

Правила настольной игры «Пирамида – Проклятие мумии» (Pyramid, Fluch der Mumie)

Автор: Marcel-Andre Casasola Merkle

Игра для 2–5 игроков

Перевод на русский язык: Тимофеев Данила, ООО «Стиль жизни» ©

Состав Игры:

- 1 магнитная доска 
- 2 магнитные фигурки мумии



- 4 магнитных фигурки кладоискателей (красная, бирюзовая, синяя и фиолетовая)



- 12 жетонов жизни с символами анкха (по 3 красных, бирюзовых, синих и фиолетовых)



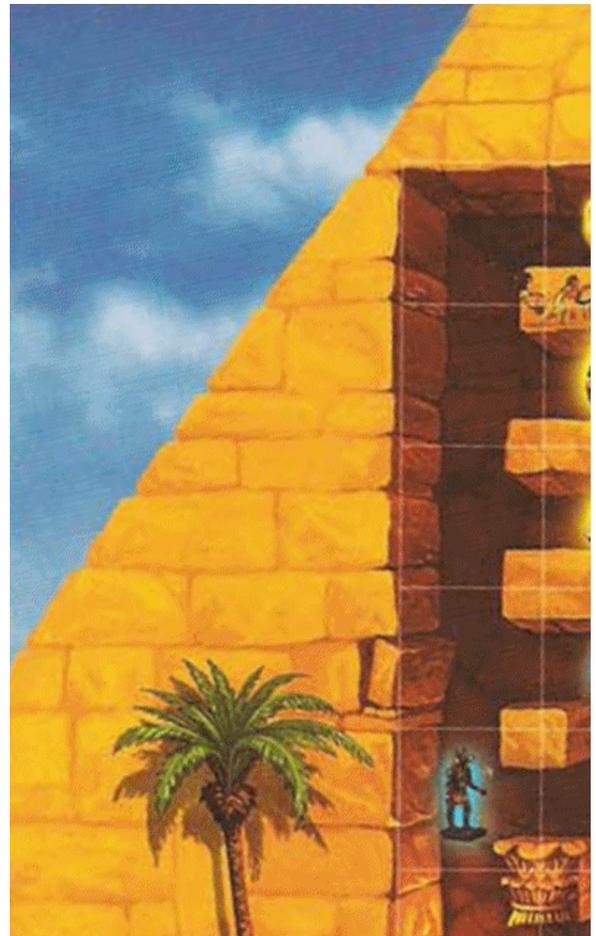
- 2 загородки (1 для мумии, 1 для кладоискателя)
- 5 кубиков кладоискателей (белые)



- 1 кубик мумии (коричневый)



- 23 карты заданий (по 5 красных, синих и белых, по 4 зеленых и желтых)



Сюжет игры:

Веками напролет пирамида Аменхотепа покоилась под толщей песка и считалась навеки сокрытой от людских глаз. Но не столь давно четверо отважных кладоискателей наткнулись на эту пирамиду. Теперь они стоят у входа и гадают, что за сокровища ждут их внутри.

Кладоискатели еще не знают, что царь Аменхотеп не обрел покоя и обречен вечно бродить по залам своей усыпальницы в образе мумии. Он не слишком обрадован появлению гостей, которые хотят растащить богатства фараона. Мумия жаждет заточить в темницу каждого встреченного в своих покаях кладоискателя. Но если угодивший в лапы к мумии кладоискатель отдаст один из трех крестов-анкхов, фараон отпустит беднягу. Запас анкхов скромен, Аменхотеп неумолим, но порой богатства манят сильнее жизни.

Улыбнется ли одному из кладоискателей удача, или все они окажутся вечными пленниками фараона?

Цель игры:

Один из участников играет за мумию, а остальные – за кладоискателей. Кладоискатели получают задание вынести из пирамиды **пять разных предметов**. Если им это удастся, кладоискатели побеждают. Задача мумии – ловить кладоискателей. При каждой поимке кладоискатель вынужден отдать мумии жетон жизни (символ анкха). Победа остается за мумией, если та набирает определенное количество жетонов жизни (это количество зависит от числа игроков).

Подготовка к игре:

После распаковки игры выньте карты заданий, жетоны жизни и загородки из картонок.

Вставьте магнитную доску в середину коробки. На обеих сторонах доски изображена карта одной и той же пирамиды. После установки доски участники решают, кто из них будет играть за мумию. Затем коробка из-под игры размещается так, чтобы играющий за мумию сел с одной стороны, а все кладоискатели – с другой. Во время партии играющему за мумию запрещено смотреть на сторону кладоискателей!

