

REINER KNIZIA'S

TUTANKHAMEN[®]

Kincs és Hírnév Megnyerő Játéka

ef

- 8 éves kortól
- 2-6 játékos
- 20-30 perc

MI VAN A DOBOZBAN

- ▲ 70 Lelet lapka
- ▲ 1 Piramis
- ▲ Játékszabály
- ▲ 90 Hála érme
- ▲ 6 Játékos jelző
- ▲ Lelet segédlet

TUTANKHAMEN JÁTÉK CÉLJA

A *TUTANKHAMEN*-ben a játékosok régészeket alakítanak, akik értékes leletek gyűjtésében versengenek. A játékosok tisztelettel adóznak a Fáraónak, mikor leletgyűjteményük kiértékelésekor Hála érmelet ajánlanak fel számára. Az első játékos, aki az összes Hála érmelet odaadományozza, lesz a *TUTANKHAMEN* játék győztese.

ELŐKÉSZÍTÉS

1. Távolítsuk el a Piramist, a Játékos jelzőket, a Hála érmelet és a műanyag tálcát a dobozból! A lelet darabkákat ürítsük az asztalra és a műanyag tálcát helyezük vissza a dobozba!
2. Helyezzük a Piramist az asztal egyik szélére, majd képpel kifelé fordítva illesszük a Piramis szegélyére a háromszög alakú Tut Király lapkát!
3. A megmaradt lelet darabkákat fordítsuk lefelé, majd keverjük meg azokat!
4. Képezzünk egy lelet nyomvonalat úgy, hogy a lelet darabkákat egyesével felfordítjuk, és Tut Király alatt a Piramistól kiindulva egymás oldalához illesztjük őket! A lelet darabkáknak egy hosszú kígyózó nyomvonalat kell az asztal körül alkotniuk.
5. Mindegyik játékos válasszon egy Játékos jelzőt, s helyezze azt a nyomvonal elejére. A nyomvonal a Piramison levő háromszögletű

Tut Királynál végződik.

6. A játékosok számának függvényében a Hála érmelet osszuk szét a játékosok között!

- 2 játékos - 32 Hála érmelet mindenkinek
- 3 játékos - 26 Hála érmelet mindenkinek
- 4 játékos - 20 Hála érmelet mindenkinek
- 5 játékos - 16 Hála érmelet mindenkinek
- 6 játékos - 14 Hála érmelet mindenkinek

7. Válasszuk ki a kezdő játékost!

A játék az óramutató járásával egyező irányban folyik.



A lelet darabkák nyomvonalát minden játékban egyedi lesz, mind a lelet darabkák sorrendje, mind a nyomvonal alakja tekintetében.

Megjegyzés: Ez a lelet nyomvonal a fénykép miatt rövidítve lett.

EGY JÁTÉKOS FORDULÓJA

A játékosok a fordulójukban a jelzőiket a lelet nyomsvonalon léptetik, miközben lelet darabkákat gyűjtenek. Mikor egy leletgyűjtemény összes darabja kikerül a nyomsvonalból, kiértékeljük azokat.

Egy játékos fordulója 3 lépésből áll:

Lépés, Lelet gyűjtése, Lelet eltávolítása.

1. Lépés

A játékos a jelzőjével a lelet nyomsvonalon előrelép és elhelyezi azt egy általa kiválasztott lelet darabon.

Lásd Lelet segédlet.

- ▲ A játékos a jelzőjét a lelet nyomsvonalon bármeddig előreviszheti, de hátrafelé nem léphet vele.
- ▲ A játékos jelzőjét bármely másik játékos jelzője mellett előreviszheti
- ▲ Amennyiben egy játékos nem tud lépni, mivel nincs több olyan lelet, amit összeszedhetne, a játékban, annak további szempontjai szerint továbbra is részt vesz.

2. Lelet gyűjtése

A lépést követően a játékos felszedi a kívánt leletet, majd jelzőjét annak helyére teszi.

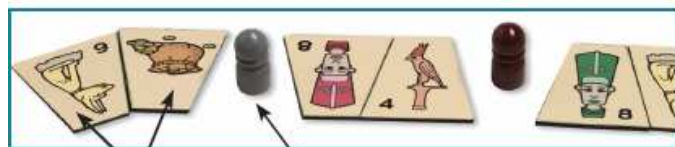
A felszedett leletet a többi játékos számára jól láthatóan, képpel felfelé fordítva maga elé helyezi az asztalra.



- ▲ Egy játékosnak fel kell szednie egy, és fordulónként csakis egy leletet, addig, amíg lehetősége van leletek gyűjtésére.
- ▲ Egy játékos nem szedheti össze azt a leletet, melyet egy előző fordulóban már átvugrott (mivel nem léphet hátrafelé).
- ▲ Ha a felszedett lelet a nyomvonalon egy adott leletgyűjtemény utolsó darabja, kiértékeljük azt. *Lásd Lelet segédlet, Leletgyűjtemény pontozása.*

3. Lelet eltávolítása

Ha a nyomvonalon egy leletet minden játékos átvugrik, a lelet „nem gyűjtött lelet”-té válik. A nem gyűjtött leleteket eltávolítjuk a játékból.



