



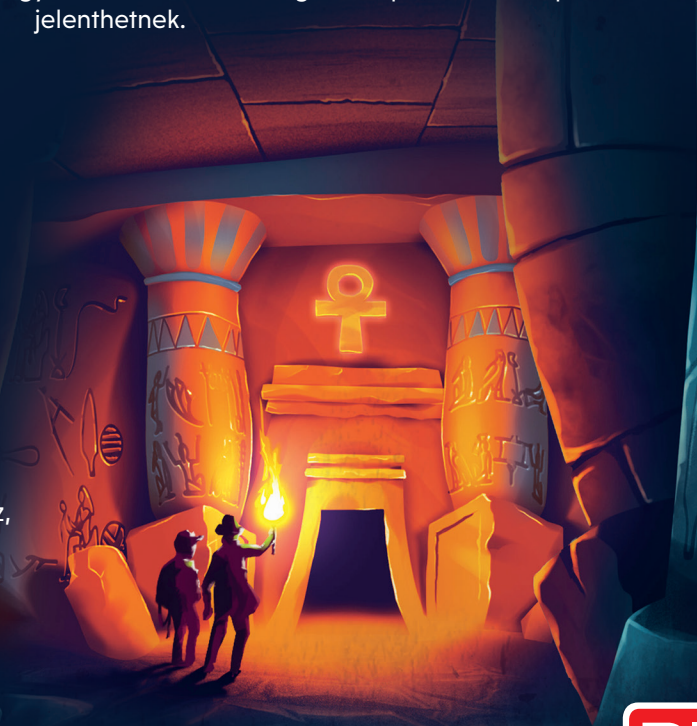
FARAÓ

AZ ŐSI SÍR TITKA

Régészek generációi álmadoztak egy titokzatos sír felfedezéséről, amelyet egy egyiptomi piramisban rejtettek el Abu-Szír határában. Az eddig talált bizonyítékok alapján a sírban Imhotep, a királyi sírok építője nyugszik, akit az egyiptomiak az ősi isteneik közé emeltek és a mai napig tisztelnek. Feladatod, hogy régész csapatoddal tárd fel a piramist, és találd meg Imhotep végső nyughelyét. A feltárás során légy nagyon óvatos, a rivális régész csapatok és a csapdák komoly veszélyt jelenthetnek.

A DOBOZ TARTALMA:

- 1 db játéktábla
- 1 db játékszabály
- 1 db dobókocka
- 1 db összesítő lap
- 4 db játéktábla toldó lap
- 6 db régész kártya
- 18 db régész figura (6 színből 3-3 db)
- 42 db ősi felirat (7 színből 6-6 db)
- 67 felszerelés zseton
(11 féle zsetonból 6-6 db + 1 átok zseton)
- 81 db piramis mező lap (48 db az alap táblához,
és 32 db a kiterjesztéshez, 1 db sírkamra)




A játék két nehézségi szinten játszható.