На стороне мумии надо вставить в прорезь загородку мумии, на стороне кладоискателей – загородку с изображением их походного лагеря.



Каждый из кладоискателей выбирает цвет и получает по три жетона жизни. Затем все кладоискатели кладут магнитные фигурки своего цвета на стартовые позиции (ступеньки у входа в пирамиду).



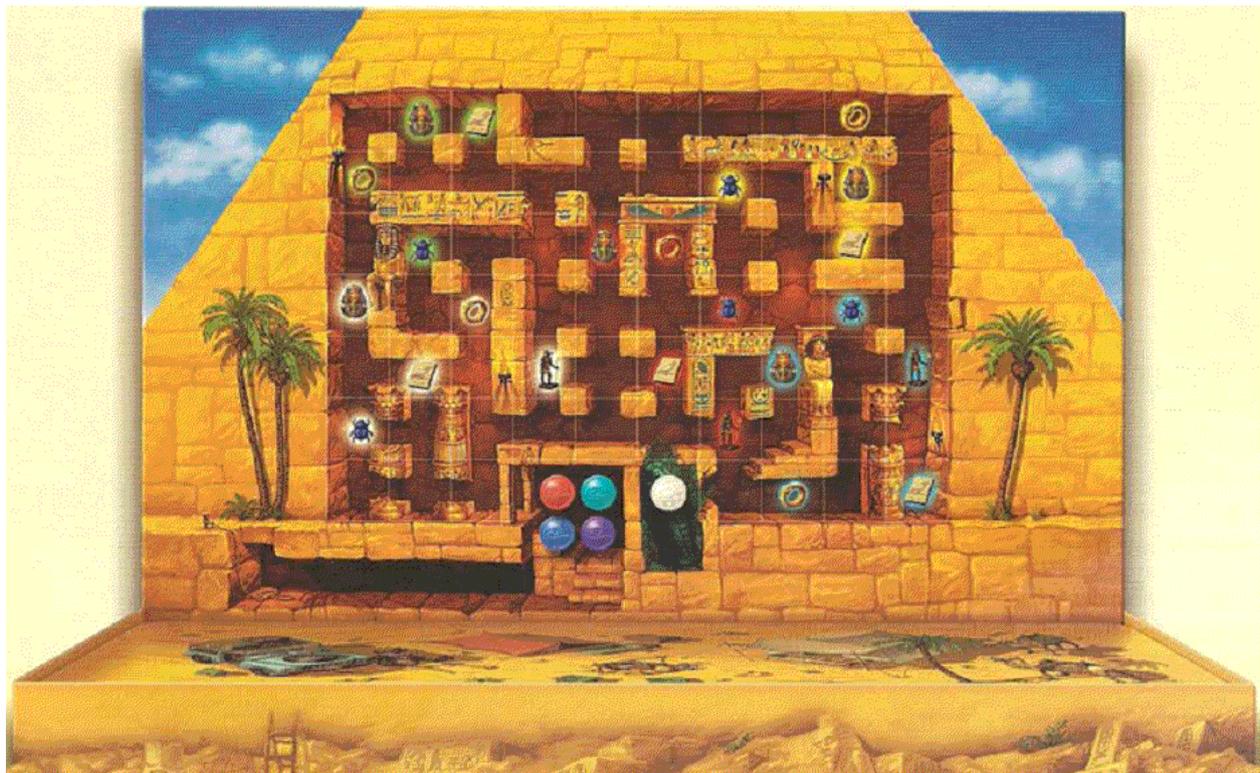
Играющий за мумию на своей стороне доски ставит большую фигурку мумии на саркофаг (который также называют темницей), а на стороне кладоискателей в том же самом месте примагничивает маленькую фигурку мумии.

Если за кладоискателей играет меньше четырех человек, оставшиеся магнитные фигурки и жетоны жизни кладутся обратно в коробку.

Карты заданий раскладываются по цвету их рубашек. Каждую из пяти собранных колод надо как следует перетасовать. После этого все кладоискатели по очереди берут себе карты: по одной каждого цвета. Свои карты другим игрокам показывать не надо. Оставшиеся в колодах карты откладываются в сторону, смотреть их нельзя.



Наконец, приходит черед раздачи игральных кубиков. Мумия получает свой личный коричневый кубик, а игроки-кладоискатели забирают белые кубики. Можно приступать!



Ход игры:

(Ниже дано описание игры для 3-5 участников. Описание хода игры для двоих приводится в конце книги правил.)

Первым ходит игрок, который сидит слева от новоиспеченной мумии. Далее ход передается по часовой стрелке, поэтому сначала свой ход делают все кладоискатели, потом начинает бродить мумия, а затем вновь наступает черед кладоискателей.

