



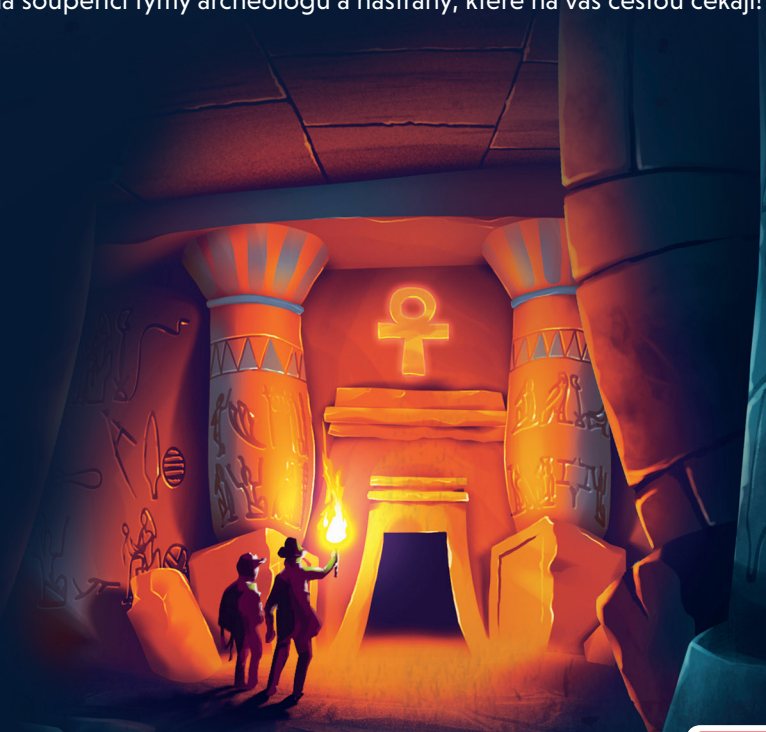
FARAO

TAJEMSTVÍ PRASTARÉ HROBKY

Již několik generací archeologů sní o objevení tajemné hrobky ukryté v egyptské pyramidě na hranicích Abúsíru. Podle doposud nalezených indicií by zde měl být pohřben Imhotep, stavitel královských hrobek, kterého sami Egypťané řadí mezi dávné bohy. Pokuste se se svým týmem archeologů prozkoumat temná zákoutí pyramidy a objevit místo Imhotepova posledního odpočinku. Pozor však na soupeřící týmy archeologů a nástrahy, které na vás cestou čekají!

HERNÍ MATERIÁL

- 1 herní plán
- 1 pravidla hry
- 1 kostka
- 1 přehledová karta
- 4 výplně herního plánu
- 6 karet archeologů
- 18 figurek archeologů (v 6 barvách po 3 kusech)
- 42 žetonů se starověkými nápisy (v 7 barvách po 6 kusech)
- 67 žetonů s předměty (11 druhů po 6 kusech + 1 žeton kletby)
- 81 dílků pyramidy (48 základních, 32 rozšiřujících, 1 pohřební komnaty)




Hru lze hrát ve dvou různě obtížných variantách.



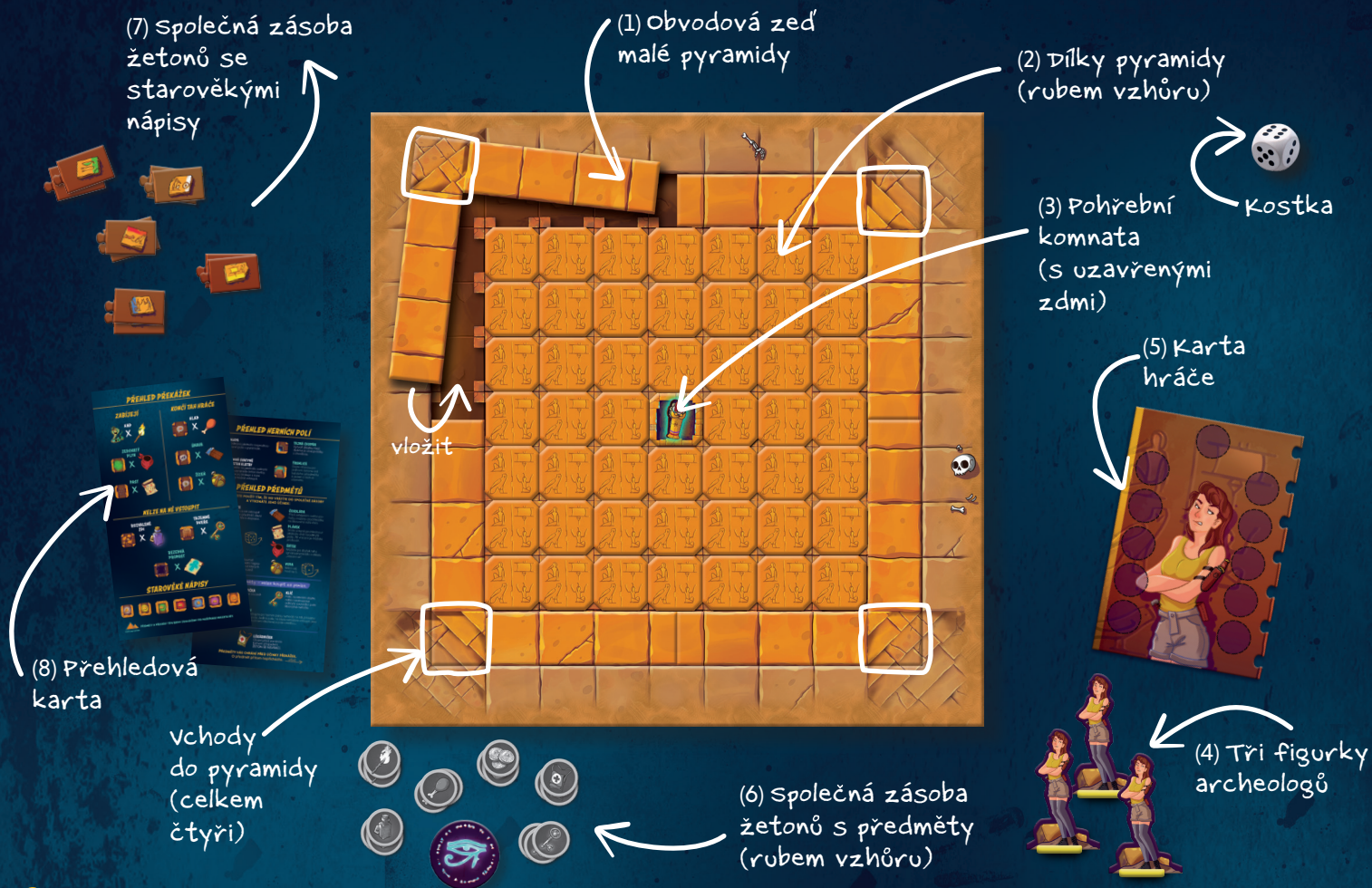


MALÁ PYRAMIDA

PŘÍPRAVA HRY

Pro první hru doporučujeme základní verzi hry „malá pyramida“, kterou nyní vysvětlíme. Předměty označené modrým okrajem a dílky pyramidy označené symbolem  dejte zatím stranou, jsou určeny pro rozšířenou verzi hry „velká pyramida“ (viz str. 6).

Do rozloženého herního plánu vložte čtyři výplně ve tvaru písmene L (1), které slouží k jeho zmenšení a zároveň jako obvodová zeď pyramidy. Na herní plochu náhodně rozložte rubem vzhůru promíchaných 48 základních dílků pyramidy (2). Dílek pohřební komnaty (3) umístěte vždy doprostřed pyramidy stranou se zdmi vzhůru. Každý hráč obdrží tři figurky ve své barvě, které představují jeho archeology (4) a barevně odpovídající kartu hráče (5). Žetony předmětů rozřídte podle druhu a položte je rubem (černobílou stranou) vzhůru vedle herního plánu (6). Žetony se starověkými nápisy rozdělte podle barev (7). Takto vytvoříte jejich společnou zásobu. K dispozici je také přehledová karta s předměty a překážkami, na které můžete ve hře narazit (8), jejich podrobný popis naleznete v almanachu na straně 6. Připravte si kostku.



PRŮBĚH HRY

Hru začíná nejmladší hráč provedením svého tahu. Dále se hráči střídají po směru hodinových ručiček. Vyhraje ten, komu se jako první podaří objevit a přečíst pět starověkých nápisů a následně vstoupit jednou ze svých figurek archeologů do pohřební komnaty, kde zjistí, zda je v ní skutečně ukryta hrobka s Imhotepovým tělem, a zapíše se tak do dějin archeologie.