Nem gyűjtött leletek

a nyomvonal utolsó jelzője

- ▲ A nem gyűjtött leleteket a nyomvonalból a Piramistól legtávolabb levő lelettől kezdődően sorban eltávolítjuk..
- ▲ Amennyiben a nem gyűjtött lelet egy lelet gyűjtemény nyomvonalon található utolsó darabja, az eltávolítását követően a gyűjteményt kiértékeljük. *Lásd Lelet Segédlet, Leletgyűjtemény pontozása.*

A JÁTÉK GYŐZTESE

Az első játékos, aki az összes Hála érméjét felajánlotta, nyeri a TUTANKHAMENt.

Megjegyzés: Fontos, hogy a Hála érméket a pontozás sorrendjében ajánljuk fel, mert akár két vagy több játékos is megszabadulhat utolsó érméjétől egy leletgyűjtemény kiértékelése során. Ebben az esetben az a játékos a győztes, aki először ajánlja fel Hála érméjét.

Lásd Lelet segédlet, Leletgyűjtemény pontozása

Amennyiben egyetlen játékosnak sem sikerült felajánlania az összes Hála érméjét, miközben az utolsó leletgyűjteményt is eltávolítottuk a nyomvonalról, és kiértékeljük azt, a játék véget ér. Ebben az esetben, a leletgyűjtemények kiértékelése után az a játékos lesz a TUTANKHAMEN győztese, aki a legkevesebb Hála érmével rendelkezik..

REINER KNIZIA'S



Kincs és Hírnév Megnyerő Játéka

ef

LELET SEGÉDLET

LELETGYŰJTEMÉNYEK

15 darab pontot érő leletgyűjtemény található. A leletgyűjteményeket az azonos színű és alakzatot tartalmazó lapkák alkotják. Ezek a lapkák számokkal jelöltek. Ezek a számok mind a lelet darabok számát, mind a gyűjtemény értékét jelzik.

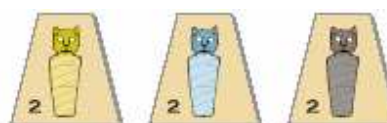
SZKARABEUSZ

3 gyűjtemény,
minden gyűjtemény 1 darabból áll



MUMIFIKÁLT MACSKÁK

3 gyűjtemény,
minden gyűjtemény 2 darabból áll



HÓRUSZ SZOBROK

3 gyűjtemény,
minden gyűjtemény 4 darabból áll



ANUBIS SZOBROK

3 gyűjtemény,
minden gyűjtemény 6 darabból áll



BURIAL MASZKOK

3 gyűjtemény,
minden gyűjtemény 8 darabból áll



LELETGYŰJTEMÉNY PONTOZÁSA

A leletgyűjtemények pontozásra kerülnek, mikor az adott gyűjtemény utolsó darabját vagy egy játékos begyűjti, vagy eltávolítjuk azt a nyomvonalról. Az a játékos, akinek nincs az adott gyűjteményből lelete, természetesen nem kap érte pontot.

A pontozáshoz számoljuk meg, az adott gyűjteményből hány darabot tartanak maguknál a játékosok. Attól függően, hogy hány játékos rendelkezik az adott gyűjtemény legtöbb darabjával, az A vagy a B számolási módszert választjuk.

A. Csak egy játékos rendelkezik a gyűjtemény legtöbb darabjával.

1. A gyűjtemény legtöbb darabjával rendelkező játékos megkapja a leleten levő pontszámot. A pontszámnak megfelelő Hála érdmet bedobja a doboztetőbe.
2. Meghatározzuk, melyik játékos gyűjtötte össze a második legtöbb leletdarabot.
 - * Ha csak egy játékos gyűjtötte össze a második legtöbb leletdarabot, a leleten található pontszám felét kapja. A pontszámnak megfelelő Hála érdmet bedobja a doboztetőbe.
 - * Ha két vagy több játékos szedte össze a második legtöbb leletdarabot, nem kapnak semmit.
 - * Más játékos nem kap pontot ezért a leletgyűjteményért.

B. Két vagy több játékos szerezte meg ennek a gyűjteménynek a legtöbb leletdarabját:

1. A legtöbb leletdarabot összegyűjtő játékosok a leleten található pontszám felét kapják meg. A pontszámnak megfelelő Hála érdmet bedobják a doboztetőbe
Megjegyzés: A játék vége és a nyertes meghatározása szempontjából fontos az érdmek bedobásának sorrendje. Az a játékos dobja be érdmét először a dobozfedélbe., akinek a jelzője a legtávolabb jutott a nyomsvonalra.
2. Más játékos nem kap pontot ezért a leletgyűjteményért

PÉLDA PONTOZÁSRA



Az A játékos felszedi az utolsó kék Anubist, így ez a gyűjtemény pontozásra kerül.

