

LUXOR

QUEENIE 1



SZKARABEUSZOK RAJA

- csak az alapjátékkal együtt játszható

Art. No.: 46302

QG463020618



Tartalom:

16 szkarabeusz, 1 szabályfüzet.



4 010350 463024

© 2018 All rights reserved.

Queen Games GmbH

Langbaughstr. 7

53842 Troisdorf, Germany.

www.queen-games.com

Made in Germany



A szín- és anyagváltoztatás joga fenntartva!



Figyelem! 3 éves kor és az alatt nem ajánlott, mert egyes elemeket lenyelhetnek a gyerekek.



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans Contient de petites pièces pouvant être avalées.



Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet: enthält verschluckbare Einzelteile.

LUXOR

QUEENIE 1 – SZKARABESZOK RAJA

Az alapjáték szabályai az alább részletezettek kivételével változatlanok.

Játékelemek

• 16 szkarabeusz

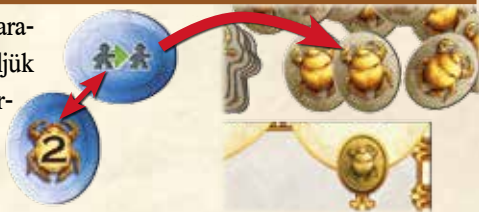
Hátlapok:



Előlap 3 db bármelyik lap 3 db választás 3 db haverok 3 db utolsó alagút 4 db kincsugrás

Változások az előkészületekben

Először tegyék vissza a dobozba az alapjáték szkarabeuszait, az ebben a Queenie-ben lévőkre cseréljük őket. A 16 szkarabeuszt képpel (hátlappal) lefelé keverjék össze, majd tegyék őket a Hórusztábla fölé, ez lesz az általános készlet.



Változások a játék menete során

Minden szkarabeusznak van egy speciális tulajdonsága. Ha a játékos megszerez egy szkarabeuszt, használhatja annak speciális tulajdonságát valamelyik saját körében. Ha felhasználta a tulajdonságát, az adott szkarabeusz kikerül a játékból, vissza a játék dobozába. A játékosok csak egy szkarabeuszt használhatnak fel a körükben. A végső pontozáskor nem kerülnek értékelésre a szkarabeuszok.

A szkarabeuszok speciális tulajdonságai:



Bármelyik lap – A játékos bármelyik lapot kijátszhatja a körében a kezéből, függetlenül annak helyzetétől.



Választás – Ha a játékos szerez egy kártyát, vagy a köre végén húzással, vagy kap egy hóruszkártyát, akkor azt a kezében tartott lapok közé bárhova beteheti. Nem kell a kezében tartott lapsor közepébe illesztenie a lapot.



Példa: Eszti a kézben lévő lapjaiból a hóruszkártyáját játssza ki, ami a kártyasor közepén van.



Példa: Eszti egy hóruszkártyát szerzett, és úgy dönt, hogy a kezében lévő kártyasor jobb szélére teszi.



Haverok – A játékos a szokásos módon kiválaszt és eldob egy lapot a kezéből, de nem lép a kártyának megfelelően. Ehelyett kiválasztja az egyik olyan aktív kalandorát, ami előtt áll még egy másik kalandora. Majd a választott kalandorral arra a mezőre/lapkára lép ahol a legközelebbi előtte álló saját kalandora áll.



Megjegyzés: Ha a játékos következő kalandora egy üres mezőn áll, attól még a mögötte álló kalandorával odaléphet. Ebben az esetben ez a kalandor nem fog akciót végrehajtani a célmezőn.

Példa: Eszti a kalandorával a következő kalandorához lép. Egy kincslapkára lép, amit így már be tud gyűjteni.



Utolsó alagút – Amikor a kalandorával át kellene mennie egy alagúton, a játékos dönthet úgy, felhasználja ezt a szkarabeuszt és a kalandorával a következő alagútlapka helyett a sírkamrához legközelebbi alagúthoz lép.



Példa:

Ahelyett, hogy a következő alagúthoz lépne, Eszti kalandora a sírkamrához legközelebbi alagútra lép.



Kincsugrás – A játékos a szokásos kijátszik egy lapot a kezéből, de nem lép a kártyának megfelelően. Hanem ehelyett kiválasztja az egyik aktív kalandorát és a következő előtte lévő kincslapkára lép vele.



Példa: Eszti előrelép a következő kincslapkára a kalandorával, figyelmen kívül hagyva az összes nem kincslapkát.