TAH HRÁČE

Při každém tahu hodíte kostkou a následně postoupíte jednou ze svých figurek archeologů o tolik polí, kolik vám na ní padlo. Pokud nemáte figurku, kterou chcete provádět pohyb, umístěnou na herním plánu, můžete ji nasadit u libovolného rohového vchodu do pyramidy (tyto vchody se počítají jako první pole pohybu). Figurkou můžete pohybovat i po obvodové zdi pyramidy, pro její políčka platí stejná pravidla jako pro ostatní dílky, které ve hře otáčíte. Z políček obvodové zdi můžete vstupovat na ostatní dílky pyramidy a naopak. Tah hráče nelze rozdělit mezi dvě a více figurek archeologů.

POHYB V PYRAMIDĚ

Při pohybu pyramidou se postupně posunujete o tolik polí, kolik vám padlo na kostce. Pokud se během svého pohybu chystáte vstoupit na neotočené pole, otočíte jej lícem nahoru a vyberete si jeho natočení tak, aby na něj bylo možné vstoupit z pole, odkud přicházíte. Pokud jste si dříve vybrali a otočili, musíte na něj VŽDY vstoupit. Během pohybu svých figurek můžete na jednotlivých dílcích nacházet nejrůznější předměty a překážky.

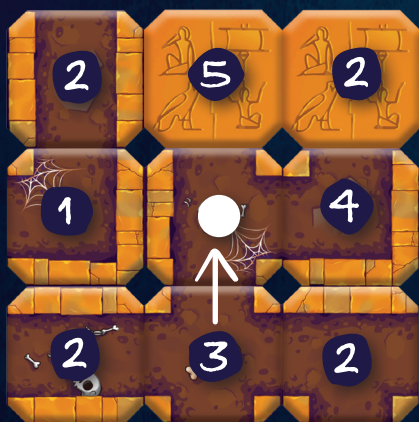
PŘÍKLAD:

ZDE STOJÍ FIGURKA, KTEROU PROVÁDÍTE TAH

VYBRALI JSTE SI NEPROZKOUMANÉ POLE (1). VEZMETE JEJ DO RUKY A ZJISTÍTE, ŽE JE VE TVARU PÍSMENE L. NEMŮŽETE JEJ POLOŽIT TAKTO (2), PROTOŽE BYSTE NA NĚJ NEMOHLI VSTOUPIT. NA VÝBĚR MÁTE DVĚ MOŽNOSTI: UMÍSTIT CHODBU TAK, ABY ZAHÝBALA DOPRAVA (3), NEBO DOLEVA (4). NÁSLEDNĚ VSTOUPÍTE FIGURKOU NA ODHALENÉ POLE, A POKUD VÁM ZBYL POHYB, POKRAČUJETE VE HŘE.



Během pohybu se nesmíte pohybovat přes zdi ani šikmo. Nesmíte se vracet na políčko, z kterého jste právě přišli. Na toto políčko smíte vstoupit až ve svém dalším tahu. Dalším omezením pohybu mohou být nejrůznější překážky (viz níže). Ostatní archeologové váš postup nijak neblokují, poli, na kterých stojí, můžete procházet i na nich skončit svůj tah.



PŘÍKLAD:

● ZDE STOJÍ FIGURKA, KTEROU PROVÁDÍTE TAH

V DALŠÍM KROKU NESMÍTE NA POLE (1), PROTOŽE JE ZA ZDÍ. JEDNÍM KROKEM SE TAKÉ NEDOSTANETE NA POLE (2), PROTOŽE JSOU ŠIKMO. NA POLE (3) NEMŮŽETE, PROTOŽE JSTE ODTUD V PŘEDCHOZÍM KROKU PŘÍŠLI. ZBÝVAJÍ VÁM Tedy DVĚ MOŽNOSTI. JÍT NA NEPROZKOUMANÉ POLE (5) NEBO NA ODKRYTÉ POLE (4) A ODTUD V DALŠÍM KROKU POKRAČOVAT NA POLE (2) V PRAVÉM HORNÍM ROHU.

Většina polí v pyramidě je jen chodbou nebo křižovatkou, která vede dále. Na některých dílcích jsou však nejrůznější překážky a předměty, které vás během hry ovlivní. Pokud během svého pohybu na takovéto pole narazíte, okamžitě vykonejte jeho účinek. Jestliže vám zbyly další body pohybu, pokračujte v něm.

PŘEKÁŽKY

Pakliže jste se rozhodli vstoupit na neprobádané pole a ukázalo se, že je tam překážka, tah již nemůžete vzít zpět ani jít jinam. Na pole musíte vstoupit. Tedy pokud je na něm například smrtící překážka, archeolog se smrti nevyhne.

PŘEKÁŽKY MOHOU MÍT TYTO ÚČINKY:

ZABÍJEJÍ

- Váš archeolog zemře. Figurku archeologa hráč odstraní z herního plánu, během svého dalšího tahu ji může opět „nasadit“. Odted představuje nového archeologa.

KONČÍ TAH HRÁČE

- Jakmile na toto pole vstoupíte, váš tah končí i přesto, že vám mohly zbyť body pohybu.

NELZE NA NĚ VSTOUPIT

Více podrobností o překážkách naleznete v Almanachu (str. 7) a na přehledové kartě. U každé překážky je uveden i předmět, který vás proti ní může ochránit. Pokud jej máte u sebe, překážka na vás neúčinkuje a můžete ji ignorovat (předmět vám v tomto případě zůstává). V případě, že o předmět přijdete, zatímco stojíte na poli s překážkou (např. jste okradeni, viz níže), se ovšem nic neděje. Z pole můžete odejít a překážka vás neohroží. Překážka účinkuje v okamžiku, kdy na ni vstoupíte.



STAROVĚKÉ NÁPISY

Chcete-li hru vyhrát, musíte co nejdříve „přečíst“ pět různých starověkých nápisů, které se také skrývají na polích pyramidy. Nápis přečtete tak, že vstoupíte svým archeologem na jeho pole a vezmete si žeton nápisu odpovídající barvy z jejich společné zásoby. Takto získaný žeton přidáte ke své kartě hráče. Nápis jedné barvy nelze získat dvakrát.



PŘEDMĚTY

Na některých polích naleznete předměty. Pokaždé když vstoupíte (projdete jím nebo na něm ukončíte svůj pohyb) na takové odkryté či neodkryté pole, můžete si vzít žeton tohoto předmětu a umístit ho na svou kartu hráče. Každý předmět smíte mít jen jednou, proto pokud jej již máte, znovu si ho neberete. Většina předmětů má dva významy:

- Předmět vás chrání před účinky nějaké překážky. Pokud vstoupíte na pole s touto překážkou a předmět máte, můžete ji ignorovat a na pole vstoupit (o předmět přitom nepřicházíte).
- Předmět můžete použít tím, že ho kdykoliv během svého tahu vrátíte do společné zásoby (utratíte jej) a vykonáte jeho účinek.

Když poprvé ve hře objevíte místo s předmětem, otočte hromádku příslušných žetonů lícem (barevnou stranou) vzhůru, aby bylo vidět, že předmět je již někde k dispozici a jeden si vezmete. Ve hře 6 hráčů mohou dojít žetony některého z předmětů. Pokud je ve hře políčko s truhlicí, může si hráč vzít poslední předmět z ní (viz str. 7).

KONEC POHYBU

Vámi vybraná figurka archeologa obvykle postupuje o tolik polí, kolik vám padlo na kostce. Jeho postup může ale skončit předčasně. A to kvůli překážce nebo v případě, že již není dostupné žádné pole, na které je možné se pohnout. To se může stát například na konci slepé uličky, kde by bylo jedinou možností se vrátit, to je ovšem zakázáno (viz Pohyb v pyramidě). Archeolog ve svém pohybu musí vždy pokračovat, pokud je to možné. Pohyb si nelze dobrovolně zkrátit, i kdyby to pro hráče bylo výhodné.

PŘEPADENÍ

K přepadení dojde tehdy, pokud archeolog skončí svůj pohyb na poli, kde se již nachází alespoň jeden archeolog jiného hráče. V případě, že políčkem jen procházíte, k přepadení nedochází. Při přepadení druhého archeologa okradete a zraníte.

OKRADENÍ - vezmete hráči jeden jeho předmět za každého archeologa, kterého mu přepadnete. Smíte vzít předmět, který ještě nemáte (starověké nápisy brát nelze).

