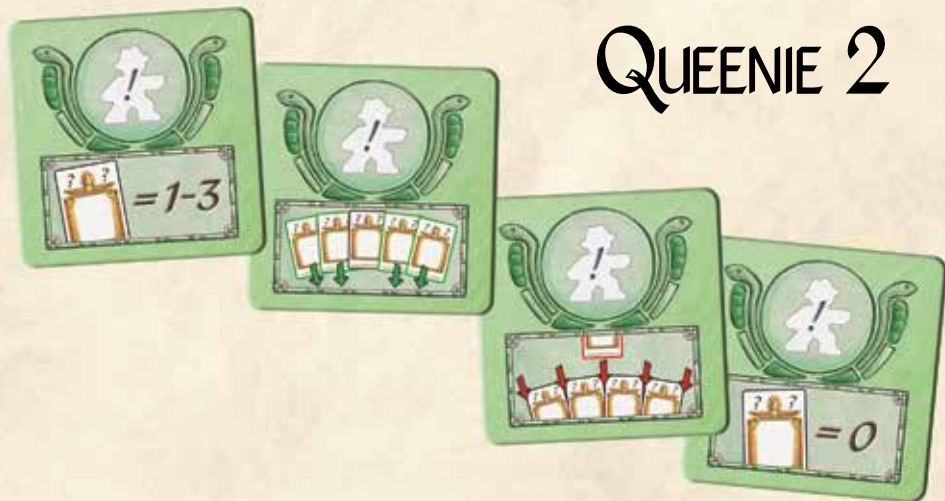


LUXOR

QUEENIE 2



A KÍGYÓISTEN ÁLDÁSA

- csak az alapjátékkal együtt játszható

Art. No.: 46312

QG463120618



Tartalom:

4 képességlapka, 1 szabályfüzet.



© 2018 All rights reserved.

Queen Games GmbH

Langbaughstr. 7

53842 Troisdorf, Germany.

www.queen-games.com

Made in Germany



0-3

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 2 – A KÍGYÓISTEN ÁLDÁSA

Az alapjáték szabályai az alább részletezettek kivételével változatlanok.

Játékelemek

• 4 képességlapka



Hátlap



1 db Négy kártya



1 db választás



1 db 1-3 lapka



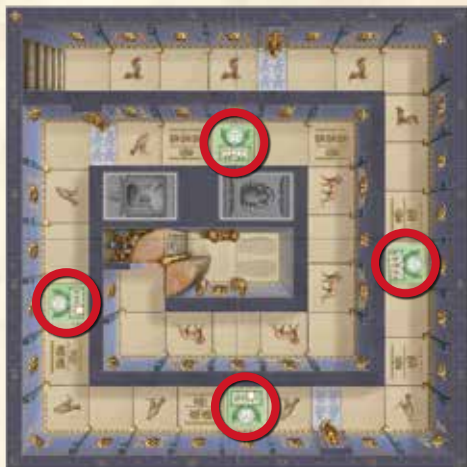
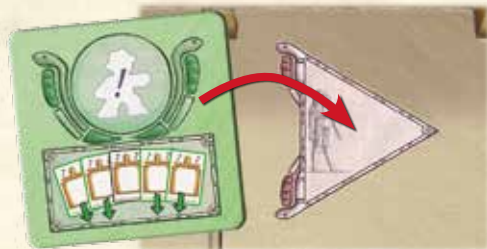
1 db mozdulatlan

Előlapok.

Változások az előkészületekben

A képességlapkák az alapjáték Ozirisz-lapkáit cserélik le, amiket tegyetek vissza a játék dobozába.

Képpel lefelé keverjétek össze a képességlapkákat, majd 1-1 lapkát tegyetek minden ozirisz-mezőre.



Változások a játék menete során

Amíg a játékosnak legalább egy kalandora a képességlapkán áll, addig a körében használhatja azt az adott képességet.

Ha a játékos minden kalandorával ellép egy képességlapkáról, akkor elveszti az adott képességet. Azonban a képesség visszaszerezhető, ha a játékos egy másik kalandora lép az adott képességlapkára később.



Egy játékosnak legfeljebb 4 képessége lehet egy időben.

Példa: Eszti (piros) és Benedek (sárga) használhatja a lapka képességét, mivel mindkettőjüknek áll egy kalandora a képességlapkán.



A képességek:



Négy kártya – A játékos a középső kártya kivételével bármelyik kártyát választhatja a kezéből kijátszásra.



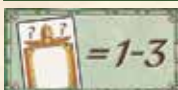
Példa: Eszti a jobbról második kártyáját játssza ki.



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



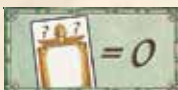
Példa: Eszti húz egy kártyát, és úgy dönt, hogy balról a második helyre teszi.



1-3 lapka – A játékos a szokásos módon kijátszik egy kártyát, de a kártyának megfelelő mozgás helyett az egyik aktív kalandorával lép előre 1-3 mezőt.



Példa: Eszti (piros) figyelmen kívül hagyja a kijátszott kártyáját, helyette az egyik kalandorával, aki egy lapkán áll, belép az alagútba.



Mozdulatlan – A játékos kijátszik egy kártyát, de a kártyának megfelelő lépés helyett, kiválasztja az egyik aktív kalandorát, akivel helyben marad, és végrehajtja a lapka akcióját, ha teheti.



Példa: Eszti (piros) figyelmen kívül hagyja a kijátszott kártyáját, helyette a templomlapkán álló kalandorát választja, akivel helyben marad, végrehajtja a lapka akcióját, és szerez egy szkarabeuszt.

