

TOM CLEAVER

# VE STÍNU PYRAMID



KAPESNÍ DECKBUILDING  
ZE STAROVĚKÉHO EGYPTA  
PRO 2-4 HRÁČE

PRAVIDLA HRY



# VE STÍNU PYRAMID

Hra od Toma Cleavera

Pro 2–4 hráče od 12 let

## PŘEHLED HRY

Hra ***Ve stínu pyramid*** se odehrává v Egyptě v době vlády faraonů. Hráči představují dvořany, kteří se připravují na posmrtný život. V egyptském náboženství totiž neplatilo, že si s sebou do hrobu nic nevezmete! Egypťané zásobili své hrobky jídlem, soškami bohů, domácimi potřebami, amulety a dalšími artefakty. S ostatními hráči soupeříte o to, kdo ve své hrobce nashromáždí ty nejlepší artefakty. Na konci hry vítězí hráč, který za zapečetěné artefakty získá nejvíce vítězných bodů!

## CÍL HRY

Naplňte svoji hrobku těmi nejcennějšími artefakty!

## KOMPONENTY

Tato krabička obsahuje vše, co potřebujete ke hře:

- Pravidla (tento sešit)
- 96 karet artefaktů  
(40 karet I. věku, 29 karet II. věku, 27 karet III. věku)
- 4 karty hrobek
- 4 přehledové karty



## KARTY ARTEFAKTŮ

Karty artefaktů představují různé amulety, sošky, sarkofágy a další cennosti, které se hráči v průběhu partie snaží nasbírat.

- 1. Název karty**
- 2. Kapitál:** Udává hodnotu karty (v mincích) pro nákup jiných karet.
- 3. Cena karty:** Počet mincí, které je nutno zaplatit pro koupi karty.
- 4. Barva karty:** Pozadí za obrázkem, barva krystalů nahoře a pruhu v dolní části odpovídá sadě, do níž karta patří, např. všechny amulety jsou žluté. Sadě odpovídá i symbol vedle tematického textu.
- 5. Akce:** Při hraní karty můžete použít buď její **kapitál** v mincích, nebo její **akci** popsanou tímto textem.
- 6. Tematický text:** Každá karta obsahuje text vztahující se k danému předmětu a jeho roli při pohřbívání ve starověkém Egyptě. Tento text nemá žádný dopad na hru a její průběh.
- 7. Typ:** Ve hře jsou tři typy karet: počáteční karty, unikátní artefakty a sady. Číslo v závorce značí počet různých karet v dané sadě.
- 8. Věk:** Věk karty se používá při třídění karet a přípravě hry.

# PŘÍPRAVA HRY

- 1. Herní oblasti hráčů:** Každý hráč si vezme 1 **kartu hrobky** a 1 **přehledovou kartu** a umístí je před sebe na stůl, do své **herní oblasti**.
- 2. Počáteční karty:** Vezměte všechny **karty I. věku** a dejte každému hráči 4 *Vešebty*, 3 *Nádoby*, 2 *Truhly s jídlem* a 1 *Obětní stůl*. To jsou počáteční karty. Při hře v méně než 4 hráčích vraťte zbývající karty I. věku do krabice, v této partii nebudou použity.
- 3. Dobírací balíčky:** Každý z hráčů si zamíchá svých 10 počátečních karet a položí je lícem dolů před sebe, čímž vytvoří svůj **dobírací balíček**. Poté každý z hráčů dobere 5 karet ze svého dobíracího balíčku do **ruky**.
- 4. Zásoba karet:** Vezměte všechny **karty III. věku**, zamíchejte je a odložte lícem dolů. Poté vezměte všechny **karty II. věku**, zamíchejte je a umístěte je lícem dolů na balíček karet III. věku. Tyto dva balíčky dohromady tvoří **zásobu karet**. Položte ji na dosah všem hráčům.
- 5. Pyramida:** Vezměte 6 vrchních karet ze zásoby a umístěte je lícem nahoru tak, aby vytvořily **pyramidu** (jak je znázorněno na obrázku na další straně).
- 6. Pohřebiště:** Vezměte 1 kartu ze zásoby a umístěte ji lícem nahoru vedle zásoby. Je první kartou **pohřebiště**.
- 7. Určení začínajícího hráče:** Hráč, který jako poslední navštívil muzeum, začíná hru. Nyní je vše připraveno pro partii!