ZRANĚNÍ - vrátíte figurku archeologa zpět hráči, kterému patří. Během svého dalšího tahu ji tento hráč smí opět „nasadit“ do hry. Přepadení jsou na příslušném poli všichni archeologové z ostatních týmů. Zranění nejsou jen ti archeologové soupeřů, kteří u sebe mají lékárničku (viz str. 9), okradení jsou všichni.




otočit

KONEC HRY

Vyhrává ten hráč, který jako první otevře pohřební komnatu a vstoupí do ní. Aby tak mohl učinit, musí nejprve získat pět starověkých nápisů, které se nacházejí v chodbách pyramidy. Jakmile má hráč žetony pěti různých nápisů, může jedním ze svých archeologů vstoupit do hrobky, a tak zvítězit. V tento okamžik hráč otočí dílek pohřební komnaty, a tím ji otevře. Ve chvíli, kdy je pohřební komnata otevřena, mohou do ní vstoupit i ostatní hráči, i když nemají přečtené všechny nápisy, neboť dveře do prastaré hrobky jsou otevřené trvale. Tím se určí další pořadí hráčů. Ten, kdo vstoupí do pohřební komnaty jedním ze svých archeologů, dále ve hře nepokračuje. Ve chvíli, kdy do hrobky se svým archeologem vstoupí poslední hráč, hra končí.



VARIANTA HRY „VELKÁ PYRAMIDA“

Pokud jste si vyzkoušeli variantu „malá pyramida“ a chcete si užít o trochu delší a složitější verzi, můžete si zahrát rozšíření „velká pyramida“. Hra se pravidly neliší, pouze v rámci přípravy hry nachystejte i předměty s modrým okrajem a přimíchejte dílky pyramidy označené symbolem . Do rozloženého herního plánu v tomto případě nekládáte čtyři výplně ve tvaru písmene L. Pokud ve „velké pyramidě“ narazíte na překážky a předměty, které ještě neznáte, přečtěte si jejich popis v almanachu hry na str. 7. Ve „velké pyramidě“ je ve hře oproti „malé pyramidě“ sedm různých starověkých nápisů, do hry tedy přibudou dva navíc (růžový a oranžový). K otevření pohřební komnaty však stále stačí přečíst jen pět z nich.

7. Ve „velké pyramidě“ je ve hře oproti „malé pyramidě“ sedm různých starověkých nápisů, do hry tedy přibudou dva navíc (růžový a oranžový). K otevření pohřební komnaty však stále stačí přečíst jen pět z nich.

TIP: Pakliže si chcete hru prodloužit, můžete hrát na všech sedm nápisů a komnatu otevřít, až když je naleznete všechny.

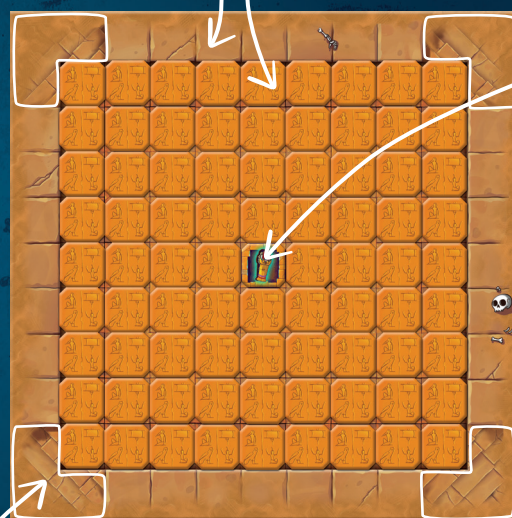
-> SOUČÁSTI ROZŠÍŘENÍ JSOU VŽDY VYZNAČENY TYRKYSOVOU BARVOU.

Společná zásoba žetonů se starověkými nápisy



Obvodová zeď velké pyramidy

Dílky pyramidy (rubem vzhůru)



Pohřební komnata



Kostka

Karta hráče



Tři figurky archeologů



Přehledová karta



Vchody do pyramidy (celkem čtyři)



Společná zásoba žetonů s předměty (rubem vzhůru)

ALMANACH

Pro rychlý přehled políček, překážek a předmětů můžete použít také přehledovou kartu. Nejprve si však přečtěte jejich podrobný popis v tomto almanachu. Přehledové karty slouží pouze k rychlé orientaci během hry.

PŘEHLED HERNÍCH POLÍ

• MAPA

Jestliže otočíte pole s nakreslenou mapou, můžete odkryt jakékoliv neprozkoumané pole v pyramidě. Dílek libovolně natočte a vraťte na jeho místo a nechte ho odkrytý. Pokud jste vybrali dílek vedle vašeho archeologa (vedle dílku s mapou) a zbývají vám body pohybu, můžete se se svou figurkou pohnout i na toto místo, pokud je to možné.

• POHŘEBNÍ KOMNATA

Otevřít pohřební komnatu a vstoupit do ní je cílem této hry. Komu se to podaří jako prvnímu, vyhrává. Pohřební komnata se nachází uprostřed pyramidy. V průběhu hry do ní nelze vstoupit ani skrze ni projít, to můžete udělat, až pokud máte přečteno pět různých starověkých nápisů nebo je otevřena.

• STAROVĚKÝ NÁPIS

Když objevíte pole se starověkým nápisem, „přečtěte“ si jej a vezměte si jeho příslušný žeton ze společné zásoby. Přiložte jej ke kartě hráče.

• TAJNÁ CHODBA

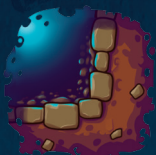
Pakliže objevíte pole s vchodem do tajné chodby, nic se neděje. Z tohoto pole je však možné jedním pohybem přesunout svou figurku archeologa na jiné odkryté pole s tajnou chodbou. Odkrytím minimálně dvou takovýchto polí vytvoříte v pyramidě zkratku.

• TEMNÁ SVATYNĚ

Jakmile vstoupíte do svatyně, umístěte na libovolné odkryté pole pyramidy žeton kletby. Pokud je již kletba někde umístěna, přesuňte ji na jiné volné odkryté pole. Kletba pole blokuje a dokud je na něm, není na něj možné vstoupit. Kletbu nelze umístit na pohřební komnatu.

• TRUHLICE

V truhlici je od každého předmětu ve hře jeden exemplář. Když odkryjete pole s truhlicí a vstoupíte na ně, dejte stranou po jednom žetonu od každého předmětu ve hře (i těch neobjevených) a jeden z nich si vezměte. Kdokoliv na toto pole vstoupí později, vezme si některý ze zbývajících předmětů. „Efekt“ truhly spouští pouze první hráč, který ji objeví. Další příchozí předměty nedoplňuje. I zde platí, že předmět, který již máte, si podruhé vzít nemůžete.



PŘEHLED PŘEKÁŽEK

ZABÍJÍ

Pokud vstoupíte na pole s takovouto překážkou a nemáte odpovídající ochranný předmět, váš archeolog zemře. Jeho figurku odstraníte z herního plánu a váš tah končí. Odteď představuje nového archeologa, kterého můžete během dalšího tahu opět „nasadit“ do hry.

• HAD

Pokud u sebe máte pochodeň, můžete hada ignorovat. Zažene ho a pokračujete dále ve svém tahu.

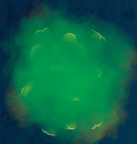


X



• JEDOVATÝ PLYN

Když u sebe máte šátek, můžete jedovatý plyn ignorovat. Ochráníte se před ním a pokračujete dále ve svém tahu.



X



• PAST

Jestliže u sebe máte plánek, můžete past ignorovat. Víte přesně, kde se nástraha nachází a opatrně pokračujete ve svém tahu.



X



KONČÍ TAH HRÁČE

Když vstoupíte na některé z těchto polí a nemáte předmět, který vás ochrání před jeho účinkem, váš tah končí. Figurka archeologa zůstane na poli a dále se může pohybovat až v dalším tahu. Pokud máte odpovídající předmět, pokračujete v pohybu a překážku ignorujete.

• HLAD

Pokud u sebe máte jídlo, můžete hlad ignorovat. Pocit hladu vás nezastaví a pokračujete dále ve svém tahu.



X



• ÚNAVA

Jestliže u sebe máte čokoládu, můžete únavu ignorovat. Únava vás nezastaví a pokračujete dále ve svém tahu.



X



• ŽÍZEŇ

Když u sebe máte vodu, můžete žízeň ignorovat. Žízeň vás nezastihne a pokračujete dále ve svém tahu.



X



NELZE NA NĚ VSTOUPIT

Na toto pole nelze vstoupit, pokud nemáte správný předmět. Jestliže máte příslušný předmět, můžete překážku ignorovat a na pole vstoupit. Pakliže se chcete přesunout na dosud neodhalené pole a po jeho odkrytí zjistíte, že je na něm jedna z těchto překážek, váš tah okamžitě končí (samozřejmě pokud nemáte příslušný předmět). Figurka archeologa zůstane na políčku, ze které chtěla na překážku vstoupit.