Ход кладоискателя:

Ход каждого кладоискателя разделен на 4 фазы:

1. Возврат кубиков (по желанию)
2. Бросок кубиков
3. Перемещение фигурки
4. Розыгрыш карты задания (по желанию)

1. Возврат кубиков

Если на момент начала хода у кладоискателя остались кубики, на которых выпала мумия



() , игрок не может их использовать для себя пока не вернет. Это действие не обязательно, игрок *может* их вернуть, если захочет. Если игрок решает вернуть кубики, в этом случае ход сразу же переходит к мумии (правило этого прерывания смотрите ниже). Затем ход возвращается к текущему кладоискателю, который бросает уже все пять кубиков.

2. Бросок кубиков

Игрок бросает все доступные кубики кладоискателей - за исключением тех, на которых ранее выпали значки мумии (в начале игры первый кладоискатель бросает все пять белых кубиков). Если игрока устраивает выпавший результат, он получит возможность переместить свою фигурку на число клеток, определяемое результатом кубиков. Если результат его не устроил, игрок может вновь бросить кубики по тем же правилам: кубики со значками мумии трогать нельзя. Перебрасывать кубики можно сколько угодно раз, но после каждого броска кубики с выпавшими значками мумии откладываются в сторону.

3. Перемещение фигурки

Игрок выбирает один из кубиков, которые бросал в последний раз (с результатами 1, 2, 3, 4 или со стрелкой) и показывает его мумии. Затем игрок перемещает свою фигурку на, указанное на кубике, число клеток. Правила движения:

- ♦ Фигурка перемещается только по вертикали или горизонтали (но не по диагонали). Можно менять направление перемещения.
- ♦ За ход на одну и ту же клетку можно вставать по несколько раз (двигая фигурку туда-сюда).
- ♦ Надо пройти столько клеток, сколько выпало на выбранном кубике. Если этого сделать нельзя, игрок должен перекинуть кубики (или просто выбрать другой кубик).

- ♦ Нельзя вставлять на клетки со стенами и с фигуркой мумии – это непреодолимые препятствия.
- ♦ Нельзя перемещаться на стартовую позицию или в темницу.
- ♦ Если игрок выбрал цифру, а не стрелку, он может перемещать свою фигурку, перепрыгивая через клетки с фигурками других игроков, затрачивая на это обычную единицу хода. Помните, что в конце перемещения нельзя становиться на уже занятую клетку.
- ♦ Если игрок выбрал стрелку, он **должен** перемещать свою фигурку по вертикали или горизонтали, пока не уткнется в препятствие. В число препятствий входят: стены, мумия, фигурки других игроков, стартовая позиция и темница. Нельзя оставить свою фигурку на том же месте, где она стояла в начале хода.

4. Розыгрыш карты задания

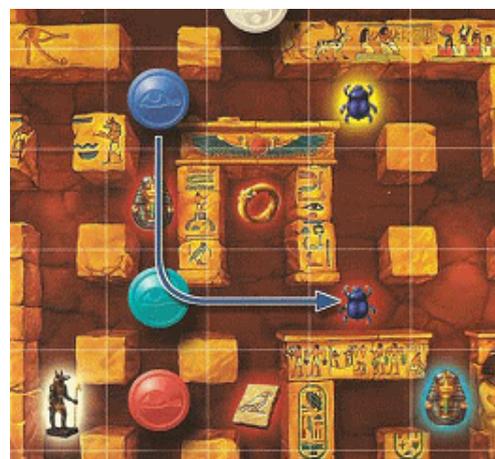
Если игрок заканчивает перемещение, поставив свою фигурку на один из символов карт заданий, он **имеет право** разыграть карту соответствующего цвета. В этом случае игрок кладет эту карту лицом вверх - так, чтобы ее увидели все... Да, и мумия тоже. Если таким образом разыгрывается последняя карта сокровищ, кладоискатели победили.



Пример хода кладоискателя:

Настал черед синего кладоискателя. С прошлых ходов игроку досталась пара кубиков с выпавшими мумиями. Он решает не возвращать эти кубики и бросает три оставшиеся белых кубика. Выпадают мумия, 1 и 2. Игрок сразу же откладывает в сторону кубик с мумией, потом решает, что цифры 1 и 2 ему не подходят. Он снова бросает кубики, но уже всего два. Выпадают 1 и 4.