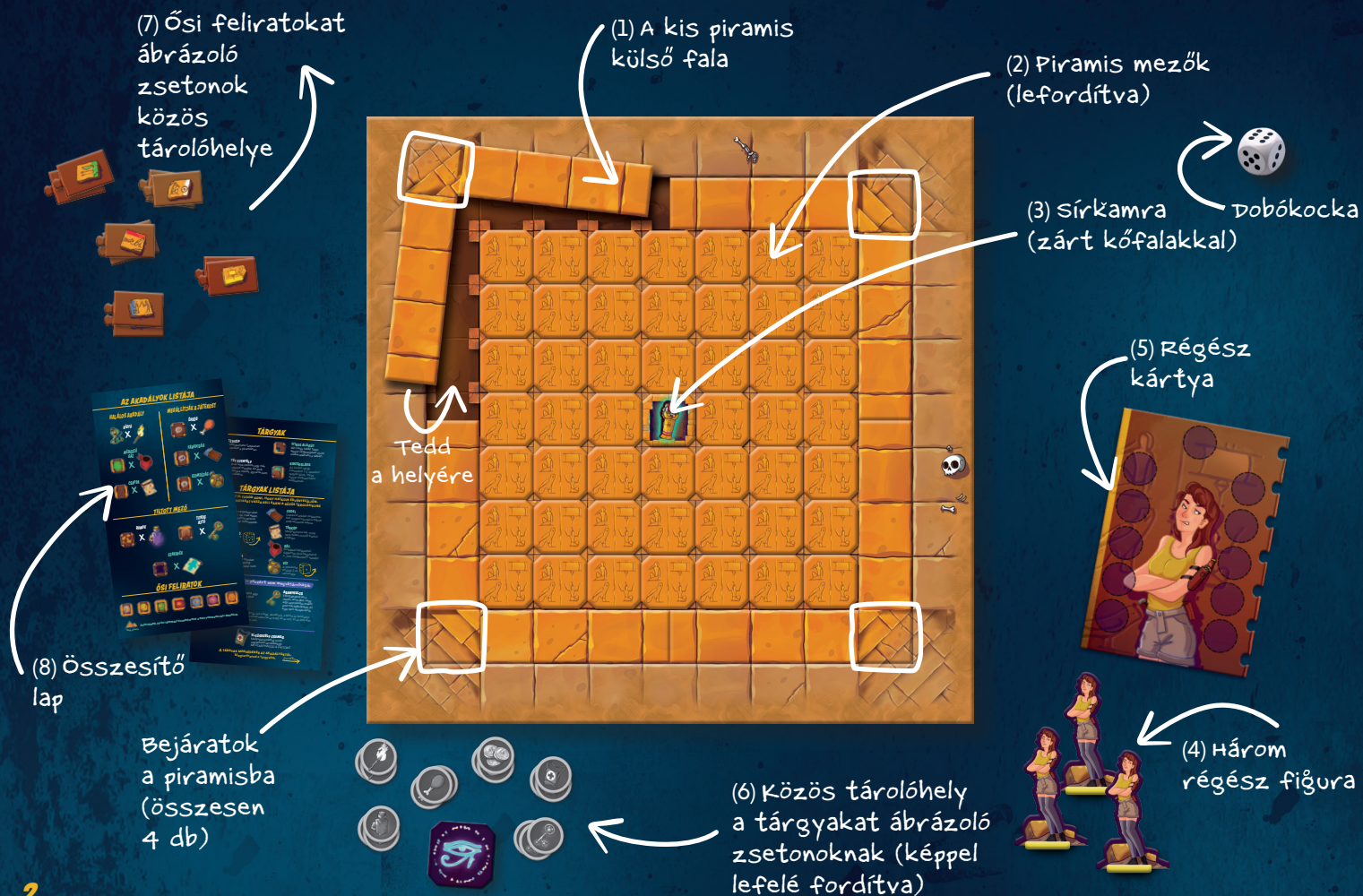


KIS PIRAMIS

ELŐKÉSZÜLETEK

Ha először játszotok, javasoljuk, hogy a „kis piramist” válasszátok. Tegyétek félre a kék szegélyű mezőket, amiken a  jel látható: ezekre csak a „nagy piramishoz” lesz szükség (6. oldal).

Tegyétek a 4 db L alakú toldólapot (1) a játéktábla széleire, mint a piramis külső falait, így a tábla kisebb lesz. A 48 db alap táblához való piramis mezőt (2) véletlenszerű elrendezésben, képpel lefelé fordítva tegyétek a táblára. A sírkamra mező (3) mindig a tábla közepére kerül, a fallal jelölt oldala legyen felfelé. Minden játékos megkapja a saját színével jelölt három régész figurát (4), és régész kártyát (5). A tárgyakat ábrázoló zsetonokat (6) válogassátok szét, és képpel lefelé fordítva (a fekete-fehér oldalukkal felfelé) tegyétek a tábla mellé. Az ősi feliratokat ábrázoló zsetonokat (7) színük szerint válogassátok szét. Ezeknek hozzátok létre egy közös tárolóhelyet. A dobozban találtok egy összesítő lapot (8) is, ezen a játék során felmerülő akadályokat soroltuk fel, ezekről részletes leírást az Almanach fejezetben találtok (7. oldal). A dobókockát tegyétek a tábla mellé.



INDULHAT A JÁTÉK

A legfiatalabb játékos kezd, a többiek az óramutató járásával megegyező irányban következnek egymás után. A nyertes az, aki elsőként fedez fel 5 ősi feliratot, és juttatja el egyik régészét az Imhotep testét őrző sírkamrába, ezzel beírva magát a régészet nagykönyvébe.

A JÁTÉKOSOK LÉPÉSEI

A soron lévő játékos dob a kockával, majd az egyik régészével a dobás értékének megfelelő számú mezőt léphet. Ha olyan bábuval akarsz lépni, amelyik még nincs a táblán, akkor régészedet a piramis egy tetszőleges sarkából indíthatod (a sarok mező az első lépésnek számít). Bábukkal a piramis oldalfalán is lehet lépni, ezekre a mezőkre ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a tábla belső részén lévőkre. A falról is lehet a belső mezőkre lépni és vissza. A dobott értéket 1 bábuval kell lelépni, nem lehet 2 vagy 3 régész között megosztani.

