

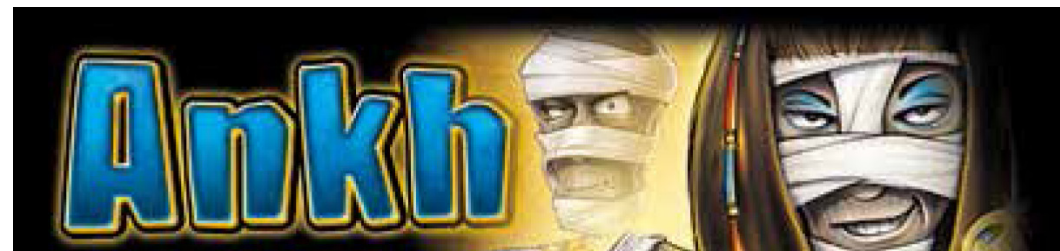
A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, amint valamelyik játékos eléri vagy meghaladja az 50 pontot.

Aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze, az nyeri a játékot.

Ha a játék vége előtt elfogyna a húzópakli, akkor a legfelső papiruszkártyán kívül az összes kijátszott és dobópakliban lévő kártyát keverjétek össze, és alkossatok belőlük új húzópaklit.

Ha hosszabb játékot szeretnétek, próbára tehetitek a fáraó türelmét, és játszhattok 100 vagy 150 győzelmi pontig.



2-5 játékos részére, 8 éves kortól

Ankh, az új élet kulcsa: amikor a fáraónő éjszakánként otthagyja szarkofágját, a múmiák teljesen elvesztik az eszüket. Aki a legjobb ajándékokkal járul az uralkodónó elé, elnyeri a kegyeit, és jó esélye lesz a feltámadásra. De sajnos a fáraónő elképesztően szeszélyes – még ha az imént nagy kegyben tartott is, egy pillanat alatt kegyvesztetté válhatsz!

A JÁTÉK TARTALMA

90 kártya

72 múmiakártya

4 színben

(1-től 5-ig számozva)



18
papirusz-
kártya

Készítsetek elő papírt és ceruzát a pontszámok lejegyzésére.

A JÁTÉK CÉLJA

A játékot az nyeri, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjti össze. Ennek érdekében a múmiáknak a megfelelő pillanatban a megfelelő ajándékokkal kell a fáraónó elé járulniuk.

ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyetek egy véletlenszerűen kiválasztott papiruszkártyát az asztal közepére. A maradék kártyákat (a múmiakártyákat és a papiruszkártyákat egyaránt) keverjétek egy közös pakliba össze, és alkossatok belőlük húzópaklit képpel lefelé. Minden játékos húzzon 4 lapot.

Múmiakártyák:

A játékban a legtöbb kártyán múmiák láthatóak négy színben, 1-től 5-ig számozva. A múmiakártyákat magatok elé játsszátok majd ki, megpróbálva minél értékesebbeket összegyűjteni.



Papiruszkártyák:

Egyszerre mindig csak egy papiruszkártya van játékban – ez a fáraó aktuális kívánságlistája. Ez jelzi a játékosoknak, hogy a következő értékelés során melyik múmiáért jár majd győzelmi pont. A fáraó mindig kétféle ajándékot szeretne.



Importálja: Gémklub Kft. 1092 Budapest,
Ráday u. 30. www.gemklub.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!



- Az első ajándék az értéke kétszeresét éri.
 - A második ajándék az értékének megfelelő pontszámot jelent.
 - A harmadik ajándék érdektelen; nem jár érte győzelmi pont.
 - A negyedik ajándékkal a fáraó elégedetlen; mínuszpontok járnak érte.
- Ez a szám jelzi, hogy mennyi kártyának kell lennie legalább az egyik játékos előtt ahhoz, hogy a fáraó aktuális kívánságlistája kiértékelésre kerüljön.

A JÁTÉK MENETE

Az a játékos lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb viselt fáslit. A körében egy játékos letehet maga elé egy múmiakártyát, vagy kijátszhat az aktuális papiruszkártyára egy új papiruszkártyát. Ezután húznia kell egy lapot, hogy négy lap legyen a kezében. Utána az óramutató járása szerint következő játékos kerül sorra.

Egy múmiakártya kijátszása:

Tegyél le a kezedből magad elé egy múmiakártyát képpel felfelé! Így próbálsz meg összegyűjteni azokat a múmiákat, akiknek ajándéka a legtöbb pontot éri a következő pontozás során.