Игрок объявляет, что будет ходить на 4 клетки, начинает перемещение и заканчивает его на красном скарабее (цвет определяется сиянием вокруг предмета). На руках у игрока есть карта с красным скарабеем. Игрок решает разыграть эту карту и кладет ее перед собой, лицом вверх. На этом ход синего кладоискателя заканчивается. Очередь переходит к красному игроку, который решает вернуть кубики.



Как только красный игрок возвращает кубики, мумия перехватывает инициативу и начинает ходить по правилам прерывания. После внеочередного хода мумии красный игрок возобновляет свой ход.

Ход мумии

Обычный ход

(Наступает после того, как походили все кладоискатели)



Играющий за мумию участник бросает коричневый кубик мумии (). К выпавшему значению прибавляется число белых кубиков с мумиями - получается расстояние, на которое

может сходить мумия. Фигурка мумии () может перемещаться по вертикали и горизонтали, не может проходить сквозь стены, неспособна заходить на стартовую позицию и в темницу.

Если мумия натолкнется на кладоискателя, тот считается пойманным. При этом ход мумии немедленно заканчивается, она остается на месте поимки, а фигурка пленника отправляется в темницу. Кладоискатель **обязан** отдать мумии один из своих жетонов жизни. Если это был последний крест-анкх кладоискателя, играющий за него участник признает свое поражение и выбывает из игры.

Важно! Когда ход снова переходит к кладоискателям, белые кубики с выпавшими мумиями так и остаются лежать в стороне. Вернуть их в игру можно только одним способом – сознательно выбрав **Возврат кубиков**.

Дополнительный ход мумии

(Наступает после того, как один из кладоискателей решил вернуть кубики)

Мумия перемещается на число клеток, равное количеству белых кубиков с мумиями. Коричневый кубик при этом не бросается (в приведенном выше примере мумия имела право переместиться на три клетки перед ходом красного игрока). Правила перемещения мумии сохраняются неизменными. После того, как мумия поймает одного из кладоискателей, ее дополнительный ход заканчивается, а все белые кубики вновь оказываются в игре.

Конец игры

Игра заканчивается, если:

- ♦ Один из кладоискателей сыграл свою последнюю карту задания. Этот кладоискатель побеждает в игре.
- ♦ Мумия собрала с кладоискателей нужное число жетонов жизни:
В игре 2 кладоискателя: 4 жетона
В игре 3 кладоискателя: 6 жетонов
В игре 4 кладоискателя: 7 жетонов
В этом случае побеждает мумия.

Игра на двоих

Если играют всего два человека, правила несколько меняются:

Участник, играющий за кладоискателей, берет две фигурки кладоискателей и полагающиеся им кресты-анкхи. Затем он тянет 10 карт заданий (по две каждого цвета). Когда начинается игра, каждый из кладоискателей получает свой полноценный ход. Фигурки кладоискателей ходят по очереди, которая определяется в начале игры и больше не меняется. Карты заданий находятся в общей колоде и могут разыгрываться *любым* кладоискателем. После кладоискателей начинает ходить мумия.

Кладоискатели побеждают, если разыгрываются все 10 карт заданий.

Мумия побеждает, если набирает 3 жетона жизни.

При игре на двоих придется положиться на честность кладоискателя. Ведь отважный охотник за сокровищами не поступится своей честью! Хотя...

Правила и советы для особых случаев

Что делать, если все пять белых кубиков легли мумией вверх?

В этом случае кладоискатель пропускает свой ход. Следующий кладоискатель обязан начать свой ход с возврата кубиков, после чего мумия получает свой дополнительный ход. Если все пять белых кубиков легли мумией вверх непосредственно перед ходом мумии, то она сначала сделает свой обычный ход, переместившись на 5 клеток + результат кубика, а потом и дополнительный (на 5 клеток), т.к. игрок будет обязан совершить возврат кубиков.

Что делать, если кладоискателю некуда идти?

Если фигурка кладоискателя оказалась заблокирована стенами, мумией и т.д., игрок должен сказать об этом всем участникам, а затем пропустить свой ход (все фазы, включая Возврат и Бросок кубиков).

Как выйти из темницы?

Темницу можно покинуть через один из двух проломов в стене.

Важно: чтобы магниты держали фигурки как следует, надо размещать фигурки в **середине** клеток. Если мумия вошла в клетку с фигуркой кладоискателя и не смогла ее «подцепить», кладоискатель все равно считается пойманным.

Нюх мумии: играющий за мумию человек может в любое время посмотреть на рубашки оставшихся карт заданий и понять, задания какого цвета еще не разыграны.

Призрачная дружба: кладоискатели должны помнить, что побеждает только один из них. Порой выгодно помогать друг другу перед лицом возможной победы мумии; а порой важнее помнить о личных интересах.