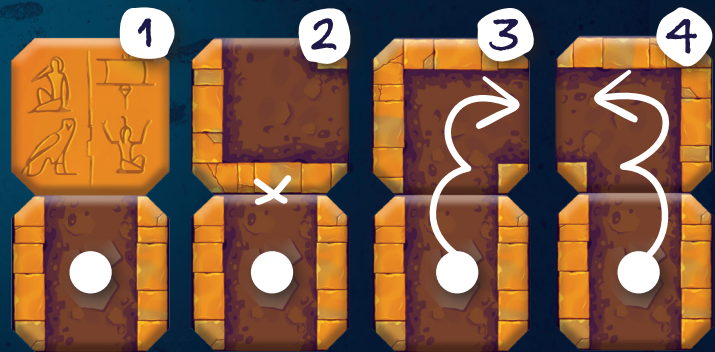
MOZGÁS A PIRAMISBAN

A piramisban a dobás értékének megfelelő számú mezőt léphetsz. Ha lépésed során egy fel nem tárt mezőre lépsz, fordítsd fel, és olyan pozícióban tedd vissza a táblára, hogy arról a mezőről, ahonnan érkezel rá tudj lépni. Ha kiválasztottad és felfordítottad a mezőt, akkor MINDIG rá kell lépned. Utad során találhatsz tárgyakat, de akadályba is ütközhetsz.

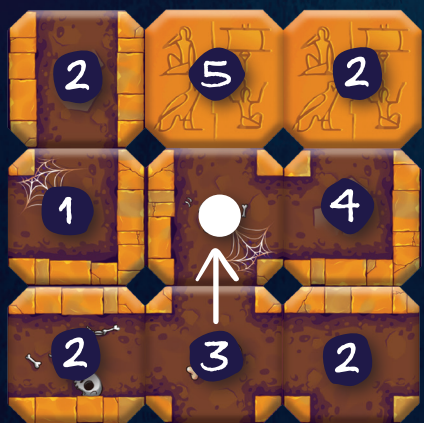
PÉLDA:

● ITT ÁLL A BÁBUD, AMIVEL LÉPNI SZERETNÉL.

EGY FEL NEM FEDEZETT MEZŐT VÁLASZTASZ (1). FELVESZED A MEZŐ LAPOT, ÉS LÁTOD, HOGY L ALAKÚ UTAT ÁBRÁZOL. ÍGY NEM TUDOD LERAKNI (2), MERT NEM TUDNÁL RÁLÉPNI. KÉT LEHETŐSÉGED VAN: LETEHETED ÚGY, HOGY JOBBRA FORDULJON (3), VAGY ÚGY, HOGY BALRA FORDULJON (4). EZUTÁN BÁBUDDAL RÁLÉPSZ A FELFORDÍTOTT MEZŐRE. HA VANNAK MÉG TOVÁBBI LÉPÉSEID, AKKOR FOLYTATHATOD A JÁTÉKOT.



Lépésed során nem mehetsz át a falon, és nem léphetsz átlós irányban. Nem léphetsz vissza arra a mezőre, ahonnan érkezted. Visszafelé majd csak a következő körben indulhatsz. Gondot jelenthetnek még az akadályok (ezekről később lesz szó). A többi régész nem befolyásolja utadat. Lépés közben elhaladhatsz mellettük, és lépésedet be is fejeztheted olyan mezőn, ahol már áll egy régész.



PÉLDA:

● ITT ÁLL A BÁBUD, AMIVEL LÉPNI SZERETNÉL.

A KÖVETKEZŐ LÉPÉSBEN NEM LÉPHETSZ AZ (1) JELŰ MEZŐRE, MERT AZ EGY FAL MÖGÖTT VAN. A (2) JELŰ MEZŐKRE SEM LÉPHETSZ, MERT AZOK ÁTLÓSAN CSATLAKOZNAK A MEZŐHÖZ, AMIN ÁLLSZ. A (3) JELŰ MEZŐRE SEM LÉPHETSZ, MERT ÉPP ONNAN ÉRKEZTÉL. KÉT IRÁNYBA LÉPHETSZ: FELFEDEZHETED AZ (5) JELŰ MEZŐT, VAGY A (4) JELŰ, MÁR FELFEDEZETT MEZŐRE LÉPHETSZ, ÉS INNEN KÖVETKEZŐ LÉPÉSBEN A JOBB FELSŐ SAROKBAN LEVŐ (2) JELŰ MEZŐRE.

A legtöbb piramis mező sima út, vagy útkereszteződés. Néhány mezőn akadályokat vagy tárgyakat találsz, amelyek hatással lesznek rád a játék során. Ha lépésed során ilyen mezőt fordítasz fel, akkor a mező hatása azonnal érvényesül. Ezt követően, ha van még lépésed tovább mehetsz.