• ROZVALENÉ ZDI

Pokud u sebe máte kouzelnou lahvičku, můžete rozvalené zdi ignorovat a vstoupit, jako by pole bylo bez překážky.



X



• TAJEMNÉ DVEŘE

Tyto dveře jsou popsány egyptskými hieroglyfy a mohou jimi procházet pouze duchové. Jestliže u sebe máte zlatý klíč, můžete tajemnými dveřmi také projít.



• BEZEDNÁ PROPAST

Bezedná propast je tak hluboká, že ji nelze přeskocit ani nijak obejít. Lze ji překonat pouze pomocí papyru mrtvých.



PŘEHLED PŘEDMĚTŮ



• JÍDLO

Pokud u sebe již máte jídlo, pole s hladem vám neukončí tah. Můžete v něm dále pokračovat. Žeton jídla vám v tomto případě zůstává.

Jídlo můžete také „utrátit“ a ve svém tahu otočit kostku na číslo 6. Jídlo můžete použít, i pokud jste již nějaké kroky se svým archeologem udělali, a to i když jste jídlo právě získali. Jídlo vám nepřidá šest tahů, pouze mění váš hod na 6. Jestliže jste například hodili dvojku, udělali dva kroky a přišli na pole s jídlem, můžete si jej vzít, ihned spotřebovat, otočit kostku na číslo 6 a pokračovat v pohybu o další čtyři kroky (6-2=4).



• LÉKÁRNIČKA

Tento předmět se nedá jednorázově použít a ani vás nechrání před nebezpečím, které na vás čeká uvnitř pyramidy. Účel lékárničky je v tom, že vás chrání před zraněním od ostatních hráčů při přepadení. Pokud máte lékárničku a vašeho archeologa někdo přepadne, tak ho sice okrade, ale nezraní. Žeton lékárničky vám v tomto případě zůstává.

Pozor: přepadávající může ukrást i lékárničku (pokud ji sám nemá). Ani v tomto případě není archeolog zraněn, ale o lékárničku přišel.

magické předměty



• KOUZELNÁ LAHVIČKA

Pakliže u sebe máte kouzelnou lahvičku, můžete vstoupit na pole s rozvalenými zdmi a případně dále pokračovat ve svém pohybu. Žeton kouzelná lahvička vám v tomto případě zůstává.

Pokud ji použijete, můžete projít zdi na sousední odkryté pole. V okamžiku, kdy vykonáte takovýto pohyb, musíte lahvičku vrátit do společné zásoby. Nelze tedy projít více zdi za použití jedné lahvičky. Kouzelnou lahvičku nelze koupit za peníze.



• ZLATÝ KLÍČ

Pokud u sebe máte zlatý klíč, můžete vstoupit na pole s tajemnými dveřmi a dále jimi případně projít na další dílek. Předmět zlatý klíč vám v tomto případě zůstává.

Klíč můžete použít a „utrátit“ tak, že pole, na kterém stojíte, nebo neobsazené odkryté sousedící pole, libovolně natočíte. Zlatý klíč nelze koupit za peníze.



• PENÍZE

Za peníze, které během hry získáte (naleznete je nebo ukradnete jinému hráči), si můžete zakoupit jakýkoliv předmět mimo starověkých nápisů a magických předmětů (kouzelná lahvička, zlatý klíč a papyrus mrtvých). Žeton peněz odhodíte do společné zásoby a vezmete si jakýkoliv předmět, který je již k dispozici, tedy byl někde v pyramidě objeven a hromádka jeho žetonů je otočena lícem vzhůru. Peníze vás nechrání před žádnou konkrétní překážkou.



• POCHODEŇ

Když u sebe máte pochodeň, můžete bez obav vstoupit na pole s hadem. Předmět vám v tomto případě zůstává.

Pochodeň můžete také použít (a vrátit do společné zásoby) k prozkoumání všech sousedních neprobádaných polí, od kterých vás neoddeluje zed.

Pole prozkoumáte tak, že je otočíte lícem nahoru. V případě, že vám zbyly body pohybu, můžete na tato pole vstoupit.



• ČOKOLÁDA

Pole únava vám neukončí tah, pokud u sebe máte čokoládu. Žeton čokolády vám v tomto případě zůstává.

Tím, že ji použijete a žeton vrátíte zpět do zásoby, můžete otočit kostku na libovolné nižší číslo než to, které vám právě padlo. Použití čokolády a otočení kostky musíte provést před zahájením svého pohybu.

magické předměty



PAPYRUS MRTVÝCH

Jedná se o nejmocnější předmět, který můžete v pyramidě nalézt. Pokud u sebe máte papyrus mrtvých, můžete vstoupit na pole s bezednou propastí.

Když se papyrus rozhodnete použít, umožní vám se načas pohybovat mimo svět živých. Nejdříve vraťte jeho žeton do společné zásoby. Po zbytek tahu se pohybujete po herním plánu nehledě na zdi, překážky a odkrytá či neodkrytá pole. Jediná pole, na která nemůžete vstoupit, jsou pohřební komnata (pokud již není otevřena) a pole s kletbou (pokud je na plánu). Můžete kráčet i přes zakryté dílky, ale neodkryvejte je ani se na ně nedívejte. Nadále platí, že se nesmíte pohybovat šikmo ani zpět na pole, ze kterého jste přišli. Také musíte vyčerpat celý hod kostkou. Během tohoto tahu nesbírejte žádné předměty ani nepoužívejte ty, které ovlivňují okolí (jako např. zlatý klíč). Předměty, které ovlivňují pouze vašeho archeologa, používat smíte (např. jídlo). Účinek na vás má pouze poslední pole vašeho tahu. Při vstupu na poslední pole se již řídíte standardními pravidly (odkryjete neprobádané pole, řešíte účinky překážek apod.) Papyrus mrtvých patří mezi magické předměty, nelze jej tedy koupit za peníze.



• PLÁNEK

Díky plánu můžete opatrně vstoupit na pole s pastí. Předmět vám v tomto případě zůstává.

Pokud se rozhodnete plánek použít, vraťte jeho žeton do společné zásoby a prohlédněte si tajně dvě neodkrytá pole kdekoli v herním plánu. Při vrácení je můžete prohodit, nechte je zakrytá.



• ŠÁTEK

Jestliže u sebe máte šátek, můžete bez obav vstoupit na pole s jedovatým plynem. Předmět šátek vám v tomto případě zůstává.

Použitím a vrácením žetonu šátku můžete také po zbytek tahu ignorovat pravidlo o zákazu „vrácení se“. Můžete tedy například dojít na konec slepé chodby a ihned se vrátit zpět.



• VODA

Pokud u sebe máte vodu, pole žížeň neukončí váš tah, žeton vám v tomto případě zůstává.

Vodu můžete také vypít (žeton vrátíte do společné zásoby) a otočit si kostku na číslo 5. Tento předmět tedy funguje podobně jako jídlo. Můžete ho použít, i pokud jste již nějaké kroky se svým archeologem udělali, a to i když jste vodu právě získali. Voda vám nepřidá pět tahů, pouze mění váš hod na 5.

Autor hry: **JIŘÍ SLAVÍK**

Ilustrátor hry: **PETR ŠTEFEK**

Dino Toys

K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz

bádaných políček, od ktorých vás neoddeluje múr. Políčko preskúmate tak, že ho otočíte lícom nahor. V prípade, že vám ostali body pohybu, môžete na tieto políčka vsúpiť.

• ČOKOLÁDA

Políčko ňava vám neukončí ťah, ak pri sebe máte čokoládu. Žeton čokolády vám v tomto prípade zostáva.



Tým, že ju použijete a žeton vrátite späť do zásoby, môžete otočiť kocku na ľubovoľné nižšie číslo než to, ktoré vám práve padlo. Použitie čokolády a otočenie kocky musíte vykonať pred začiatkom svojho pohybu.

Ide o najmocnejší predmet, ktorý môžete v pyramide nájsť. Ak pri sebe máte papyrus mŕtvych, môžete vsúpiť na políčko s bezodnou priepasťou.