# KARTY 3 VĚKŮ

Na každé kartě je v pravém dolním rohu znázorněn věk, do kterého karta patří:



I. věk



II. věk



III. věk

## Příklad rozehrané partie



Pohřebiště



Zásoba



Pyramida

## Základna pyramidy

## Herní oblast 1 hráče



Přehledová karta



Odkládací hromádka



Dobírací balíček



Hrobka

# BORTÍCÍ SE PYRAMIDA

Kdykoliv je z **pyramidy** odstraněna karta (kromě karty ze špičky pyramidy), pyramida se okamžitě začne **bortit**. Karta z řady nad právě odebranou kartou se propadne do uvolněného místa. Většinou se na konkrétní volné místo může dolů propadnout pouze jedna karta, ale na prázdné místo uprostřed základny pyramidy může propadnout jedna ze dvou karet. V tomto případě si hráč na tahu vybere, která z těchto dvou karet zaplní prázdné místo. Při propadnutí dolů může po propadající kartě zůstat další prázdné místo, které zaplní karta ze špičky pyramidy.

## PŘÍKLAD BORTĚNÍ

Prostřední karta ze základny pyramidy je odstraněna, což způsobí okamžité bortění pyramidy. Jedna z karet ve středové řadě nyní může propadnout a zaplnit tak prázdné místo. Hráč v příkladu si zvolil zaplnění prázdného místa kartou **Soška Bastet**.



Karta ze špičky pyramidy, **Skarabeus**, následně propadne dolů, aby zaplnila volné místo vzniklé propadnutím karty **Soška Bastet**.

# PRŮBĚH HRY

Začínající hráč odehraje svůj tah, další hráči se pak střídají ve směru hodinových ručiček. Hra pokračuje, dokud nenastane konec hry (viz *Konec hry* na straně 10).

## PRŮBĚH TAHU

Během svého tahu musíte v daném pořadí provést tyto kroky:

- 1. Hraní karet:** Každou kartu z ruky můžete zahrát pouze jedním z těchto tří způsobů:
  - **Využití kapitálu** pro nákup karty ze základny pyramidy.
  - **Provedení akce** popsané na kartě.
  - **Zapečetění karty** (pouze jednou za tah).

Nakupovat karty, provádět akce a zapečetit 1 kartu můžete v průběhu svého tahu v jakémkoli pořadí.

- 2. Odložení karet:** Pokud jste zahráli všechny karty, které jste chtěli, odložte všechny zahrané karty i karty z ruky na svoji odkládací hromádku. Karty můžete odložit v jakémkoli pořadí. Všechny karty odkládejte na svou vlastní odkládací hromádku – **ne na pohřebiště**.
- 3. Přestavba pyramidy:** Pokud jste ve svém tahu neprovedli **vůbec žádné změny pyramidy**, obětujte libovolnou kartu z pyramidy a umístěte ji na **pohřebiště**. Pyramida se následně bortí jako obvykle. Ať už jste obětovali či ne, doplňte všechna prázdná místa v pyramidě kartami ze zásoby. Dobírejte jednu po druhé a zaplňujte odspodu prázdná místa v pyramidě, dokud opět nemá 6 karet.
- 4. Dobrání karet:** Doberte si do ruky nových 5 karet. Kdykoliv si máte dobrat kartu a váš dobírací balíček je prázdný, zamíchejte svou odkládací hromádku, a vytvořte tak nový dobírací balíček.