AKADÁLYOK

Ha úgy döntöttél, hogy felfedezel egy mezőt, és az egy akadály, akkor nem állhatsz meg vagy indulhatsz másfelé. Rá kell lépned a mezőre. Ha halálos akadályt találtál, akkor a régészed meghal.

AZ AKADÁLYOK LEHETSÉGES KÖVETKEZMÉNYEI:

HALÁLOS AKADÁLY

- A régészed meghal. Le kell vened a tábláról, és majd csak a következő körben „élesztheted fel”, vagyis akkor kapod vissza a régészedet.

KÖR VÉGE

- Ha erre a mezőre lépsz, a kör számodra véget ér, még akkor is, ha a dobás értéke alapján még tovább mehetnél.

TILTOTT MEZŐK

Ezekről az akadályokról és az összesítő lapon és az Almanach fejezetben találsz leírást (7. oldal). Minden akadályhoz tartozik egy tárgy, ami megvéd tőle. Ha sikerül megszerezned ezt a tárgyat, akkor nem kell foglalkoznod az akadállyal (ebben az esetben a tárgyat is megőrizheted). Ha egy akadályon állva elveszíted a tárgyat (pl. kirabolnak – erről majd később), semmi sem történik. Tovább léphetsz a mezőről, az akadály nem veszélyeztet. Az akadály hatása akkor érvényesül, amikor rálépsz.

TÁRGYAK

TÉRKÉP
Felfedezhetsz feltáratlan mezőket a piramisban.

SÖTÉT Szentély
Tedd ki a szök zsebet egy már felfedezett mezőre. Az évek blokkolja a mezőt, így arra nem lehet lépni.

TITKOS ALAGÚT
Két vagy több Titkos Alagút segítségével rövid utakat találhatsz a táblán.

KINCSESLÁDA
Az összes tárgy zsebetből 1-3 darabot helyezi felre, majd egyet kiválaszthatsz megérni.

TÁRGYAK LISTÁJA

A TÁRGYAKAT EL TUDOD ADNI, HOGY HATÁSUK ÉRVÉNYESÜLJÖN. AZ ELADOTT TÁRGYAKAT VISSZA KELL RAKNI A KÖZÖS TÁROLÓHELYRE

PÉNZ Pénzért tárgyakat vásárolhatsz, de csak akkor, ha a tárgyhoz tartozó mezőt már felfedezted.	CSOKI Dobással élellet csokimenteset fogszd a kockát a dobott értékénél kisebb száma.
ENNYALÓ A dobásod értékét kiegészíti 6-ra.	TÉRKÉP Megnézheted két, még nem feltárt mezőt bárhol a táblán.
ZSEBLÁMPA Felfedezhetsz minden szomszédos, eddig feltáratlan, de falal nem elzárt mezőt.	SÁL Következő lépésednél figyelmen kívül hagyhatod a „kicsi megindulás” szabályt.
MÁGIKUS TÁRGYAK – PÉNZÉRT NEM MEGVÁSÁROLHATÓK	VÍZ A dobásod értékét 5-re változtatja.
VARÁZSÍVEG Segítségével átlátható egy szomszédos mezőt levél falon.	ARANYKULCS Elkérgethető az a mező, amin állsz, vagy egy szomszédos mezőre, amit már felfedeztet, és egy nem áll rajta senki.
HALÓTTAK KÖRNYE Lépésed során nem baltok rád a falak, akadályok, a feltárt és feltáratlan mezők. Nem kaphatsz a sikarméba (ha az még zárt), és az évek által levő mezőre (ha a táblán van).	ELSŐSEGÉLY CSOMAG Megvéd a piramis során dobásból sérülésektől. MEGTARTHATOD A ZSEBT.

A TÁRGYAK MEGVÉDEK AZ AKADÁLYOKTÓL.
Megtarthatod a tárgyakat. → fordíts

ŐSI FELIRATOK

Ahhoz, hogy megnyerd a játékot, a lehető legrövidebb idő alatt kell „elolvasnod” 5 különböző feliratot, melyek a piramis mezői között vannak elrejtve. A felirat elolvasásához régészednek rá kell lépnie a megfelelő színű mezőre, így a közös tárolóhelyről elvehetsz egy azonos színű zsetont. A zsetont rögzíted a régész kártyád jobb oldalához. Minden színből csak egy feliratot gyűjthetsz.