• PAPYRUS MŔTVYCH

Keď sa papyrus rozhodnete použiť, umožní vám sa na čas pohybovať mimo sveta živých. Najskôr vrátite jeho žeton do spoločnej zásoby. Po zvyšok ťahu sa pohybujete po hernom pláne nehľadiac na múr, prekážky a odkryté či neodkryté políčka. Jedine políčka, na ktoré nemôžete vsúpiť, sú pohrebná komnata a políčko s kľatbou (pokiaľ je na pláne). Môžete kráčať aj napriek zakrytým dieľkom, ale neodkryvajte ich, ani sa na ne nepozerať. Nádalej platí, že sa nesmiete pohybovať žiľmo ani späť na políčko, z ktorého ste prišli. Musíte tiež vyčerpáť celý hod kockou. Počas toho ťahu nezbiehajte žiadne predmety ani nepoužívajte tie, ktoré ovplyvňujú okolie (ako napr. zlatý kľúč). Predmety, ktoré ovplyvňujú iba vášho archeológa, používať smiete (napr. jedlo). Účinok na vás má iba posledné políčko vášho ťahu. Pri vstupe na posledné políčko sa už riadite štandardnými pravidlami (odkryjete neprébádané mŕtvych patriť medzi magické predmety, nemožno ho teda kúpiť za peniaze.



• VODA

Ak pri sebe máte vodu, políčko smäd neukončí váš ťah, žeton vám v tomto prípade zostáva.

Vodu môžete tiež vypiť (žeton vrátite do spoločnej zásoby) a otočiť si kocku na číslo 5. Tento predmet teda funguje podobne ako jedlo. Môžete ho použiť, aj ak ste už nejake kroky so svojím archeológom urobili, a to aj keď ste vodu práve ziskali. Voda vám nepridá päť ťahov, iba mení váš hod na 5.



• ŠATKA

Ak pri sebe máte šatku, môžete bez obáv vsúpiť na políčko s jedovatým plynom. Predmet šatka vám v tomto prípade zostáva.



• PLÁNİK

Vďaka pláňiku môžete opatrne vsúpiť na políčko s pascou. Predmet vám v tomto prípade vrátí jeho žeton do spoločnej zásoby a poríte si ťajne dve neodkryté políčka kdekoľvek na hernom pláne. Pri vrátení ich môžete predohliť, nechajte ich zakryté.

Autor hry: **JIRÍ SLAVIK**

Ilustrátor hry: **PETR ŠTEFEK**

Pozor: prepadávajúci môže ukradnúť aj lekárničku (pokiaľ ju sám nemá). Ani v tomto prípade nie je archeológ zranený, ale o lekárničku prísel.

• ČAROVNÁ FIAŠTIČKA
Keď pri sebe máte čarovnú fľašku, môžete vstúpiť na políčko s rozvalenými múrmi a pripadne ďalej pokračovať vo svojom pohybe. Zetón kúzelná fľaštička vám v tomto prípade zostáva.



Ak ju použijete, môžete prejsť múrom na sused-né odkryté pole. V okamihu, keď vykonáte takýto pohyb, musíte fľaštičku vrátiť do spoločnej zásoby. Nemožno teda prejsť viacerými múrmi vďaka použitiu jednej fľaštičky. Čarovná fľaštička sa nedá kúpiť za peniaze.

• ZLATÝ KLÚČ

Ak pri sebe máte zlatý kľúč, môžete vstúpiť na políčko s tajomnými dverami a ďalej nimi prepadne prejsť na ďalší dieľik. Predmet zlatý kľúč vám v tomto prípade zostáva.



Kľúč môžete použiť a „minúť“ tak, že políčko, na ktorom stojíte, alebo neobsadené odkryté susediace políčko, ľubovoľne natočíte. Zlatý kľúč sa nedá kúpiť za peniaze.

• PENIAZE

Za peniaze, ktoré počas hry získate (nájdete ich alebo ukradnete inému hráčovi), si môžete kúpiť akýkoľvek predmet okrem starovekých nápisov a magických predmetov (kúzelnú fľaštičku, zlatý kľúč a papyrus mŕtvych). Zetón peňazí odhodíte do spoločnej zásoby a vezmete si akýkoľvek predmet, ktorý je už k dispozícii, teda bol niekde v pyramide objavený a kóp-ka jeho zetónov je otočená lícem nahor. Peniaze vás nechránia pred zladnou konkrétnou prekážkou.



• POCHODEN
Keď pri sebe máte pochodňu, môžete bez obáv vstúpiť na políčko s hadom. Predmet vám v tomto prípade zostáva.



Pochodeň môžete tiež použiť (a vrátiť do spoločnej zásoby) na preskúmanie všetkých susedných nepre-

• TAJOMNÉ DVERE

Tieto dvere sú popísané egyptskými hieroglyfmi a môžu nimi prechádzať iba duchovia. Ak pri sebe máte zlatý kľúč, môžete tajomnými dverami tiež prejsť.



• BEZODNÁ PRIEPASŤ

Bezodná priepasť je taká hĺbka, že ju nemožno preskociť ani ni-ako obísť. Možno ju prekonať iba pomocou papyrusu mŕtvych.



• JEDLO

Ak pri sebe už máte jedlo, políčko s hadom vám neukončí ťah. Môžete ďalej pokračovať vo svojom ťahu. Zetón jedla vám v tomto prípade zostáva.



• LÉKARNIČKA

Jedlo môžete tiež „minúť“ a vo svojom ťahu otočiť kocku na číslo 6. Jedlo môžete použiť, aj ak ste už nejaké kroky so svojím archeológom urobili, a to aj keď ste jedlo práve získali. Jedlo vám nepridá žesť ťahov, iba mení váš hod na 6. Ak ste napríklad hodili 2, urobili dva kroky a prišli na políčko s jedlom, môžete si ho vziať, ihneď spotrebovať, otočiť kocku na číslo 6 a pokračovať v pohybe o ďalšie štyri kroky (6 - 2 = 4).



Tento predmet sa nedá jednorázovo použiť a ani vás nechráni pred nebezpečenstvom, ktoré na vás čaká vnútri pyramídy. Účel lekárničky je v tom, že vás chráni pred zranením od ostatných hráčov pri prepadaní. Pokiaľ máte lekárničku a vášho archeológa niekto prepadne, tak ho síce okradne, ale ne-zraní. Zetón lekárničky vám v tomto prípade zostáva.

PREHLAD PREKÁŽOK

ZABIJAJU

Ak vstúpite na políčko s takouto prekážkou a nemáte zodpovedajúci ochranný predmet, váš archeológ zmrie. Jeho figurku odstráňte z herného plánu a váš archeológ zodpovedajúci ochranný predmet, váš archeológ zmrie. Jedno odstráňte z herného plánu a váš archeológ zmrie. Odtiaľ predstavuje nového archeológa, ktorého môžete počas ďalšieho svojho tahu opäť „nasadiť“ do hry.

• HAD

Ak pri sebe pochodíte, môžete hada ignorovať. Zazeníete ho a pokračujete ďalej vo svojom tahu.



X

• JEDOVATÝ PLYN

Ked' pri sebe máte šatku, môžete jedovatý plyn ignorovať. Ochránite sa pred ním a pokračujete ďalej vo svojom tahu.



X

• PASCA

Ak pri sebe máte pláňik, môžete pascu ignorovať. Vieste presne, kde sa nástraha nachádza a opatrne pokračujete vo svojom tahu.



X

KONČIA TAH HRÁČA

Ked' vstúpite na niektoré z týchto polí a nemáte predmet, ktorý vás ochráni pred jeho účinkom, váš tah končí. Figúrka archeológa zostane na poli a ďalej sa môže pohybovať až v ďalšom tahu. Ak máte zodpovedajúci predmet, pokračujete v pohybe a prekážku ignorujete.

• HLAD

Ak pri sebe máte jedlo, môžete hlad ignorovať. Pochťte hladu a nezastavíte a pokračujete ďalej vo svojom tahu.



X

• ÚNAVA

Ak pri sebe máte čokoládu, môžete únavu ignorovať. Únava vás nezastaví a pokračujete ďalej vo svojom tahu.



X

• SMÄD

Ked' pri sebe máte vodu, môžete smäd ignorovať. Smäd vás nezastaví a pokračujete ďalej vo svojom tahu.



X

NEMOŽNO NAĽ VSTÚPIŤ

Na toto políčko nemožno vstúpiť, ak nemáte správny predmet. Ak máte príslušný predmet, môžete prekážku ignorovať a na políčko vstúpiť. Keď sa chcete presunúť na doteraz neodhalené políčko a jeho odkrytí zistíte, že je na ňom jedná z týchto prekážok, váš tah okamžite končí (samozrejme, ak nemáte príslušný predmet). Figúrka archeológa zostane na políčku, z ktorého chcelá na prekážku vstúpiť.