Jakmile dokončíte uvedené 4 kroky svého tahu, je na řadě další hráč po vaší levici.

## NÁKUP KARET

Nakupovat je možné vždy jednu ze tří karet ze **základny pyramidy** (tj. její nejspodnější řady). Nelze kupovat karty, které nejsou v základně, dokud se skrz pyramidu nepropadnou dolů. Ve svém tahu můžete koupit všech 6 karet pyramidy, pokud na to máte dostatek mincí.

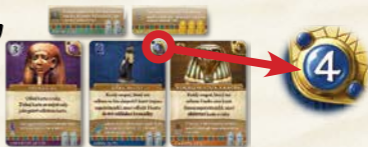
Při nákupu karty musíte postupně provést tyto kroky:

1. Vložte karty s dostatečným **celkovým kapitálem** k zaplacení ceny kupované karty. Mince z karet nelze rozměňovat, pokud vám při nákupu nějaké mince zbydou, jsou okamžitě ztraceny.
2. Odstraňte zakoupenou kartu z **pyramidy** a umístěte ji na vršek své **odkládací hromádky**.
3. Pyramida se **bortí**, karta z vyšší řady propadne tak, aby bylo zaplněno právě uvolněné místo v základně pyramidy.

Když je karta použita jako kapitál, nemůže už v tomto tahu být zahrána její akce. Karty použité jako kapitál nechte ležet na stole, zůstanou tam, dokud není váš tah u konce.

## PŘÍKLAD NÁKUPU

Samuel se rozhodl koupit kartu **Soška Bastet**, jejíž cena je 4 mince.



Vyložil karty **Amulet Tijet** s kapitálem 2 mince a **Kniha Amduat** s kapitálem 3 mince.



Tyto karty dají dohromady celkový kapitál 5 mincí, což stačí k pořízení **Sošky Bastet**. Připomínáme, že 1 mince, která po nákupu zbude, je okamžitě ztracena a nelze ji použít na další nákup.



## PROVEDENÍ AKCÍ

Vyložte kartu na stůl a vyhodnoťte její akci. Pokud má akce na kartě více částí, musíte provést všechny, a to v pořadí, v jakém jsou na kartě uvedeny. Nelze-li některou část akce splnit (např. požadovaná karta není k dispozici), není možné akci provést. Musíte provést všechny části akce na zahrané kartě, než budete hrát jinou kartu. Není-li uvedeno jinak, efekty akcí trvají pouze do konce vašeho tahu. Během svého tahu můžete zahrát neomezený počet akcí.

Když je karta použita pro zahrání svojí akce, nemůže už v tomto tahu být využita jako kapitál pro nákup. Karty použité k zahrání akcí také nechte ležet na stole, zůstanou tam, dokud není váš tah u konce.

## VYSVĚTLENÍ KLÍČOVÝCH SLOV

- **Cena karty** - Uvedena v pravém horním rohu karty.
- **Dobrat kartu** - Karty musíte dobírat ze svého dobíracího balíčku, není-li uvedeno jinak.
- **Karty v ruce** - Karty, které jste zatím nevyložili.
- **Nákup karty** - Nákup karty ze základny **pyramidy**.
- **Obětovat kartu** - Vyberte kartu a umístěte ji lícem vzhůru na vršek **pohřebiště**. Některé akce vyžadují obětování karet z ruky, jiné z pyramidy. Karty, které již v tomto tahu byly zahrány (jako kapitál nebo k provedení akce), **NELZE** obětovat.
- **Zapečetit kartu** - Vyberte kartu z ruky (není-li uvedeno jinak) a položte ji lícem vzhůru do svojí **hrobky** (na kartu *Hrobky*). Karty ve své **hrobce** můžete kdykoli přeskládat (např. aby karty jedné sady byly u sebe) a jsou viditelné ostatním hráčům.
- **Získat kartu** - Není-li uvedeno jinak, vezměte si libovolnou kartu z celé **pyramidy** a umístěte ji na vršek své odkládací hromádky. Pyramida se poté bortí jako obvykle.
- **Zahrané karty** - Karty ležící na stole před vámi, které jste tento tah již použili jako kapitál nebo k provedení akce.

