Но на счастье здесь вы, и вы поможете ему отыскать сокровища.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Тот, кто найдет больше всех сокровищ и соберет самые ценные карточки, станет победителем.

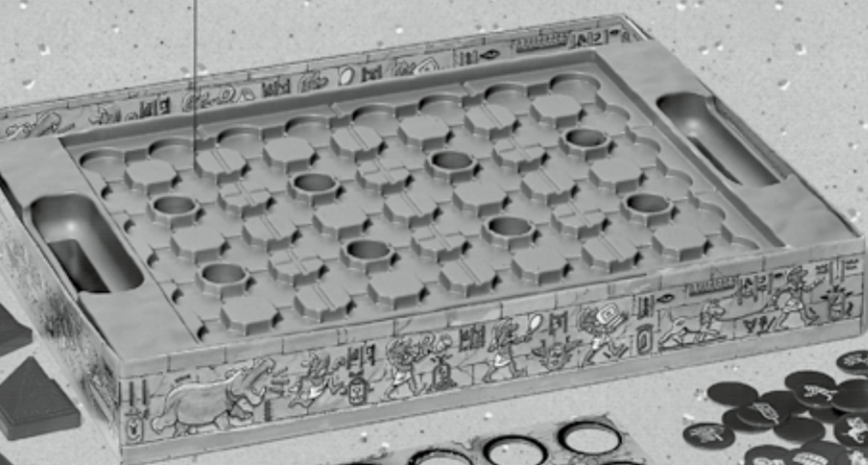
47 пирамидок



В КОМПЛЕКТ ВХОДЯТ

1 коробка,
в которую прячут сокровища

48 фишек
(12 с сокровищами,
36 нейтральных)



48 карточек

1 игровое поле



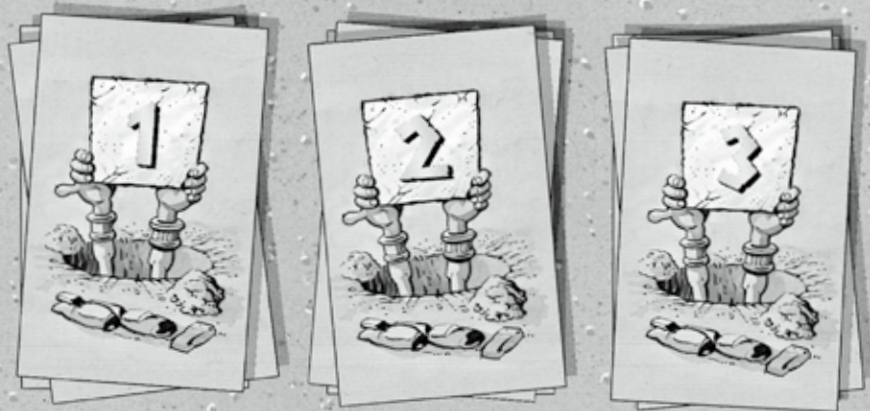
33





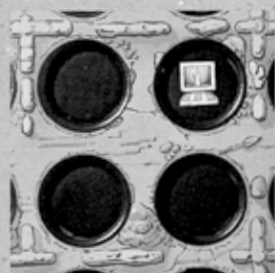
ПОДГОТОВКА

Рассортируйте карточки по картинкам на обратной стороне на три стопки («1», «2» и «3») и хорошенько перемешайте каждую из них. Положите их на стол.



Фишки перед каждой игрой надо раскладывать в коробке заново. Возьмите для этого пирамидки и игровое поле из коробки и приготовьте 48 фишек.

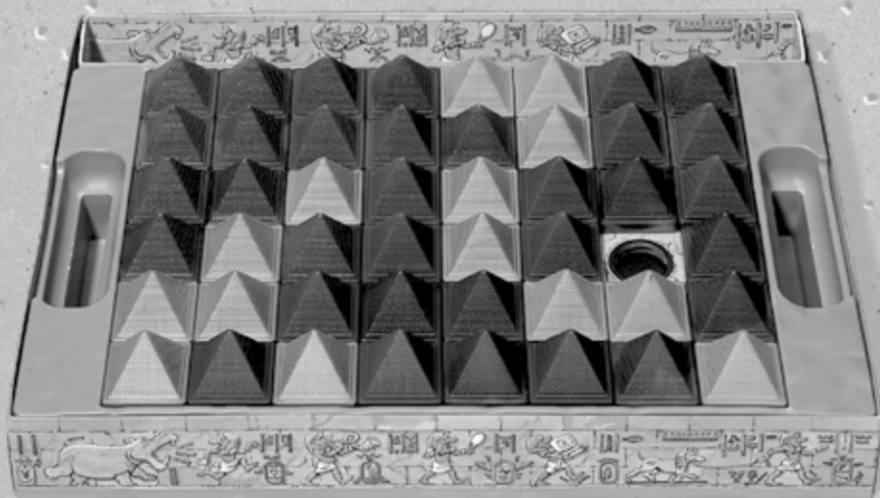
Игровое поле разделено на 12 квадратов, в каждом из которых должны стоять четыре пирамидки. При раскладывании фишек с сокровищами (рисунком вверх) вы должны выбрать для каждой фишки





одно из четырех мест каждого квадрата. Все игроки должны положить на игровое поле примерно одинаковое количество фишек.