• ROZVALENÉ MŪRY

Ak pri sebe máte čarovnú fľaštičku, môžete rozvalené múry ignorovať a vstúpiť, akoby políčko bolo bez prekážky.



X

ALMANACH

Pre rýchly prehľad políčok, prekazok a predmetov, môžete použiť aj prehľadové karty. Najprv si však prečítajte ich podrobný opis v tomto almanachu. Prehľadové karty slúžia iba na rýchlu orientáciu počas hry.

PREHLAD HERNYCH POLÍČOK

• MAPA

Ak otáčite políčko s nakreslenou mapou, môžete odkryť ktoréhokoľvek nepreskúmané políčka v pyramíde. Dieľik ľubovoľne natočte a vráťte na jeho miesto a nechať ho odkrytý. Ak ste vybrali dieľik vedľa vášho archeológa (vedľa dieľika s mapou) a ostávajú vám body pohybu, môžete sa so svojou figurkou pohnúť aj na toto miesto, pokiaľ je to možné.

• POHREBNÁ KOMNATA

Otvoriť pohrebnu komnatu a vstúpiť do nej je cieľom tejto hry. Komu sa to podarí ako prvému, vyhráva. Pohrebna komnata sa nachádza uprostred pyramídy. V priebehu hry do nej nemožno vstúpiť ani cez ňu prejsť. To môžete urobiť, len ak máte prečítaných päť rôznych starovekých nápisov alebo je otvorená.

• STAROVEKÝ NÁPIS

Keď objavíte políčko so starovekým nápisom, „prečítajte“ si ho a vezmite si jeho príslušný žeton zo spoločnej zásoby a priložte ho ku karte hráča.

• TAJNÁ CHODBA

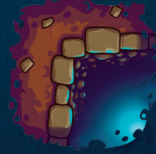
Keď objavíte políčko s vchodom do tajnej chodby, nič sa ne deje. Z tohto políčka je však možné jedným pohybom presunúť svoju figurku archeológa na iné odkryté políčko s tajnou chodbou. Odkrytím minimálne dvoch takýchto políčok, vytvoríte v pyramíde skratku.

• TEMNÁ SVÄTYŇA

Len čo vstúpite do svätyně, umiestnite na ľubovoľné odkryté políčko pyramídy žeton kliatby. Ak je už kliatba niekde umiestnená, presuňte ju na iné voľné odkryté políčko. Kliatba políčko blokuje, a kým je na políčku, nie je naň možné vstúpiť. Kliatbu nemožno umiestniť na pohrebnu komnatu.

• TRUHLICA


V truhlici je od každého predmetu v hre jeden exemplár. Keď odkryjete každého predmetu v hre (tých neobjavených) a jeden z nich si vezmite, ktoréhokoľvek na toto políčko vstúpi neskôr, vezme si niektorý zo zostávajúcich predmetov. „Efekt“ truhlice spúšťa len prvý hráč, ktorý ju objaví. Ďalšie prichádzajúce predmety nedoplnia. Aj tu platí, že predmet, ktorý už máte, si druhýkrát vziať nemôžete.



Vyháva ten hráč, ktorý ako prvý otvorí pohrebnu komnatu a vstúpi do nej. Aby tak mohol urobiť, musí najprv získať päť starovekých nápisov, ktoré sa nachádzajú v chodbách pyramídy. Len čo má hráč žetóny piatich rôznych nápisov, môže jedným zo svojich archeológov vstúpiť do hrobky a tým zviazať. V tom okamihu hráč otočí dielik pohrebnej komnaty a tým ju otvorí. Vo chvíli, keď je pohrebna komnata otvorená, môžu do nej vstúpiť aj ostatní hráči napriek tomu, že nemajú predtierané všetky nápisy, pretože dvere do prstarej hrobky sú otvorené trvalo. Tým sa určí ďalšie poradie hráčov. Ten, kto vstúpi do pohrebnej komnaty jedným zo svojich archeológov, ďalej v hre nepokračuje. V momente, keď vstúpi posledný hráč svojim archeológom do hrobky, sa hra končí.



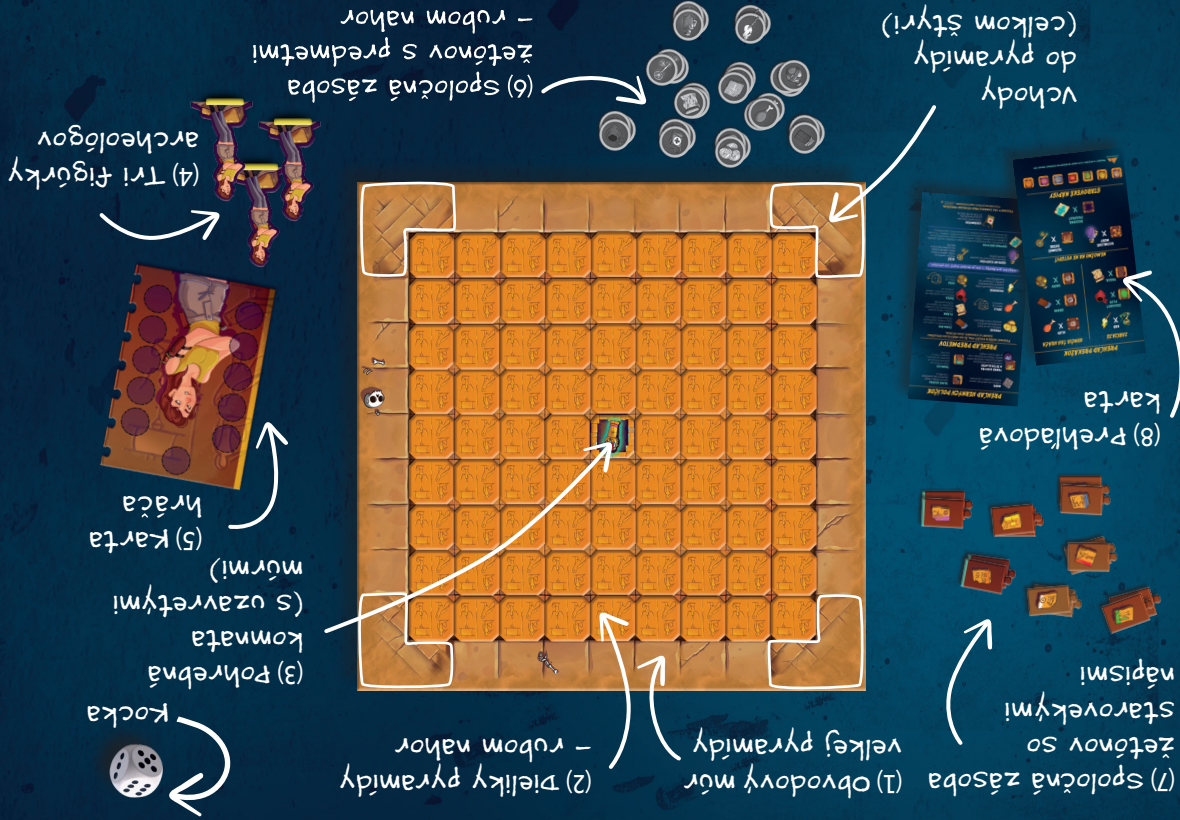
VARIANT HRY „VELKÁ PYRAMIDA“

Ak ste si vyskúšali variant „malá pyramída“ a chcete si užiť o trochu dlhšiu a zložitejšiu verziu, môžete si zahrať „velkú pyramídu“. Hra sa pravidlami nelíši, iba v rámci prípravy hry pripravte aj predmety s modrým okrajom a primiešajte dieliky pyramídy označené symbolom . Do rozloženého herného plánu v tomto prípade nevkladajte štyri výplne v tvare písmena L. Pokiaľ vo „velkej pyramíde“ narazíte na predžky a predmety, ktoré ešte nepoznáte, prečítajte si ich popis v almanachu hry na str. 7. Vo „velkej pyramíde“ je v hre pyramída „malá pyramída“ a chcete si užiť o trochu dlhšiu a zložitejšiu verziu, môžete si zahrať „velkú pyramídu“.

pyramíde“ je v hre oproti „malej pyramíde“ sedem rôznych starovekých žetónov so starovekými nápisov, čiže do hry prídu dva navyše (ružový a oranžový). Stále však stačí prečítať len päť z nich, aby ste mohli otvorit pohrebnu komnatu.

TIP: Keď si chcete hru predžiť, môžete hrať na všetkých siedmich nápisoch a komnatu otvorit, až keď nájdete všetky nápisy.

-> SUČASŤI ROZŠÍRENIA SÚ VŽDY VYZNAČENÉ TVR-KYŠOVOU FARBOU.