## ZAPEČETĚNÍ KARTY

Jednou za tah můžete **zapečetit** (umístit do **hrobky**) jednu kartu ze své ruky. Některé akce karet vám umožní umístit do **hrobky** další karty (pečetění díky akci karty se nepočítá do limitu jednoho pečetění za tah!). Když je karta zapečetěna, není již součástí vašeho balíčku a nemůže být v tomto ani v žádném následujícím tahu využita pro nákup ani zahrání akce.

Karty v **hrobkách** leží lícem vzhůru a jsou veřejné pro všechny hráče.



Příklad  
uspořádání  
hrobky

## KONEC HRY

Hra pokračuje, dokud nejsou splněny **všechny** následující podmínky:

- v **zásobě** karet už není žádná karta,
- v **pyramidě** už není žádná karta,
- všichni hráči odehráli stejný počet tahů.

## BODOVÁNÍ

Na konci hry si všichni sečtou své **vítězné body (VB)**. Počítají se pouze karty, které máte ve své **hrobce**; karty v ruce, dobíracím balíčku či odkládací hromádce nemají žádnou hodnotu. Ve hře jsou tři typy karet: **počáteční karty** (*Vešebt, Nádoaba, Truhla s jídlem, Obětní stůl*), **unikátní artefakty** (*Bárka, Pohřební maska, ...*) a **sady** (*sarkofágy, kanopy, amulety, knihy a sošky*). Bodování počátečních karet a unikátních artefaktů je jednoduché – stačí jen sečíst hodnoty vítězných bodů uvedené na kartě. Co se týče sad, musíte určit, kolik **RŮZNÝCH** karet jedné sady máte (od každé karty počítejte pouze jednu kopii) a umocnit toto číslo na druhou (tedy vynásobit je sebou samým). Např. pokud máte 6 různých druhů sošek, vaše skóre za ně je  $6 \times 6 = 36$  VB. Sečtěte body za všechny své zapečetěné karty. Hráč s nejvíce VB vyhrává! V případě remízy vítězí hráč s méně kartami ve své **hrobce** (má vzácnější sbírku).

## PŘÍKLAD BODOVÁNÍ

Samuel má ve své hrobce následující karty: 3 **Vešebty** (po 1 VB za každý), **Vnitřní sarkofág**, 2 **Sošky Anubise** a **Sošku Eset**. Samuel získá 3 VB za 3 **Vešebty** ( $1+1+1 = 3$ ), 1 bod za **Vnitřní sarkofág** ( $1 \times 1 = 1$ ) a 4 VB za dvě různé sošky ( $2 \times 2 = 4$ ). Jeho celkové skóre je 8 VB. Všimněte si, že za svoji druhou Sošku Anubise nezískal žádný bod - každá sada může být bodována jen jednou.

Počet karet sady	Vítězné body
1	1
2	4
3	9
4	16
5	25
6	36
7	49

## UPŘESNĚNÍ PRAVIDEL

- Nesmíte zkoumat karty, které jsou na **pohřebišti**, smíte vidět pouze jeho vrchní kartu.
- Mimo svůj tah můžete procházet karty ve své odkládací hromádce (aniž byste měnili pořadí karet), v průběhu tahu můžete odkládací hromádku procházet jediné tehdy, když to umožní akce.
- Mimo svůj tah můžete spočítat zbývající karty v **zásobě** (aniž byste měnili pořadí karet).
- Pokud vám akce na kartě umožní zapečetit kartu, toto pečetění se **nepočítá** do limitu jednoho standardního zapečetění za tah.
- Pokud některý z hráčů omylem zapečetil karty navíc, tyto karty se místo toho přesunou na jeho odkládací hromádku. V případě jakýchkoliv dalších chybně zahraných situací platí, že pokud je chyba odhalena dříve, než je další hráč na tahu a zahráje svou první kartu, chybu napravte. Pokud už následující hráč zahrál nějakou kartu, chybu nenapravujte.
- Není možné využít kapitál z jedné karty k více než jednomu nákupu. Např. pokud máte kartu s kapitálem 6 mincí, **nemůžete** ji použít na nákup dvou karet s cenou 3.