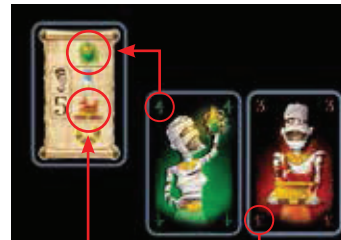
De vigyázz: a fáraó nagyon szeszélyes!

Egy papiruszkártya kijátszása:

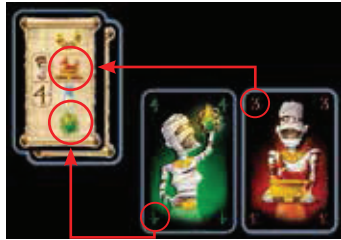
Tegyél le a kezedből az aktuális papiruszkártyára egy új papiruszkártyát képpel felfelé. A fáraó mostantól más ajándékokra vágyik. Ezzel megváltoznak a célok. Előfordulhat, hogy az eddig nagy kegyben álló múmiák hirtelen kegyvesztetté válnak, és ajándékaik nem érnek pontot, sőt egyenesen mínuszpontot érnek!

Példa: új papiruszkártya kerül az előzőre.

1) Egész eddig a zöld múmiakártya a szkarabeusszal 8 pontot ért (4x2), a piros múmiakártya az Anubisszal pedig 0 pontot.



2) Az új papiruszkártyának köszönhetően a múmiakártyákért járó pontszámok megváltoznak: a pontozás során a zöld múmiakártya mínusz 4, a piros múmiakártya pedig 3 pontot ér majd.

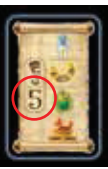


Áldozat bemutatása:

A körödben megteheted, hogy – egy kártya kijátszása helyett – eldobsz a kezedből bármennyi kártyát, és húzol helyettük a húzópakliból ugyanannyit: ha három kártyát dobssz el, hármat kell húznod helyettük.

PONTOZÁS

A papiruszkártyán látható szám mutatja, hogy legalább mennyi múmiakártyára van szükség ahhoz, hogy a fáraó elé járulhassunk. Ha legalább egy játékos előtt ki van játszva a kívánt mennyiségű múmiakártya, akkor azonnal pontozás következik.



A pontozás kétféleképpen következhet be:

1) Az egyik játékos egy kártya kijátszásával eléri a kívánt múmiamentisítést – például kijátszik egy ötödik múmiakártyát, mikor az aktuális papiruszkártyán egy 5-ös látható. Ebben az esetben azonnal pontozás következik.

2) A fáraó meggondolja magát, vagyis az egyik játékos egy új papiruszkártyát játszik ki, amelyen a múmiakártyák kívánt mennyisége alacsonyabb. Például az előző papiruszkártya 5 múmiát kívánt, míg az új csak 3-at. Ha az új papiruszkártya kijátszása után legalább egy játékos előtt ki van játszva 3 vagy több múmiakártya, azonnal pontozás következik.

A pontozás során a játékosok írják le a szerzett pontszámaikat. Ezután (a legfelső papiruszkártya kivételével) az összes kártyát dobjátok el. Új forduló kezdődik. A pontozást kiváltó játékostól balra ülő játékos lesz az új kezdőjátékos.

Példa: eszerint a papiruszkártya szerint pontozás következik be, amint egy játékos kijátsza az ötödik múmiakártyáját. Ezután minden játékos azonnal kiértékeli az általa kijátszott múmiakártyákat, akkor is, ha előtte még nem volt öt kártya kijátszva. Amikor Timi kijátsza az ötödik múmiakártyáját és kiváltja ezzel a pontozást, Andris előtt még csak négy múmiakártya van kijátszva:

- egy sárga múmia, 4-es értékben, ami dupla pontot ér (2x4=8)
- egy zöld múmia, 3-as értékben, ami szimpla pontot ér (1x3=3)
- egy kék múmia, 5-ös értékben, ami nem ér pontot
- egy piros múmia, 2-es értékben, ami mínuszpontot ér (1x-2=-2)

Ennek megfelelően Andris 8+3+0+-2=9 pontot szerez.



Julcsinak csak két sárga múmiája van, mindkettő 3-as értékben, de ezzel 12 pontot szerez: 3+3=6 => 2x6=12 pont.