Итак, положив игровое поле в коробку и расставив на нем пирамидки, вы прячете под ними сокровища. Одно место (без фишки с сокровищем) остается открытым.



Затем надо несколько раз повернуть коробку по кругу, так чтобы никто не знал наверняка, где лежат фишки с сокровищами, и можно начинать игру!





ПОИСКИ СОКРОВИЩ



Сначала вы играете с поисковыми карточками первой стопки (на обратной стороне «1»). Самый смелый игрок делает первый ход, за ним остальные по часовой стрелке.

Игрок открывает самую верхнюю поисковую карточку. На карточке изображено искомое сокровище, а число на карточке показывает его ценность. Первый игрок сдвигает пирамидку на пустое место.

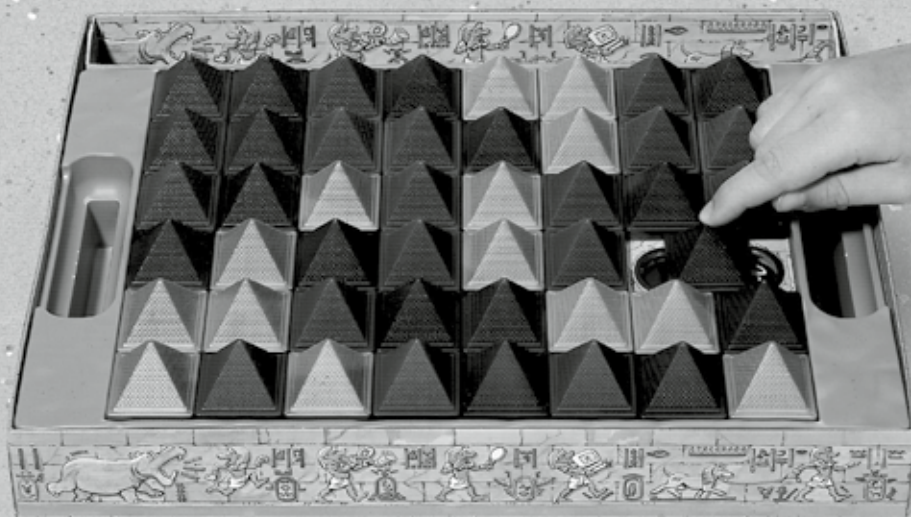
Теперь возможны три варианта:

1. **Сокровища нет:** Тогда игрок сдвигает еще одну пирамидку.
2. **Это не то сокровище, которое нужно:** Неудача! Ход окончен. Следующий участник пытается найти сокровище, не найденное предшественником.



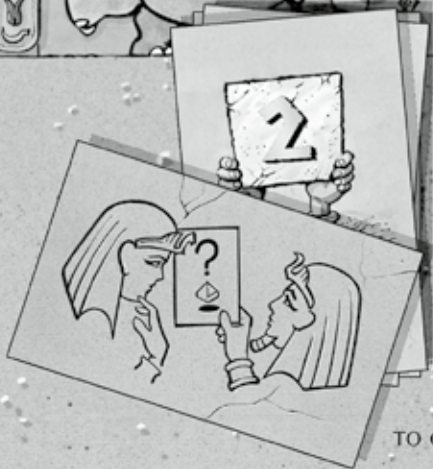


3. **Это то самое сокровище!** Удачливый игрок кладет поисковую карточку перед собой лицевой стороной вниз (фишку с сокровищем он оставляет на месте). Ход окончен. Сосед открывает следующую карточку и отправляется на поиски.



Таким образом, один участник передвигает пирамидки до тех пор, пока не наткнется на какое-нибудь сокровище. Так игроки перемешаются по игровому полю.





ТЕПЕРЬ ЗАДАЧА ПОСЛОЖНЕЕ

Когда первая стопка карточек будет разыграна, вы берете вторую (на обратной стороне «2»). Здесь к поисковым карточкам добавлены карточки событий!

Если игроку попадается карточка событий, то он должен немедленно выполнить указанное на ней действие (лучше всего положить рядом инструкцию, открыв ее на последней странице. Тогда вы всегда сможете уточнить, что означают символы на карточке).

Кроме всего прочего, после каждой находки коробку надо поворачивать вокруг своей оси на 90° (то есть на четверть оборота)! Посмотрим, кто запомнит места, где хранятся сокровища, и пути к ним.

ФИНАЛ

Когда кончатся поисковые карточки второй стопки, принимайтесь за третью (на обратной стороне «3») - пик игры.





В этом финальном туре ценность каждого сокровища на поисковой карточке составляет 4 балла, и может быть, кто-то, кому не очень везло до сих пор, сумеет обойти всех остальных.

Теперь игра становится действительно напряженной, потому что ...

... если игрок находит ненужное сокровище, он выбывает из игры. Оставшиеся участники продолжают игру.

... игра кончается, когда вместо поисковой карточки открывается конечная карточка.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра кончается, либо когда открывается конечная карточка, либо когда выбывают все игроки, потому что они наткнулись не на то сокровище.

Теперь каждый подсчитывает ценность найденных им сокровищ.

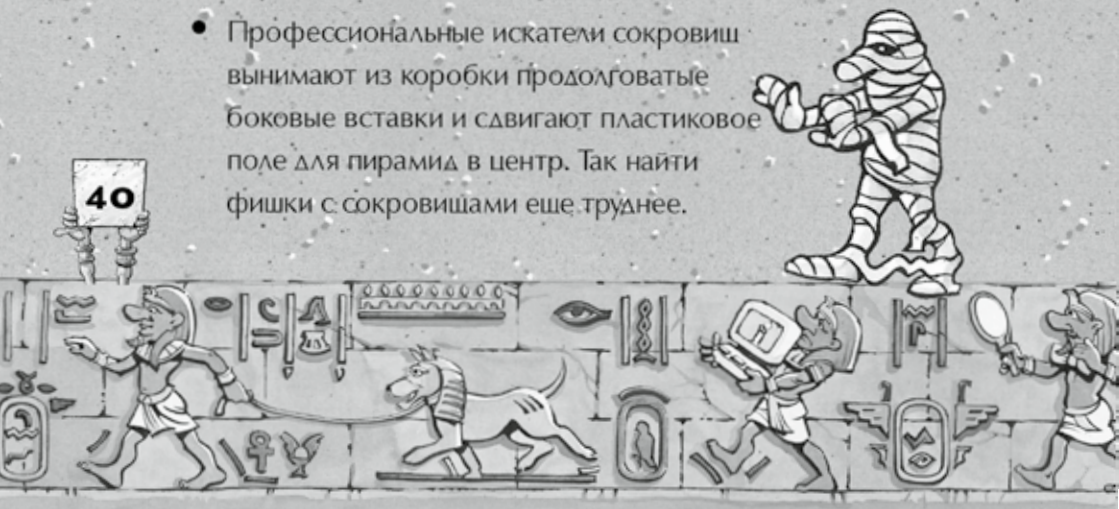
Понятно, что побеждает тот, у кого больше баллов!





В ЗАКЛЮЧЕНИЕ ЕЩЕ НЕСКОЛЬКО ЗАМЕЧАНИЙ:

- Тот, у кого нет ни одной поисковой карточки, не может ничего отдать (даже если этого требует карточка событий).
- Тому, кто открыл поисковую карточку, указывающую на как раз открытое сокровище, повезло: он может оставить у себя карточку, не сдвигая пирамидки. Затем его сосед открывает следующую поисковую карточку.
- Если вы хотите искать сокровища фараона с маленькими детьми, то исключите из игры карточки второй и третьей стопки.
- По желанию можно также убрать конечную карточку из третьей стопки. В этом случае игра заканчивается, либо когда все игроки выбывают, либо когда разыгрывается вся стопка.
- Профессиональные искатели сокровищ вынимают из коробки продолговатые боковые вставки и сдвигают пластиковое поле для пирамид в центр. Так найти фишки с сокровищами еще труднее.



КАРТОЧКИ СОБЫТИЙ



Песчаная буря: Сильный ураган все смешал – переверни коробку на 180° (пол-оборота) и затем открой следующую карточку.



Подарок: Иди к одному из двенадцати сокровищ. Каждый участник игры, у которого есть одна или несколько поисковых карточек для этого сокровища, должен подарить тебе по одной.



Риск: Назови два сокровища (которые еще не открыты). Попробуй найти сначала одно, затем другое. Если тебе это удастся, то тянешь, не глядя, одну из поисковых карточек у соседа слева. Если же нет, то ты должен подарить одному из игроков одну из своих карточек.



Фата-моргана: Ты тянешь одну из поисковых карточек у соседа справа. Если ты сможешь за один ход найти это сокровище, то карточка остается у тебя. Если нет, ты отдаешь соседу справа одну из своих карточек.



Покер в пустыне: Любой из игроков должен искать сокровище, которое ты назовешь. Если ему это удастся, то он тянет, не глядя, одну из твоих поисковых карточек. Если нет, то ты тянешь одну из его карточек.



Конечная карточка: Фараон доволен, так как все сокровища найдены. Как только открывается эта карточка, игра оканчивается, и все игроки подсчитывают баллы на своих карточках.







© 1998



228634

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194
Ravensburg www.ravensburger.com



Ravensburger