# UPŘESNĚNÍ EFEKTŮ KARET

**Amulet Džed** – *Získej kartu, která patří do stejné sady jako jedna z karet ve tvé hrobce.* Projděte karty ve své hrobce. Pokud některá z karet v pyramidě patří do stejné sady jako některá z karet ve vaší hrobce, ukažte kartu z hrobky ostatním hráčům. Poté si vezměte kartu odpovídající sady z pyramidy a umístěte ji na vršek své odkládací hromádky. Např. máte-li kartu *Soška Thovta*, můžete takto získat z pyramidy kartu *Soška Sobeka*. Počáteční karty a unikátní artefakty nepatří do žádné sady a efekt akce karty *Amulet Džed* na ně neplatí.

**Amulet Tijet** – *Zopakuj akci karty provedenou v tomto tahu.* Pokud jste v tomto kole zahráli akci z karty, můžete použít *Amulet Tijet*, abyste danou akci zahráli podruhé. *Amulet Tijet* nijak neovlivňuje karty, které byly zahrány jako kapitál. **Amulet Tijet nemůže být použit v kombinaci s *Bárkou*, *Kadidelnicí* nebo *Soškou Thovta*.** Standardní zapečetění jednou za tah není akce karty, *Amulet Tijet* proto nemůže být použit pro další zapečetění (jako kopie standardního zapečetění).

**Bárka** – *Když si soupeř koupí kartu, můžeš ihned odložit z ruky Bárku a získat kartu ze základny pyramidy.* Akci této karty používáte mimo svůj tah. Poté, co si některý ze soupeřů koupil kartu a proběhlo bortění pyramidy, odložte *Bárku* na svou odkládací hromádku, získejte jednu ze 3 karet ze základny pyramidy a umístěte ji na vršek své odkládací hromádky. Pyramida se poté znovu bortí.

**Figurka Ka** – *Odlož kartu z ruky. Získej kartu stejné sady jako právě odložená karta.* Kartu, kterou jste si vzali, umístěte na vršek své odkládací hromádky. Tuto akci nemůžete zahrát, pokud žádná karta v pyramidě nesdílí sadu s vámi odloženou kartou. Počáteční karty a unikátní artefakty nepatří do žádné sady a efekt akce karty *Figurka Ka* na ně neplatí.



**Knihá bran** – Otoč vrchní kartu svého dobíracího balíčku. Proveď její akci, je-li to možné. Poté ji odlož. Otočenou kartu nesmíte použít pro jiný efekt než pro zahrání její akce. Zahrání akce otočené karty je povinné.

**Kebehsenufova kanopa** – Každý soupeř, který má celkem ve hře alespoň 6 karet (vyjma zapečetěných), musí obětovat kartu z ruky. Každý ze soupeřů musí obětovat kartu z ruky a umístit ji na vršek pohřebiště, kromě hráčů, kteří mají celkově 5 a méně karet. Počet hráčových karet je součtem jeho karet v ruce, karet v odkládací hromádce a karet v dobíracím balíčku; karty v hrobce se nepočítají. Obětování karet probíhá v pořadí, v jakém hráči hrají.

**Knihá mrtvých** – Získej kartu s nejnižší cenou a ihned ji zapečeť. Pokud je v pyramidě více karet se stejnou cenou (tou nejnižší), můžete si vybrat, kterou z nich zapečetíte. Toto zapečetění se nepočítá do limitu jednoho standardního zapečetění za tah.