AZ AKADÁLYOK LISTÁJA

HALÁLOS AKADÁLY



MEGÁLLÍTJÁK A JÁTÉKOST



TILTOTT MEZŐ



ŐSI FELIRATOK



A KÉK SZÍNNEL JELELT TÁRGYKAT ÉS AKADÁLYOKAT A MÁNY PIRAMISBÓL KELL HASZNÁLNI.

fordíts

TÁRGYAK

Néhány mező tárgyat ábrázol. Minden alkalommal, ha rálépsz (vagy áthaladsz) egy ilyen mezőn, akár fel volt már fordítva a mező, akár nem, kapsz egy, a képen látható tárgyat ábrázoló zsetont, amit a régész kártyádra kell tenned. Minden tárgyból csak egyet gyűjthetsz, vagyis, ha van már birtokolsz egyet az adott zsetonból, akkor a mezőre lépésnek nincs semmilyen hatása. A legtöbb tárgyat kétféle módon lehet használni.

- A tárgy megvédhet egy akadály hatásától. Ha rálépsz az akadály mezőre, de már gyűjtöttél megfelelő tárgy zsetont, akkor nincs rád hatása az akadálynak, ráléphetsz a mezőre (és még a zsetont is megtarthatod).
- Ha lépésed során úgy döntesz, vissza is adhatod a zsetont (eladhatod), így hatását kihasználhatod lépésed során.

Ha tárgyat rejtő mezőt fedezel fel, fordítsd fel a megfelelő zsetonokat tartalmazó kupacot (a színes oldala legyen felfelé), ebből látszik, hogy ezt a tárgyat már lehet gyűjteni. 1 darabot rögtön el is vehetsz. 6 játékos esetén egy zsetonból az összes használatban lehet. Ha a kincsesláda mező is fel van fordítva, és egy tárgyból abban van az utolsó darab, akkor onnan is ki lehet venni, ha valaki a tárgyat ábrázoló mezőre lép.

A KÖR VÉGE

A kiválasztott régésszel a dobott értéknek megfelelő számú mezőt léphetsz. Lépésed azonban hamarabb is véget érhet, például, ha egy akadályba ütközöl, és nincs nálad a megfelelő tárgy. Előfordulhat, hogy a régészed zsákutcába jut, ahol csak megfordulni tudna, de ez tilos (lásd a Mozgás a piramisban fejezetet). Amennyiben lehetséges, a régésznek tovább kell haladnia. Nem lehet idő előtt megállni, még akkor sem, ha a játékosnak az hasznos lenne.

PÁRBAJ

Párbaajra akkor kerül sor, ha egy régész lépése végén olyan mezőre érkezik, ahol egy másik játékosnak már legalább egy régésze áll. Ha csak áthaladsz a mezőn, akkor nincs párbaaj. Az összecsapás után a vesztest kirabolják és megsebesül.

KIRABLÁS - a győztes minden legyőzött régésztől elvehet egy tárgyat. Csak olyan tárgyat vehetsz el, amellyel még nem rendelkezel. (Ősi feliratokat nem lehet elvenni.)


SÉRÜLÉS - a régész visszakerül a tulajdonosához. A játékos a régésszel a következő lépésben térhet vissza a táblára. A mezőn tartózkodó összes régészt meg kell támadni. Csak azok a régészek nem sérülnek meg, akik rendelkeznek elsősegély csomaggal (lásd 9. oldal), de minden vesztest kirabolnak.

A JÁTÉK VÉGE

A nyertes az a játékos, akinek sikerül kinyitnia és elsőként belépnie a sírkamrába. Ehhez össze kell gyűjteni a piramis járataiban elrejtett öt különböző ősi feliratot. Ha valakinek sikerült megszereznie az öt különböző feliratot, akkor egyik régésze beléphet a sírkamrába, és így megnyeri a játékot. A régész megfordítja a sírkamra mezőt, így felnyitja azt. Ha a sírkamra kinyílt, az ajtaja nyitva marad, így a többi játékos is beléphet, még akkor is, ha nem sikerült elegendő ősi feliratot összegyűjteniük. A további sorrendet a többi régész sírkamrába érkezése határozza meg. Ha egy játékosnak egy régésze a sírkamrába ér, akkor számára a játék véget ért. A játék addig tart, amíg az utolsó játékos egyik régésze is be nem ér a sírkamrába.



JÁTÉKVARIÁCIÓ: NAGY PIRAMIS

Ha már kipróbáltátok a kis piramist, és hosszabb, nehezebb játékra vágytok, javasoljuk a nagy piramist. A játék szabályai nem változnak. A tábla előkészítéskor szükségetek lesz a kék szélű  jelű mezőkre is. Ne tegyétek a táblába az L alakú toldólapokat. Ha ismeretlen mezőkkel találkoztok a nagy piramisban, nézzétek meg jelentésüket az Almanachban a 7. oldalon. A kis piramistól eltérően a nagy piramisban már hét különböző ősi feliratot lehet összegyűjteni (van rózsaszínű és narancssárga is). A sírkamrába való bejutáshoz azonban továbbra is elegendő öt ősi felirat összegyűjtése.