Hat Anubis szobor alkotja ezen gyűjteményt: A játékosnak 3 darab, B játékosnak 2 darab, míg C játékosnak 1 darab van belőle. A játékos 6 pontot kap, mivel neki van a legtöbb kék Anubis szobrocskája. B játékos 3 pontot kap a második legtöbb szoborért, míg C játékos nem kap pontot.



A nyomvonalból eltávolításra került az utolsó zöld Burial Maszk A leletgyűjtemény kiértékelésre kerül.

A, B és C játékos 2 zöld Burial Maszkkal rendelkezik. D játékosnak csak 1 darab van belőle. A többi zöld Burial Maszk nem gyűjtött leletként eltávolításra került. A, B és C játékos 4 pontot kap, felét, mint amit a lapkák mutatnak. D játékos nem kap pontot.

Megjegyzés: Pontozás után a leletgyűjtemény darabjait be kell dobni a játékdoboz műanyag tálcájának nyílásán.

SPECIÁLIS LELET DARABOK

ARANYZSÁK LAPKÁK (3 lapka)

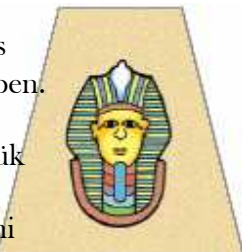
Az Aranyzsák lapka arra használatos, hogy megvegyünk egy leletdarabot egy másik játékostól. Egy játékos evvel a lappal kiválaszthat egy leletet, amit meg szeretne vásárolni, azonban a megvásárolandó lelet gyűjteményéből legalább egy lelettel már rendelkeznie kell. A kiválasztott játékosnak kötelező odaadnia a kívánt leletet, cserébe megkapja az Aranyzsákot. Miután megkapta az Aranyzsák lapkát, az a játékos, aki adott érte egy leletet, bedob egy Hála érmét a dobozfedélbe, és eltávolítja az Aranyzsák lapkát a játékból.



- ▲ Az Aranyzsák lapkának nincs száma, mivel gyűjteményként nem értékeljük.
- ▲ Az Aranyzsák lapkát abban a körben kell felhasználni, amelyikben szerezték.
- ▲ Az Aranyzsák lapkát nem lehet arra felhasználni, hogy Fáraó vagy Tut Király lapkát vásároljunk vele.

FÁRAÓ LAPKÁK (3 lapka)

A Fáraó lapka jokerként működik, és plusz 1 leletnek számít a gyűjteményben. A Fáraó lapkát akkor adjuk egy leletgyűjteményhez, mikor kiértékeljük azt. A leletgyűjtemény pontozásakor legalább egy leletdarabbal rendelkezni kell ahhoz, hogy a Fáraó lapkát hozzáadhassuk ehhez a gyűjteményhez.

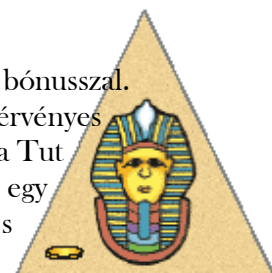


- A Fáraó lapkának nincs száma, mivel sem önállóan, sem saját gyűjteményként nem értékelhető.
- A Fáraó lapkát mindenki számára jól láthatóan a játékos maga előtt tartja, addig, míg hozzá nem adja egy leletgyűjteményhez azt.
- A Fáraó lapkát csak egyszer használhatjuk fel, majd pontozás után el kell távolítani a játékból az adott leletgyűjtemény darabjaival egyetemben.

Egy játékos egyszerre több Fáraó lapkát is felhasználhat egy leletgyűjteményhez, ha ezt választja.

TUT KIRÁLY LAPKA (1 lapka)

A Tut Király lapka egy Fáraó lapka bónusszal. A Fáraó lapka összes tulajdonsága érvényes a Tut Király lapkára. Bónuszként, a Tut Király lapka felszedésekor a játékos egy Hála érmét bedob a dobozfedélbe, s saját jelzőjét a Piramis párkányára helyezi.



PÉLDA PONTOZÁSRA



'A' játékos felszedi az utolsó kék Mumifikált Macskát, így a leletgyűjtemény kiértékelésre kerül. A és B játékos egyaránt egy Mumifikált Macskával rendelkezik. B játékos hozzáad egy Fáraó lapkát. 'A' játékos kijátszik egy Fáraó és egy Tut Király lapkát. 'A' játékos két pontot kap, míg B játékos egyet.

REINER KNIZIA'S



Kincs és Hírnév Megnyerő Játéka

ef