**Knihá průchodu věčnosti** – Pokud jsi v tomto tahu koupil kartu, získej další kartu nižší ceny. Pokud jste si v tomto tahu koupili kartu, můžete použít *Knihu průchodu věčnosti*, abyste si z pyramidy vzali další kartu, která bude mít nižší cenu než vámi právě koupená karta.

**Mumifikovaná kočka** – Když soupeř obětuje kartu, můžeš ihned z ruky odložit *Mumifikovanou kočku* a tuto obětovanou kartu získat. Tuto kartu můžete zahrát ve svém tahu (když donutíte soupeře obětovat kartu) nebo v tahu soupeře (když hrající soupeř obětuje kartu nebo k obětování donutí někoho jiného). Kartu, kterou jste si takto vzali, umístěte na vršek své odkládací hromádky. Není možné použít efekt akce *Mumifikované kočky* na kartu, kterou jste sami obětovali. Lze jej však použít k získání karty, která je obětována z důvodu, že nebyla pyramida v tomto kole nijak změněna.

**Obětní stůl** – Kdyby tě soupeřova akce nutila odkládat či obětovat, ukaž z ruky *Obětní stůl*. Daná akce na tebe nebude účinkovat. Akci této karty používáte mimo svůj tah. Pokud jste nuceni obětovat nebo odložit kartu či karty z ruky, ukažte *Obětní stůl* a toto obětování/odložení se vás netýká. *Obětní stůl* zůstává ve vaší ruce.

**Soška Bastet** – Každý soupeř, který má celkem ve hře alespoň 6 karet (vyjma zapečetěných), musí odložit 1 kartu na vršek své odkládací hromádky. Každý ze soupeřů musí odložit kartu z ruky na vršek vaší odkládací hromádky. Hráči, kteří mají celkově 5 a méně karet (součet karet v ruce, na odkládací hromádce a v dobíracím balíčku), žádné karty na vaší odkládací hromádku neodkládají. Umísťování karet probíhá v pořadí, v jakém hráči hrají.

**Soška Thovta** – Všechny karty ve své ruce mají tento tah kapitál 4. Po zbytek tahu ignorujte hodnotu kapitálu, která je na kartách natištěna. Místo toho má každá karta hodnotu kapitálu 4 pro nákup (i pokud mají natištěnou vyšší hodnotu).

**Vešebt** – Vyměň navzájem 2 karty v pyramidě, NEBO obětuj libovolnou kartu z pyramidy. Když provádíte akci této karty, vyberte si jednu ze dvou následujících možností:

- Prohodte navzájem pozice dvou karet v pyramidě. Nemůžete navzájem prohodit kartu a volné místo. Prohození pozic nezpůsobí bortění pyramidy, počítá se však jako „změna v pyramidě“, abyste nemuseli na závěr svého tahu 1 kartu z pyramidy obětovat.
- Vezměte jakoukoliv kartu z pyramidy a umístěte ji na vršek pohřebiště. Pyramida se bortí jako obvykle. (Samozřejmě i tento efekt se počítá jako „změna v pyramidě“.)

## „KOMPLETISTA“ – VARIANTA

Chcete-li více oceňovat nasbírání kompletní sady, doporučujeme následující neoficiální variantu:

Počítejte za kompletně nasbíranou sadu navíc ještě tolik bodů, kolik karet obsahuje. Máte-li tedy 4 různé amulety z pětičlenné sady, máte za ně 16 VB jako obvykle, ale mít všech pět už přináší  $5 \times 5 + 5 = 30$  VB.

To odráží fakt, že větší kompletní sady je těžší nasbírat a snazší někomu zkazit.