ÖTLET: Ha hosszabb, és még izgalmasabb játékra vágytok, dönthettek úgy is, hogy mind a hét feliratot össze kell gyűjteni a sírkamrába lépéshez.

-> A BŐVÍTŐ MEZŐK KÉK SZÍNŰEK.

(7) Ősi feliratokat ábrázoló zsetonok közös tárolóhelye



(1) A kis piramis külső fala

(2) Piramis mezők (lefordítva)

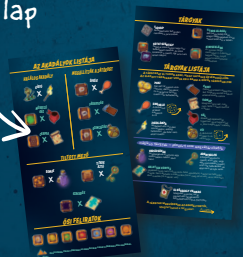
(3) Dobókocka

(3) Sírkamra (zárt kőfalakkal)

(5) Régész kártya



(8) Összesítő lap



Bejáratok a piramisba (összesen 4 db)



(6) Közös tárolóhely a tárgyakat ábrázoló zsetonoknak (képpel lefelé fordítva)

(4) Három régész figura



ALMANACH

Az összesítő lapon tudod gyorsan áttekíteni a mezőket, akadályokat és tárgyakat. Fontos, hogy az Almanachban elolvassd, hogy pontosan mit is jelentenek. Az összesítő lap segít, hogy könnyebben felidézzétek a szabályokat játék közben.

MEZŐK ÉS JELENTÉSÜK

. TÉRKÉP



Ha térkép mezőt fordítasz fel, akkor felfordíthatsz egy szabadon választott mezőt a piramisban. A kiválasztott mező felfordítva is marad. Ha a régészded melletti (a térkép melletti) mezőt választod, és még van lépésed, ráléphetesz erre a mezőre.



. SÍRKAMRA

A játékosok célja, hogy a sírkamrát kinyissák és belépjenek oda. Akinek ez elsőként sikerül, az a nyertes. A sírkamra a piramis közepén található. A játék folyamán nem lehet kinyitni, sem áthaladni rajta. Csak az nyithatja ki, aki elolvasta az őt különböző feliratot, belépni pedig akkor lehet, ha már nyitva van.



. ŐSI FELIRATOK

Ha ősi feliratot ábrázoló mezőt fordítasz fel, akkor „olvassd el”, vagyis a közös tárolóhelyről vedd el egy megfelelő színű zsetont, és azt tedd a régészded kártyádra.



. TITKOS ALAGÚT

Ha a titkos alagút bejáratát ábrázoló mezőt fordítod fel, semmi nem történik. Erről a mezőről lehetőséged van egy másik, már feltárt titkos alagút mezőre lépni. Ha a táblán már legalább két feltárt titkos alagút van, akkor ezeken keresztül gyorsabban haladhattok.



. SÖTÉT SZENTÉLY

Ha belépsz a szentélybe, tedd az átok zsetont egy, már felfordított mezőre. Ha az átok zseton már korábban a táblán volt, akkor vedd fel a helyéről és tedd egy másik felfordított mezőre. Az átok blokkolja a mezőt, így arra nem lehet rálépni. Az átok nem rakható a sírkamrára.



. KINCSESLÁDA

A kincsesládában minden tárgyból 1-1 darab van. Ha ezt a mezőt fordítod fel, lépj rá, és az összes tárgy zsetonból 1-1 darabot tegyél félre (azokból is, amik még nincsenek felfedezve), majd egyet kiválaszthatsz magadnak. Aki a későbbiekben rálép erre a mezőre, a maradék tárgyakból választhat. A kincsesláda hatása csak a felfedezőjét érinti. A később érkezők nem tölthetik fel a kincsesládát. Természetesen itt sem választhatsz olyan tárgy zsetont, amelyet korábban már megszereztél.



AKADÁLYOK

HALÁLOS AKADÁL

A régészed meghal, ha olyan a mezőre lépsz, amihez nincs nálad a megfelelő védekező tárgy zsetonja. A bábut le kell vened a tábláról és a kör számodra véget ért. A régész újjászületve a következő körben visszatérhet a piramisba.

• KÍGYÓ

Ha van nálad zseblámpa, nem kell foglalkoznod a kígyókkal. A lámpa fénye elűzi őket és te folytathatod az utadat.



• MÉRGEZŐ GÁZ

Ha van sálad, nem kell foglalkoznod a mérgező gázzal. Megvéded magad és folytathatod utadat.



