

Das Geheimnis der Pyramide – A piramisok titka

Ki találja meg az aranymaszkot?

2-4 játékos részére 7 éves kortól

Réges-régen, a sivatagi oroszlánok korában egy csapat bátor kutató nekivágott, hogy megkeresse a hihetetlenül értékes aranymaszkokat. Ezek a mondákkal övezett kincslelőhelyek a nagy piramisoknál találhatók. Ott kell ásni – na de pontosan hol?

A játék alapötlete

Mindegyik játékos egy-ez kutató. Az egyik piramis pincéjében egy aranymaszk darabjai találhatók, amiket meg kell találni.

A játékot az nyeri, aki elsőként megtalálja egy aranymaszk 4 megfelelő részét – a játékban a játékosok számától függően legfeljebb 4 aranymaszk van.

Tartalom:

2 kutatónő

2 kutató

2 sivatagi oroszlán

6 felállító talp

1 játéktábla

1 piramis

1 lapátkártya

2 dobókocka

1 játékszabály

4 aranymaszk (mindegyik 4-4 részből áll, hátoldalukon 4 különböző szimbólummal)

Előkészületek

1. Mindenki választ magának egy kutatót vagy kutatónőt, és a vele egyező színű sátorba állítja azt.
2. Tegyetek a piramist összeállítva a játéktábla közepére.
3. Tegyetek a lapátkártyát a piramis alá.
4. Játékosonként egy-egy aranymaszkot tegyetek a piramis pincéjébe – ami nem más, mint a doboz alsó része.
5. A két oroszlánt tegyetek az oázisokba, a játéktábla jobb és bal oldalára.

Kalandra fel!

A nagy kaland alapszabályai:

- **Akciós ösvény:** A piramis irányába a barna és a sárga köveken lehet lépkedni. De vigyázat! Veszélyt jelentenek a
- **Sivatagi oroszlánok:** A piramist 2 sivatagi oroszlán őrzi. Az oroszlánok csak a külső, barna ösvényen lépkednek. Ha az oroszlán pontos dobással elér egy kutatót, akkor menekülésre kényszeríti, vagyis a kutató visszakerül a sátrába. És ha a kutatónál már volt aranymaszk-darab, akkor azt vissza kell tenni a piramis pincéjébe. Továbbá az oroszlánok olyan félelmetesek, hogy a kutatók nem ugorhatják át őket.
- **2 dobókocka:** Mindig két kockával dobunk. Az egyik kocka dobása szerint a kutatót, a másik kocka szerint az oroszlánt léptetjük. A játékos a dobás után mindig tetszése szerint döntheti el, melyik pontszámot használja az oroszlán, melyiket a kutató. Először azonban mindig a kutató lép. Ha a kutatót nem lehet épp léptetni, akkor csak az oroszlánnal kell lépni.

- **Hieroglifák a piramis előtt:** Ha végül a 4 kőlap egyikére megérkeztünk (nem szükséges pontos dobással, de a többletpontok elvesznek), akkor izgalmas találgatás következik, mert
- **A lapát a piramis alatt dönt szerencséről és szerencsétlenségről.** Ennek menete a következő:

A soron levő játékos becsukja szemét. A vele szemben ülő játékos ferdén megdönti a piramist, és a lapátkártyát a piramis alatt található jobb vagy bal oldali mezőre húzza. A soron levő kutató ekkor kinyitja a szemét, és megtippeli, hogy jobb vagy bal oldalon van-e az ásó a piramis alatt. Döntését azzal juttatja kifejezésre, hogy kutatóját a piramis előtti jobb vagy bal oldali kőlapra lépteti.

Ha jól tippelt, és eltalálta a lelőhelyet, akkor a piramis pincéjéből kivehet egy aranymaszk-részt, amin a szimbólum megfelel az általa gyűjtött maszkrészek szimbólumával.

Ha rosszul tippelt, akkor a piramis bejárata előtt marad, és a következő körben ismét szerencsét próbál.

Taktikázás: Úgy gondolhatjátok, hogy ahhoz, hogy aranymaszkhoz jusson a játékos, elég a piramis bejárata előtt lebzselni. Így is van, de nem teljesen, mert:

Vannak titkos oldalbejáratok: ezek a barna kövek az egyező szimbólumokkal, amik ugyancsak a piramis pincéjébe vezetnek. Aki pontos dobással érkezik ilyen mezőre, az nem lapátol, nem találgat, hanem azonnali találata van, jutalma azonnal egy aranymaszk-részlet. Ez jól hangzik, de tudjátok, az oroszlanok nem alszanak.

Irigy kutatók: Ha egy kutató lépése végén olyan mezőre érkezik, amelyiken már áll egy másik kutató, akkor elvehet a másiktól egy már megszerzett aranymaszk-részletet. Ez ugyan nem szép dolog, de a játékot izgalmasabbá teszi. De vigyázat!

Az ősi piramis-törvény kimondja, hogy egy kutatónál egyszerre nem lehet két egyforma maszk-részlet. Bárhogya is kerülne a birtokába, nem fogadhatja el.

A kaland vége

A kaland akkor ér véget, amikor valamelyik kutatónak sikerül egy aranymaszk mind a 4 részletét megtalálni. De ekkor vissza kell sietnie sátrába. Ha odaér, akkor van oka ünnepelni! Lerúgja cipőjét, és felkiált: „Győztem!”
Sok sikert, kutatók!

Gyakorlott kutatóknak

- A sivatagi oroszlanok bárhonnét elüldözhetik a kutatókat.
- A piramis előtti hieroglifás kőlapokat pontos dobással kell elérni.
- Ha titkos oldalbejárathoz ér a kutató, akkor közvetlenül átkerül a piramis előtti azonos szimbólumú mezőre, és kezdődhet a találgatás.
- Ha a kutató rosszul tippel, akkor tovább kell lépnie, és másik bejáratnál kell próbálkoznia. Ha a kutatónál már ott van a másik 3 szimbólum, akkor a kutató útját ismét a sátrától kezdi.