# AUTOŘI HRY

**Návrh hry:** Tom Cleaver

**Vedoucí projektu:** Nicolas Bongiu

**Produkce:** David Lepore

**Vývoj hry:** John Goodenough

**Ilustrace karet:** Banu Andaru

**Ilustrace na obálce:** Tom Prante ([bit.ly/veStinu](http://bit.ly/veStinu))

**Grafický design:** John Goodenough, Guillermo Nunez

**Korektury:** Nicolas Bongiu, Todd Rowland, Mark Wootton, John Zinser

**Příprava české verze:** Marek Dvořák, David Navrátil

**Grafická sazba:** Michal Stárek

**České logo hry:** Ivana Stárková

## Poznámka překladatelů:

Jsme si samozřejmě vědomi, že **Ve stínu pyramid** není dvakrát přesný překlad názvu **Valley of the Kings**, jak se v originále jmenuje hra, jejíž českou verzi držíte v ruce. V Česku ovšem pod názvem **Údolí králů** již před lety vyšla desková hra **Egizia**, a tak jsme museli zvolit jiný název, abychom naznačili, že hry **Valley of the Kings** a **Egizia** nemají krom tématu starověkého Egypta nic společného.

Zvolili jsme tedy název **Ve stínu pyramid**, protože nám zní poeticky, protože okamžitě asociuje Egypt, protože pyramida karet je klíčovým mechanismem hry a v neposlední řadě proto, že hrobky faraonů, které v této hře plníte artefakty, se opravdu nacházejí ve věčném stínu pyramid.

Kde se na kartách nedalo vyhnout přičestí minulému („*Pokud sis v tomto tahu koupil kartu...*“), napsali jsme je v mužském rodě, rozhodně však nechceme od této hry odrazovat příslušnice něžného pohlaví. Jen nám to přijde hezčí než všelijaké nerozhodné tvary jako *koupil/a*, *koupil(a)* a podobně.

Díky za pochopení a pěkný zážitek ze hry přejí **BoardBros!**

## JEAN-FRANÇOIS CHAMPOLLION, ZAKLADATEL EGYPTOLOGIE

Starověký Egypt dnes přitahuje řadu historických nadšenců, ať již odborníků, či laiků. Díky tomu si můžete o tomto tématu přečíst řadu knih, zhlédnout spoustu filmů a zahrát si desítky her stolních i počítačových. Připomeňme zde proto otce tohoto oboru Jeana-Françoise Champolliona, díky kterému Evropa zahořela vášní pro dějiny faraonů, fascinující pohřební rituály či věčný souboj boha Rea s temnotou.



Jean-François Champollion se narodil na konci 18. století ve Francii. Již v pěti letech uměl číst a psát a v devíti letech ovládal latinu a řečtinu. V jedenácti letech napsal svoji první knihu, *Dějiny slavných psů*. V sedmnácti letech se stal členem Akademie věd v Grenoblu, kde se okamžitě projevil jeho zájem o egyptskou historii – jeho první přednáškou bylo čtení úvodu z jeho knihy *Egypt za vlády faraonů*. V roce 1807 jako první nakreslil mapu této starověké říše.

Zhruba v této době byla nalezena Rosettská deska – fragment staroegyptského památníku se třemi jazykovými variantami téhož nápisu, což podnítilo horečnatý závod o rozluštění hieroglyfů. Champollion se v Londýně setkal s kopií textů a za obdivuhodně krátkou dobu záhadu vyřešil. 23. září 1822 přednesl svůj výklad hieroglyfů a zároveň důkaz jeho správnosti před členy akademie. Ačkoliv byl za své hypotézy často napadán a kritizován, neodradilo ho to od dalšího výzkumu. Ten ho později zavedl do Egypta, kde Champollion strávil dva a půl roku.

Zemřel v Paříži 4. března 1832, a teprve na konci 19. století byly jeho objevy plně doceněny. Stejně jako bohové a faraoni, které studoval, i Jean-François Champollion se stal legendou, jejíž jméno přetrvává věky.

© 2014 Alderac Entertainment Group. Valley of the Kings, Alderac Entertainment Group, a všechny příbuzné produkty jsou ochranné známky a registrované ochranné známky Alderac Entertainment Group, Inc. Všechna práva vyhrazena.