• CSAPDA

Ha van nálad térkép, elkerülheted a csapdákat. Pontosan tudod, hogyan kell a csapdán biztonságosan átkelni.



MEGÁLLÍTJÁK A JÁTÉKOST

Ha ezen a mezőn egyikre lépsz, és nincs nálad megfelelő tárgy, amivel megvédheted magad, akkor számodra a kör véget ért. A régész ezen a mezőn marad és csak a következő körben léphet tovább. Ha nálad van a megfelelő tárgy zsetonja, akkor nincs rád hatással a mező.

• ÉHSÉG

Ha van nálad enivaló, akkor nem kell foglalkoznod az éhséggel. Az éhségérzet nem lep meg, folytathatod utadat.



• FÁRADTSÁG

Ha van nálad csoki, akkor nem kell foglalkoznod a fáradtsággal. A fáradtság nem akadályoz abban, hogy folytasd az utadat.



• SZOMJÚSÁG

Ha van nálad víz, akkor nem kell foglalkoznod a szomjúsággal. A szomjúság nem lep meg, folytathatod utadat.



TILTOTT MEZŐ

Erre a mezőre csak akkor tudsz rálépni, ha nálad van a megfelelő tárgy zseton. A megfelelő tárgy segítségével az akadályon át tudsz haladni. Ha fel nem fedezett mezőre akarsz tovább lépni és arról a felfordítás után kiderül, hogy akadály, akkor számodra a kör véget ér (hacsak nincs megfelelő tárgy zsetonod az áthaladáshoz). A régész figura az akadály előtti mezőn marad.

• ROMOK

Ha van nálad varázsüveg, nem kell foglalkoznod az akadállyal, tovább haladhatsz.



. TITKOS AJTÓ

Az ajtókat az egyiptomi hieroglifák írják le, és csak a szellemek tudnak átmenni rajtuk. Ha van nálad arany kulcs, beléphetsz az ajtón.



. SZAKADÉK

A szakadék nagyon mély, nem tudod átugrani és megkerülni sem. A szakadékon csak úgy tudsz átjutni, ha nálad van a halottak könyve.



TÁRGYAK



. ENNIVALÓ

Ha van nálad ennivaló, akkor az éhség mezőnek nincs hatása rád, tovább léphetsz. Ebben az esetben a zsetont megőrizheted.

Az ennivalót el is adhatod. Lépésed során a dobás értékét 6-ra növelheted egy zseton felhasználásával. Akkor is felhasználhatod a zsetont, ha már léptél, még akkor is, ha épp nem jutottál hozzá a zsetonhoz. Az ennivalóval nem 6 plusz lépést kapsz, csupán kiegészítheted a dobásod értékét 6-ra. Ha például 2-t dobál, léphetsz kettőt, és ha épp az ennivalót ábrázoló mezőre érték, és az ennivalót rögtön „el is adod”, akkor további 4 mezőt léphetsz (2+4=6)



. ELSŐSEGÉLY CSOMAG

Az elsősegély csomagot egyedül nem lehet használni, és nem is véd meg a piramisban rád leselkedő veszélyektől. Az elsősegély csomag célja, hogy párbaj során óvja a régészt a sérülésektől. Ha van elsősegély csomagod és megtámadnak, akkor a támadó ki tud rabolni, de nem tud megsebesíteni. Ebben az esetben az elsősegély csomagot megtarthatod.

Fontos: a támadó az elsősegély csomagodat is ellophatja (ha neki nincs). Ebben az esetben a régész nem sérül meg, de elveszíti az elsősegély csomagját.

Mágikus tárgyak

. VARÁZSÜVEG

Ha van varázsüveged a romok között is folytathatod utadat. Ebben az esetben a varázsüveget megtarthatod.

A varázsüveg segítségével átjuthatsz a falon egy szomszédos, szintén feltárt mezőre. Ha falon átjutásra használod varázsüveget, akkor vissza kell tenned a közös tárolóhelyre. Egy üveggel csak egy falon juthatsz át. Az üveg pénzért nem vásárolható meg.

. ARANYKULCS

Ha van arany kulcsod, beléphetsz a mágikus ajtón, és tovább léphetsz a következő mezőre. Ebben az esetben az aranykulcsot megtarthatod.

Az aranykulcsot el is adhatod. Szabadon elforgathatod azt a mezőt, amin állsz, vagy az azzal szomszédos egyik szabad, és már felfedezett mezőt. Az aranykulcsot nem lehet pénzért megvenni.

