

Gizeh!



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

32 Κάρτες Πυραμίδων

16 Κάρτες Χαρακτήρων
(4 σετ των 4 καρτών)

7 Κάρτες Μούμιας

1 Πιόνι Εξερευνητή



ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Οι τρεις Μεγάλες Πυραμίδες των φαραώ της Τέταρτης Δυναστείας κτίστηκαν στον Χώρο της Γκίζα. Εκτός από αυτές, υπήρχαν και άλλα κτίσματα για τα υπόλοιπα μέλη της βασιλικής οικογένειας: Μασταμπάδες και Υπόγεια.

Μαζί με την ομάδα σας έχετε μόλις ανακαλύψει μια νέα πυραμίδα και ετοιμάζεστε να την εξερευνησετε. Το πρώτο πράγμα που βρίσκετε είναι μια αρχαία κατάρα ενός φαραώ του οποίου το όνομα είχε χαθεί στο πέρασμα των χρόνων. Αποφασίζετε να την αγνοήσετε και να προχωρήσετε, αλλά σύντομα φτάνετε στο πρώτο δωμάτιο στο οποίο πρέπει να ξεπεράσετε μια δοκιμασία.

Η μήμη σας είναι σημαντική!



ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Αφήστε στην άκρη τις 7 κάρτες Μούμιας με αύξουσα σειρά, πάνω στο τραπέζι.



Ανακατέψτε τις κάρτες Πυραμίδας και αφήστε τις στην άκρη.



Τοποθετήστε το πιόνι Εξερευνητή στο κέντρο του τραπεζιού.



Κάθε παίκτης **επιλέγει έναν χαρακτήρα** και παίρνει τις 4 κάρτες του, οι οποίες τοποθετούνται κλειστές σε μια σειρά μπροστά του.

ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι έχει μια φάση Εξερεύνησης, όπου μπαίνετε στην πυραμίδα και ψάχνετε για θησαυρούς και μια φάση Απόδρασης, όπου προσπαθείτε να βγείτε έξω πριν σας πιάσει η μούμια του φαραώ.

Κατά τη **φάση Εξερεύνησης**, αποκαλύψτε μια νέα κάρτα Πυραμίδας από την τράπουλα σε κάθε σειρά και τοποθετήστε το πιόνι Εξερευνητή πάνω της.

Κατά τη **φάση Απόδρασης**, μην προσθέτετε νέες κάρτες, αλλά μόνο μετακινήστε το πιόνι στην αντίθετη κατεύθυνση από την εξερεύνηση.

Έπειτα, οι παίκτες πρέπει να ξεπεράσουν την δοκιμασία του δωματίου στο οποίο μόλις μπήκαν με το πιόνι.

Για να το κάνουν, οι παίκτες πρέπει να μετρήσουν μέχρι το τρία και να δείξουν μια από τις κάρτες τους ταυτόχρονα.

Υπάρχουν 3 είδη δοκιμασιών:

ΣΚΑΡΑΒΑΙΟΙ:

Για να την ξεπεράσουν, όλες οι κάρτες πρέπει να ταιριάζουν με τους εικονιζόμενους σκαραβαίους και πρέπει όλοι να εμφανίζονται.



ΗΛΙΟΣ ΚΑΙ ΦΕΓΓΑΡΙ:

Για να την ξεπεράσουν, όλες οι κάρτες πρέπει να ταιριάζουν με τα εικονιζόμενα σύμβολα και πρέπει όλα να εμφανίζονται.



ΠΕΡΓΑΜΗΝΕΣ:

Για να την ξεπεράσουν, όλοι οι παίκτες πρέπει να προσθέσουν μέχρι τον αριθμό των αναγραφόμενων περγαμηνών.



Αν ξεπεραστεί η δοκιμασία, προχωρήστε με την εξερεύνηση. Έχετε 3 δευτερόλεπτα να απομνημονεύσετε την πληροφορία της παιγμένης σας κάρτα. Έπειτα τοποθετήστε την στην ίδια θέση (κλειστή) και ξεκινήστε μια νέα σειρά.

Ξεφύγετε από την μούμια! Τοποθετήστε την πρώτη ξεσκεκαρισμένη κάρτα Μούμιας πίσω στην τράπουλα.

Όταν υπάρχουν τα ίδια 3 σύμβολα θησαυρών στο τραπέζι, ελέγχετε τη δύναμή τους!



Τώρα μπορείτε να ξεκινήσετε τη φάση Απόδρασης και να προσπαθήσετε να βγείτε έξω. Ωστόσο, υπάρχουν τρία διαφορετικά είδη θησαυρών στην πυραμίδα. Πόσο μακριά θέλετε να φτάσετε;

Β) Αν η δοκιμασία δεν ξεπεραστεί, έχετε κολλήσει στο ίδιο δωμάτιο μέχρι να τα καταφέρετε. Θα έχετε 3 δευτερόλεπτα να απομνημονεύσετε τις πληροφορίες της κάρτας σας και έπειτα την επιστρέψετε κλειστή στη θέση της.

Η μούμια πλησιάζει!

Ξεσκεκάρτε την πρώτη κάρτα Μούμιας.



ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι τελειώνει:

A) Όταν οι παίκτες έχουν βγει από την πυραμίδα με τουλάχιστον έναν θησαυρό.

1 Θησαυρός: Άλλη μια ομάδα εξερευνητών...

2 Θησαυροί: Σας γράφουν οι εφημερίδες.

3 Θησαυροί: Γράψατε ιστορία!

Β) Όταν ο φαραώ μετακινηθεί μπροστά στην τελευταία κάρτα και τότε χάνετε. Μπορείτε όμως να ξεκινήσετε μια νέα αποστολή και να εκδικηθείτε την μοχθηρή μούμια.



Author: Eugeni Castaño
Illustration: Alba Aragón
Development: Francisco "Pak" Gallego
Graphic Design: Marc Simó
Translation: Gloria R. Garcia