ZRANENIE – vráťte figurku archeológa späť hráčovi, ktorému patri. Počas svojho ďalšieho tahu ju tento hráč smie opäť "nasadiť" do hry. Prepádnutí sú na prísušnom poli všetci archeológovia z ostatných tímov. Zranení nie sú len tí archeológovia superov, ktorí majú pri sebe lekárníčku (pozri s. 9), okradnutí sú všetci.

OKRADNUTIE – vezmete hráčovi jeden jeho predmet za každého archeológa, ktorého mu prepádnute. Smiete vziať predmet, ktorý ešte nemáte (staroveké nápisy brať nedá).

PREPADNUTIE K prepádnutiu dôjde vtedy, ak archeológ skončí svoj pohyb na poličku, kde sa už nachádza aspoň jeden archeológ iného hráča. V prípade, že poličkou len prechádzate, k prepádnutiu nedochádza. Pri prepádnutí, druhého archeológa okradnete a zraníte.

Vám vybraná figurka archeológa obvykle postupuje o toľko poličok, koľko vám padlo na kocke. Jeho postup môže však skončiť predčasne, a to z dôvodu prekážky alebo ak už nie je dostupné žiadne poličko, na ktoré je možné sa pohnúť. To sa môže stať napríklad na konci stepej uličky, pretože vrátiť sa nie je možné (pozri pohyb v pyramíde). Archeológ vo svojom pohybe musí vždy pokračovať, pokiaľ je to možné. Pohyb si nemôžete dobrovoľne skratiť, aj keby to pre hráča bolo výhodné.

KONIEC POHYBU

Keď prvýkrát v hre objavíte miesto s predmetom, otcite kôpku prísušných žetónov lícom nahor (farebnou stranou), aby bolo vidieť, že predmet je už niekde k dispozícii a jeden si vezmite. V hre 6 hráčov môžu dôjsť žetóny niektorého z predmetov. Ak je v hre poličko s truhlicou, môže si hráč vziať posledný predmet z nej (pozri s. 7).

Na niektorých poličkách nájdete predmety. Každým, keď vstúpite (prejdete ním alebo na ňom ukončíte svoj pohyb) na takéto odkryté aj neodkryté poličko, môžete si vziať žetón tohto predmetu a umiestniť ho na svoju kartu hráča. Každý predmet smiete mať len raz, preto ak ho už máte, znovu si ho neberiete. Väčšina predmetov má dva významy:

- Predmet vás chráni pred úcinami nejakej prekážky. Ak vstúpite na poličko s touto prekážkou a predmet máte, môžete ju ignorovať a na poličko vstúpiť (o predmet pritom neprichádzate).
- Predmet môžete použiť tým, že ho kedykoľvek počas svojho tahu vráťte do spoločnej zásoby (miniete ho) a vykonáte jeho účinok.

PREDMETY

Takto získany žetón pridáte k svojej karte hráča. Podobne ako pri predmetoch nemožno nápis jednej farby získať dvakrát. Ak chcete hru vyhrať, musíte čo najskôr prečítať päť rôznych starovekých nápisov, ktoré sa tiež skrývajú na poličkách pyramídy. Nápis prečítate tak, že vstúpite svojím archeológom na jeho poličko a vezmete si žetón nápisu zodpovedajúcej farby z ich spoločnej zásoby. Takto získany žetón pridáte k svojej karte hráča. Podobne ako pri predmetoch nemožno nápis jednej farby získať dvakrát.

STAROVEKÉ NÁPISY



otocíť

PREKÁŽKY

Keď už ste sa rozhodli vstúpiť na neprebádané políčko a ukázalo sa, že je tam prekážka, tak už nemôžete vziať späť ani ist inam. Na políčko musíte vstúpiť aj ak je na ňom smrtiaca prekážka. Archeológ sa smrti nevyhne.

PREKÁŽKY MÔŽU MAŤ TIETO ÚČINKY:

ZABÍJAJU

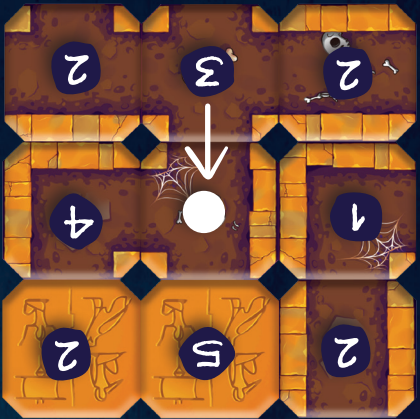
- Väčš archeológ zomrie. Figúrku archeológa hráč odstráni z herného plánu, počas svojho ďalšieho tahu ju môže opäť „nasadiť“. Odteraz predstavuje nového archeológa.

KONGCIA ĽAH HRÁČA

- Len čo na toto políčko vstúpite, váš ťah končí aj napriek tomu, že vám mohli zostať body pohybu.

NEMOŽNO NA NE VSTÚPIŤ

Viac podrobností o prekážkach nájdete v Almanachu (s. 6) a na prehľadovej karte. Pri každej prekážke je uvedený aj predmet, ktorý vás proti nej môže ochrániť. Ak ho máte pri sebe, prekážka na vás neúčinkuje a môžete ju ignorovať (predmet vám v tomto prípade zostáva). V prípade, že o predmet prídete, zatiaľ čo stojíte na políčku s prekážkou (napr. ste okradnutí, pozri nižšie), nič sa nedeje. Z políčka môžete odísť a prekážka vás neohrozi. Prekážka účinkuje v momente, keď na ňu vstúpite.



PRÍKLAD:

● TU STOJÍ FIGÚRKA, KTOROU VYKONÁVATE ŤAH

V ĎALŠOM KROKU NESMIETE NA POLÍCKO 1, PRETOŽE JE ZA MŪROM. JEJDNÝM KROKOM SA TIEŽ NEDOSTANETE NA POLÍCKO 2, PRETOŽE JE ŠIKMO. NA POLÍCKO 3 NEMÔŽETE, PRETOŽE STE OPTIAT V REDĽABZAJTUOM KROKU PRIŠLI. ZOSTÁVAJÚ VÁM TEĎA DVE MOŽNOSTI. IŠT NA NEPRESKŪIMANÉ POLÍCKO 5 ALBO NA OKRYTÉ POLÍCKO 4 A OPTIAT V ĎALŠOM KROKU POKRÁČOVAŤ NA POLÍCKO 2 V PRAVOM HORNOM ROHU.

Väčšina políček v pyramide je len chodbou alebo krížovatkou, ktorá vedie ďalej. Na niektorých políčkach sú však najťažšie prekážky a predmety, ktoré vás počas hry ovplyvnia. Ak počas svojho pohybu na takéto políčko narazíte, okamžite vykonajte jeho účinok. Ak vám ostali ďalšie body pohybu, pokračujte v ňom.



PRÍBEH HRY

Hru začína najmladší hráč vykonaním svojho tahu. Ďalej sa hráči striedajú v smere hodinových ručičiek. Vyhrá ten, komu sa ako prvému podarí objaviť a prečítať päť starovekých nápisov a následne vstúpiť jednou zo svojich figúrok archeológov do pohrebnej komnaty, kde zisťí, či je v nej skutočne ukrytá hrobka s Imhotepovým telom, a on sa tak zapíše do dejín archeológie.

TAH HRÁČA

V každom tahu hodíte kockou a následne postúpíte jednou z vašich figúrok archeológov o toľko polí, koľko vám na nej padlo. Ak nemáte svoju figúrku, ktorou chcete vykonávať pohyb, umiestnite ju na hernom pláne, môžete ju nasadiť pri ľubovoľnom rohovom vchode do pyramídy ako prvú políčko pohybu). Figúrku môžete pohybovať aj po obvodovej chodbe pyramídy, pre jej políčka platia rovnaké pravidlá ako pre ostatné dieliky, ktoré v hre otáčate. Z políčko obvodovej chodby môžete vstúpiť na iné dieliky pyramídy a naopak. Tah hráča nemožno rozdeliť medzi dve a viac figúrok archeológov.