. PÉNZ

A játék során összegyűjtött pénzért (amit találsz, vagy amit másoktól elveszel) vásárolhatsz tárgyakat, kivéve az ősi feliratokat és mágikus tárgyakat (varázsüveg, arany kulcs és halottak könyve). Ha a pénzt a közös tárolóhelyre teszed elveheted a kiválasztott tárgy zsetont, de csak akkor, ha a tárgyhoz tartozó mezőt már felfedezték, és a tárgy zsetonok fel vannak fordítva. A pénz semmilyen akadálytól nem véd meg.

. ZSEBLÁMPA

Ha van zseblámpád, nem kell félned a kígyóktól. Ha kígyós mezőn haladsz át, a zseblámpát megtarthatod.

Arra is használhatod a zseblámpát, hogy szomszédos, eddig feltáratlan, de fallal nem elzárt mezőket fedez fel. Ebben az esetben a zseblámpa zsetont vissza kell raknod a közös tárolóhelyre.

A mezők felfedezése a lapok megfordításával történik. Ha még van lépésed, akkor a felfedezett mezőkre rá is léphetsz.



• CSOKI

A fáradtság mező nem befolyásolja a haladási sebességet, ha van nálad csoki. Áthaladáskor a csokit megtarthatod.

A csokit arra is tudod használni, hogy a dobásod értékét csökkentsd. Tedd vissza a csokit a közös gyűjtőhelyre, és állítsd a kockát a kívánt értékre, mielőtt lépnél.

mágikus tárgyak



• HALOTTAK KÖNYVE

Ez a legértékesebb tárgy, amit a piramisban találhatsz. Ha nálad van a halottak könyve, át tudsz jutni a szakadékon. Ha fel akarod használni a halottak könyvét, akkor egy időre lehetővé válik számodra, hogy elhagyd az élők világát. Tedd vissza a zsetont a közös gyűjtőhelyre. Lépésed során nem hatnak rád a falak, akadályok, a feltárt és feltáratlan mezők. Nem léphetsz a sírkamrába (ha az még zárva van), és az átok alatt lévő mezőre (ha a táblán van). Keresztülmehetsz a nem felfedezett mezőkön, de nem fordíthatod meg és nem nézheted meg azokat. Most sem léphetsz átlósan, és nem léphetsz vissza arra a mezőre, amiről érkezted. Most is le kell lépned a dobásod teljes értékét. A lépés alatt nem gyűjthetsz és használhatsz fel tárgyakat, melyek hatással vannak a környezetedre (pl. aranykulcs). Azok a tárgyak felhasználhatók, amelyek a régészre vannak hatással (pl. étel). Kizárólag a lépés utolsó mezőjének van hatása a régészre. Azon a mezőn, ahová a lépés végén érkezel, a szokásos szabályok érvényesek (feltárod a feltáratlan mezőt, hatnak rád az akadályok stb.). A halottak könyve mágikus tárgy, pénzért nem megvásárolható.



• TÉRKÉP

A térkép segítségével biztonságosan átjutsz azokon a mezőkön is, ahol csapda van. Ebben az esetben a térképet megtarthatod.

Ha úgy döntesz, a térképet fel is használhatod. Tedd vissza a zsetont a közös tárolóhelyre, ezután megnézheted két, még nem feltárt mezőt bárhol a táblán. A mezőket lefordítva tedd vissza, és ügyelj rá, hogy mások ne láthassák azokat.



• SÁL

Ha van sálad, nyugodtan ráléphetsz azokra a mezőkre, ahol a mérgező gáz jelet látod.

Ha visszaadod a zsetont a közös tárolóhelyre, akkor a következő lépésed során figyelmen kívül hagyhatod azt a szabályt, hogy nem szabad a lépés közben megfordulni. Megteheted például, hogy bemész egy zsákutcába és rögtön ki is jössz onnan.



• VÍZ

Ha van nálad víz, a szomjúság miatt nem kell megállnod. Ebben az esetben a zsetont megtarthatod.

Ha megiszod a vizet (és visszarakod a zsetont a közös tárolóhelyre), akkor a kockát az 5-ös számra fordíthatod. Ezt a zsetont ugyanúgy használhatod fel, mint az ennivalót. Akkor is felhasználhatod a zsetont, ha már megkezdted a lépésedet, még akkor is, ha épp most jutottál hozzá a zsetonhoz. A vízzel nem 5 plusz lépést kapsz, csupán kiegészítheted a dobásod értékét 5-re.

Szerző: **JIRÍ SLAVÍK**

Illusztrációk: **PETR ŠTEFEK**

FARRÃO





**REGIO
JÁTÉK**

regiojatek.hu

Importálja/forgalmazza:
REGIO Kft
1119 Budapest,
Nándorfejérvári út 23-25.

Gyártó: Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz

