

Mastabas

Περιεχόμενα

- 50 κάρτες Δωματίων
- 4 Κάρτες Θησαυρών
- 4 Πιόνια Εξερευνητών
- 20 Κόκκινοι Κύβοι (1 θησαυρός)



Οι τρεις Μεγάλες Πυραμίδες των φαραώ της Τέταρτης Δυναστείας κτίστηκαν στον Χόρο της Γκίζα. Εκτός από αυτές, υπήρχαν και άλλα κτίσματα για τα υπόλοιπα μέλη της βασιλικής οικογένειας: Μασταμπάδες και Υπόγεια. Μαζί με την ομάδα σας μόλις έχετε ανακαλύψει έναν νέο μασταμπά και είστε έτοιμοι να τον εξερευνησετε. Το πρώτο πράγμα που βρίσκετε είναι ένα σχέδιο με τρεις θεότητες που σχηματίζουν ένα τρίγωνο. Ξεκινάτε να προχωράτε όταν βρίσκετε και κάποιους πολύ περίπλοκους μηχανισμούς, οι οποίοι σας οδηγούν σε νέα δωμάτια. Μοιάζουν όλα να συνδέονται με έναν περίεργο τρόπο.

Προετοιμασία

Τοποθετήστε τις κάρτες **Εισόδου** και **Εξόδου** στο τραπέζι, αφήνοντας ανάμεσά τους απόσταση περίπου μισού μέτρου (περίπου 6 κάρτες στην φαρδιά πλευρά τους.)

Εισόδος

Εξόδος



Ανακατάγτε τις κάρτες Δωματίων, μοιράστε από 4 σε κάθε παίκτη και αφήστε τις υπόλοιπες στην άκρη δημιουργώντας μια τράπουλα.

Κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα και τοποθετεί το πιόνι του στην κάρτα **Εισόδου**. Επιλέξτε τυχαία τον πρώτο παίκτη.



Πορεία του παιχνιδιού

Ξεκινώντας με τον πρώτο παίκτη, το παιχνίδι παίζεται σε σειρές, μέχρι να ενεργοποιηθεί μια συνθήκη λήξης του παιχνιδιού.

Σε κάθε σειρά, ο ενεργός παίκτης ανοίγει πρόσβαση σε ένα νέο δωμάτιο, χειριζόμενος πολύπλοκους μηχανισμούς του δωματίου στο οποίο βρίσκονται. Ο παίκτης πρέπει να επιλέξει μια κάρτα από το χέρι του, η οποία θα εμφανιστεί στον τάφο, και πρέπει να μετακινήσει τον εξερευνητή του προσπαθώντας να πάρει θησαυρούς.

A) Τοποθετήστε μια κάρτα μερικώς πάνω από 1 ή 2 κάρτες στο τραπέζι. Η θεότητα της παιγμένης κάρτας πρέπει να μπορεί να νικήσει τουλάχιστον μια από τις άλλες δύο θεότητες των καρτών που ακουμπάει.



Οι παίκτες πρέπει επίσης να προσέξουν ότι δεν μπορούν να υπάρχουν 3 επίπεδα καρτών και το κεντρικό σύμβολο θεότητας σε κάθε κάρτα στο τραπέζι πρέπει να είναι απολύτως ορατό.



Αν η νέα κάρτα τοποθετηθεί πάνω από 2 κάρτες με το ίδιο σύμβολο, κερδίζετε 1 θησαυρό.



B) Μετακινήστε το πιόνι Εξερευνητή τόσες φορές όσες αναγράφει η παιγμένη κάρτα. Υπολογίστε πρώτα που θέλετε να μετακινηθείτε, και έπειτα μετακινήστε το πιόνι για να αποφύγετε την αλλαγή θέσης των καρτών στο τραπέζι.

Η μετακίνηση πρέπει να ολοκληρωθεί σε διαφορετική κάρτα από αυτή που παίχτηκε.

Η ίδια κάρτα δεν μπορεί να διασχισθεί δύο φορές. Το πιόνι δεν μπορεί να περάσει ούτε να ολοκληρώσει την μετακίνησή του σε κάρτες με πιόνια άλλων παικτών. Η μετακίνηση πρέπει να εκτελεστεί πλήρως. Αν δεν γίνεται, τότε δεν μετακινείστε καθόλου.

Αν η μετακίνηση ολοκληρωθεί σε μια κάρτα με του ίδιου χρώματος σύμβολο θεότητας όπως η παιγμένη κάρτα, κερδίζετε 1 θησαυρό.



C) Τραβήξτε μια κάρτα.

Τέλος του Παιχνιδιού

Στόχος σας είναι να βγείτε με τον μεγαλύτερο δυνατό αριθμό θησαυρών. Το παιχνίδι τελειώνει:

A) Όταν ένας εξερευνητής φτάσει στην κάρτα Εξόδου. Οι υπόλοιποι παίκτες αφαιρούν 1 πόντο θησαυρού που υπάρχει στη διαδρομή τους μέχρι να φτάσουν στην κάρτα Εξόδου.

B) Ή όταν η τελευταία κάρτα της τράπουλας τραβηχτεί.

Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους θησαυρών κερδίζει.



Author
Felix Bernat

Illustration
Sisco Bellido

Development
Francisco 'Pak' Gallego

Graphic design
Marc Simó

Translation
Gloria R. Garcia