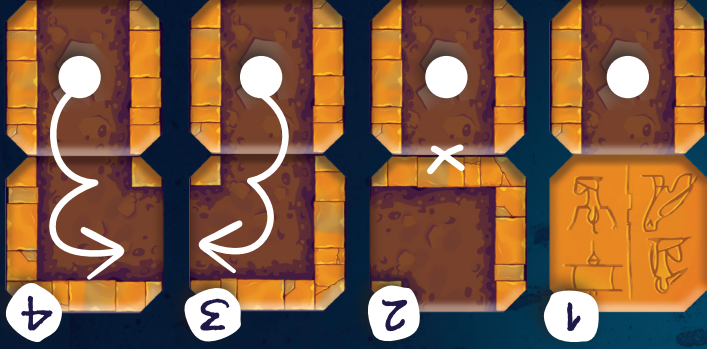
POHYB V PYRAMIDE

Pri pohybe pyramídou sa postupne pohybuje o toľko polí, koľko vám padlo na kocke. Ak sa počas svojho pohybu chystáte vstúpiť na otočené políčko, otočíte ho lícom hore a vyberiete si jeho natočenie tak, aby naň bolo možné vstúpiť z políčka, odkiaľ prichádzate. Ak ste si dielik vybrali a otočili, musíte na neho VZDY vstúpiť. Počas pohybu svojich figúrok môžete na jednotlivých dielikoch nachádzať najrôznejšie predmety a prekážky.


PRÍKLAD:

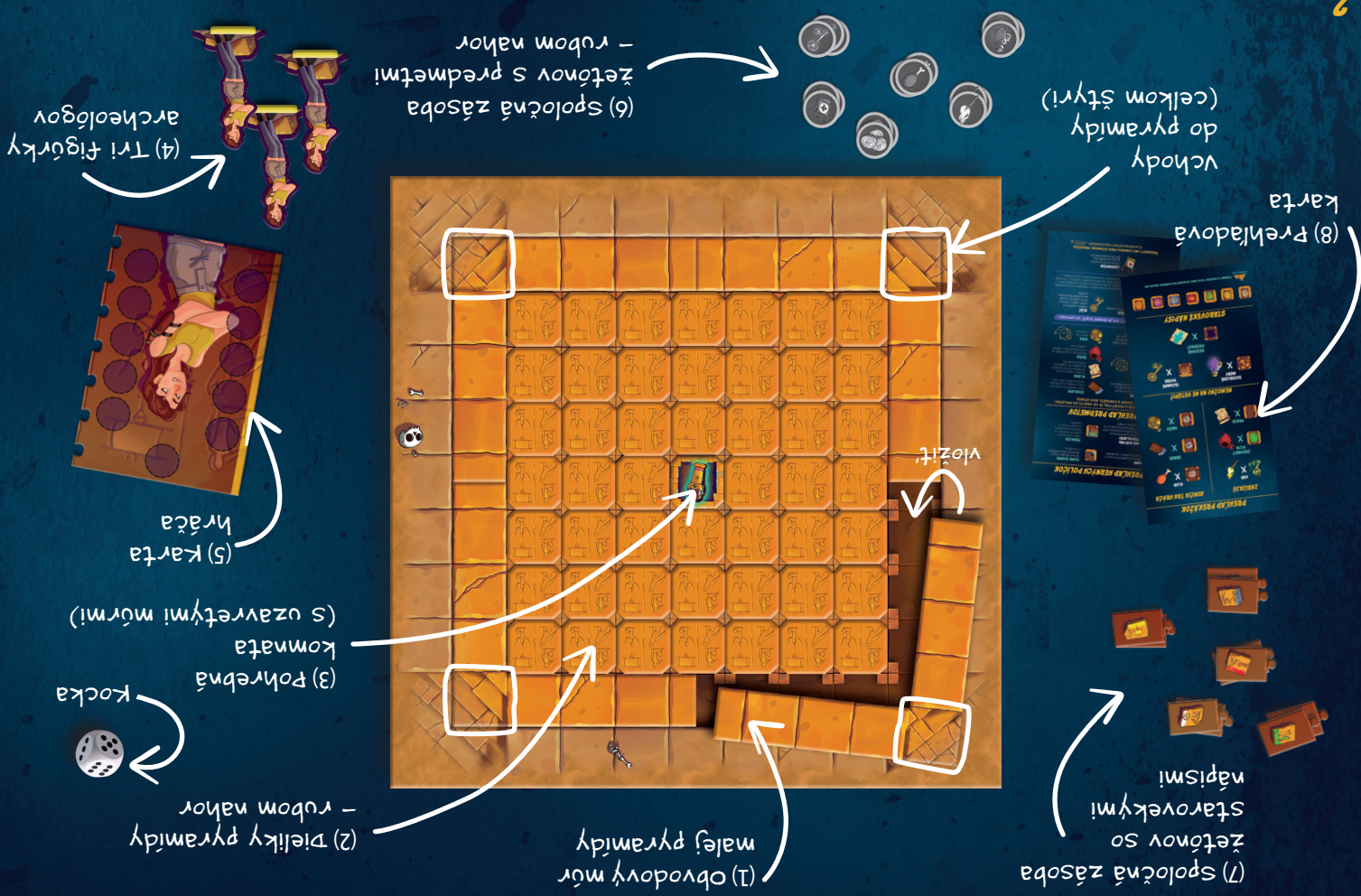
● TU STOJÍ FIGURKA, KTOROU VYKONÁVATE TAH

VYBRALI STE SI NEPRISKŪMANÉ POLÍČKO (1). VEZMETE HO DO RUKY A ZISŤITE, ŽE JE V TVARE PÍSMENA L. NEMOŽETE HO POLOŽIŤ TAKTO (2), PRETOŽE BY STE NAŇ NEMOHLI VSTÚPIŤ. NA VYBER MÁTE DVE MOŽNOSTI: UMIESTNIŤ CHODBU TAK, ABY ZAHYBALA DOPRAVA (4) ALEBO DOLAVA (3). NÁSLEDNE VSTÚPITE FIGURKOU NA ODHALENÉ POLÍČKO, A AK VÁM ZOSTAL POHYB, POKRÁČUJTE V HRE.



Počas pohybu sa nesmiete pohybovať cez múry ani šikmo. Nesmiete sa vraciť na políčko, z ktorého ste práve prišli. Na toto políčko smiete vstúpiť až vo svojom ďalšom tahu. Ďalším obmedzením pohybu môžu byť najrôznejšie prekážky (poziť nižšie). Ostatní archeológovia váš postup nijako neblokujú, políčka, na ktorých stoja, môžete prechádzať aj na nich skončiť svoj tahu.

Pre prvú hru odporúčame základnú verziu hry "maĽá pyramída", ktorú teraz vysvetlíme. Predmety označené modrým okrajom a dieľky pyramídy označené symbolom  si zatiaľ nevšímajte, sú určené pre rozšírenú verziu hry "veľká pyramída" (pozri s. 6). Do rozloženého herného plánu vlozte štyri tvare písmeňa L (1), ktoré slúžia na jeho zmenšenie a zároveň ako obvodový múr pyramídy. Do hornej plochy nahodne rozlozte rubom nahor premiešaných 48 základných dieľkov pyramídy (2). Dieľka pohrebnej komnaty (3) umiestnite vždy doprostred pyramídy stranou za múrmi nahor. Každý hráč dostane tri figúrky vo svojej farbe, ktoré predstavujú jeho archeológov (4), a farebne zodpovedajúcu kartu hráča (5). Žetóny predmetov roztriedte podľa druhej a dajte ich rubom nahor (černobielym stranou) vedľa herného plánu (6). Žetóny starovekých nápisov rozdeľte podľa farieb (7). Takto vytvoríte ich spoločnú zásobu. K dispozícii je tiež prehľadová karta s predmetmi a prekážkami, na ktoré môžete v hre naraziť (8). Ich podrobný popis nájdete v almanachu na strane 6. Pripravte si kocku.



FAIRAO

TAJOMSTVO PRASTARÉJ HRÓBKY

Už niekoľko generácií archeológov sníva o objavení tajomnej hrôbky uprostred egyptskej pyramídy na hraniciach Abústru. Podľa doteraz nájdených indícií by tu mal byť pochovaný Imhotep, stavitel' kráľovských hrôbiek, ktorého sami Egypťania radia medzi dávnych bohov. Pokušte sa so svojím tímom archeológov preskúmať temné zákutia pyramídy a objaviť miesto Imhotepovho posledného odpočinku. Pozor však na superiace tímy archeológov a nástrahy, ktoré na vás cestou čakajú!

HERNÝ MATERIÁL

- 1 herný plán
- 1 pravidlá hry
- 1 kocka
- 1 prehľadová karta
- 4 výplne herného plánu
- 6 kariet archeológov
- 18 figuriek archeológov (v 6 farbách po 3 kusoch)
- 42 žetónov so starovekými nápismi (v 7 farbách po 6 kusoch)
- 67 žetónov s predmetmi (11 druhov po 6 kusoch + 1 žetón kľiatby)
- 81 dielikov pyramídy (48 základných, 32 rozširujúcich, 1 pohrebnej komaty)



Hru možno hrať v dvoch rôzne náročných verziách.

