

# RAMSES II

Below the title, there is a row of small, stylized icons including a question mark, a hand, a triangle, a figure, a hand, a triangle, a hand, and a hand.



**Ravensburger**



**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 faraon, nasbíral ve svém životě početné množství pokladů z celého světa, které ukryl před zloději ve své pyramidě.

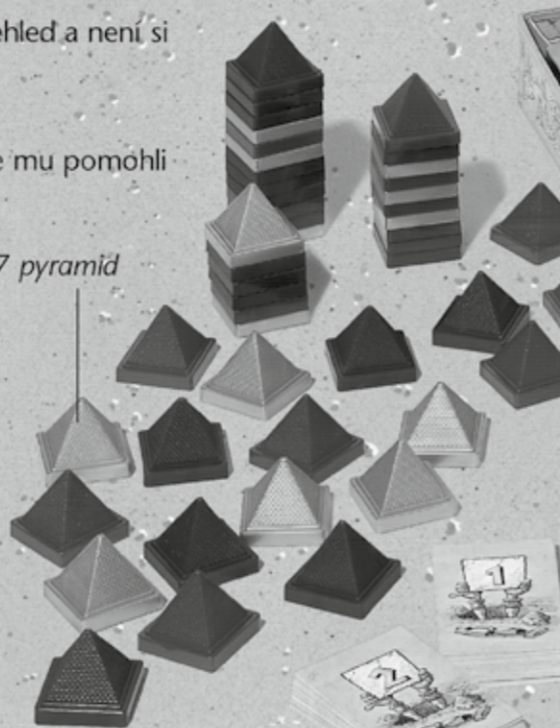
Ale Faraon ztratil bohužel přehled a není si jistý, kde a co zahrabal.

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

47 pyramid

### **CÍL HRY**

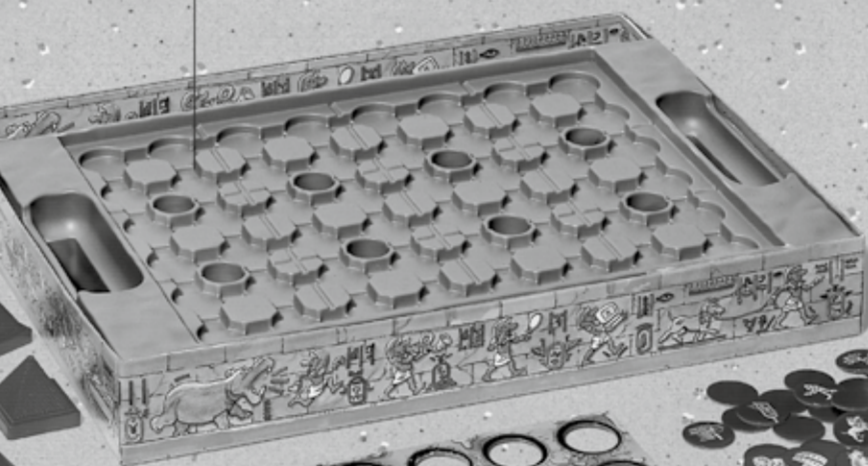
Kdo najde nejvíce faraónových pokladů, tzn. posbírá nejcennější hledací kartičky, ten vyhrál.



## OBSAH

1 krabice,  
do které se ukryjí poklady

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



48 kartiček

1 hrací plán

13





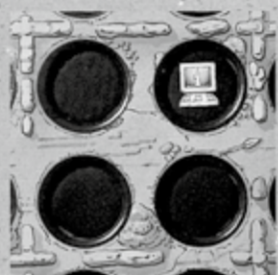
## PŘÍPRAVA HRY

Kartičky rozřídíte 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.

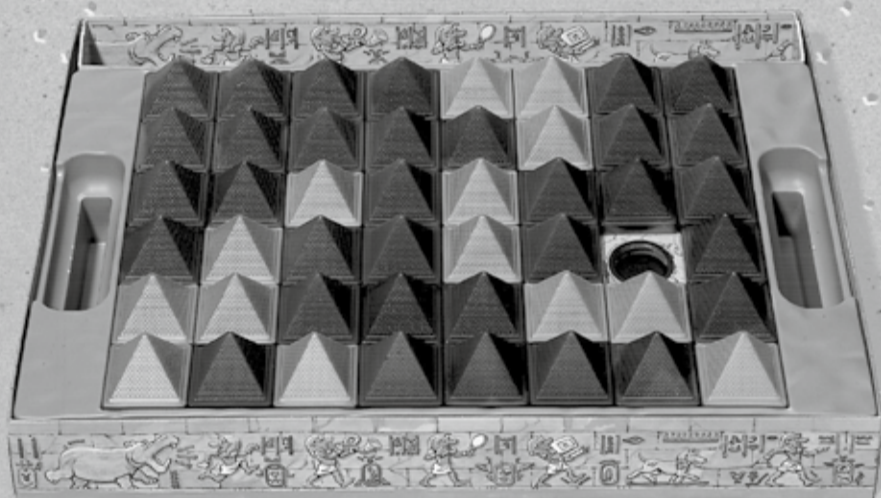
Hrací plán je rozdělen do 12 čtyřhranných políček, které se skládají ze čtyř míst na pyramidu. Při rozmísťování žetonů-pokladů si vyberte libovolně jedno ze čtyř míst na pyramidu, na které smíte položit jeden





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“).



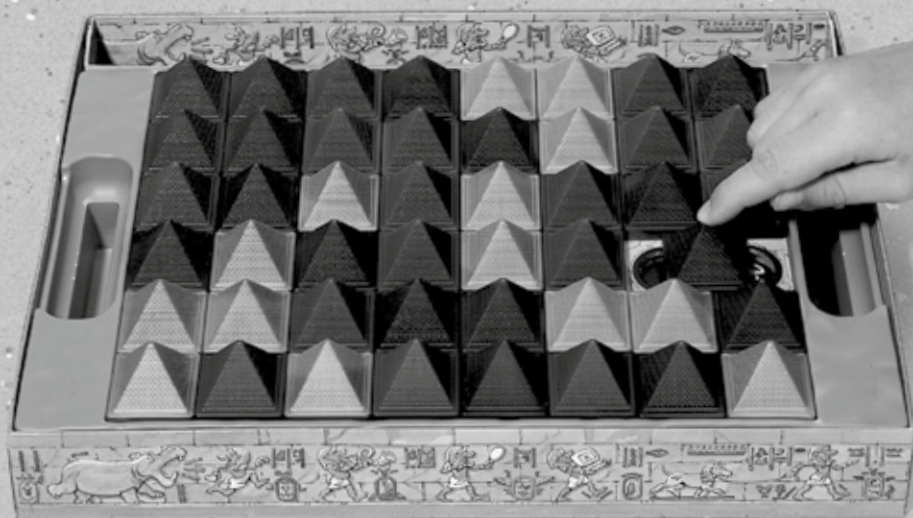
Nejodvážnější hráč začíná, po něm následují další ve směru hodinových ručiček. Hráč obrátí nejvrchnější kartu, která nám zobrazí hledaný poklad a zároveň číslo, které nám ukáže hodnotu pokladu. Hráč, který hru začal, posune jednu pyramidu na místo, které je volné.

Teď 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.

Obrátí-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.

**Teď 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.

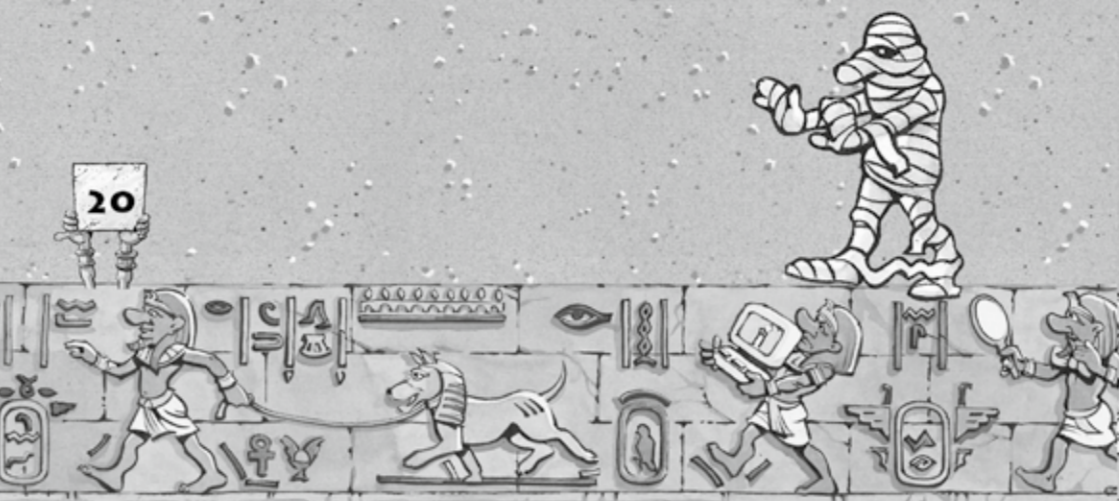




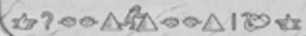
## NAKONEC

### 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.



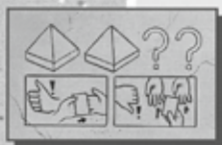
## KARTIČKY PŘÍHOD



**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:** Faraó 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.

