

LUXOR

FORGOTTEN TREASURES



Цел на играта

Ловувайки скъпоценни съкровища, групи състезатели търсят легендарния храм в Луксор.

Състезателите се състезават, за да стигнат до гробната камера на Фараона. При това проходите на храма съдържат много съкровища, които те да събират. Играчите преместват своите състезатели от поле на поле, като играят карти от ръцете си. Колкото по-близо всеки състезател стигне до гробната камера и колкото повече съкровища събира, и толкова повече точки ще спечелят. Играта приключва, ако в камерата на гробницата има 2 състезателя. Играчът, събрал най-много точки, е победителят!

Компоненти

1х дъска за игра



14х плочки от храма



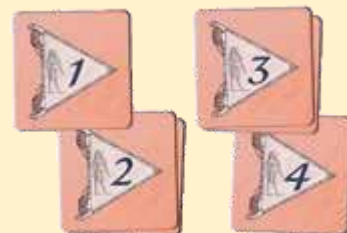
1х дъска на Horus



1х дъска за точкуване 6х плочки Horus



6х плочки Osiris



31х карти за движение

24х карти Horus

30х плочки със съкровища (по 10 от вид)



20x ключа



16x свитъци със съкровища



22x скарабея



1x зар



2x саркофага



20x състезателя



4x маркера



4x маркера за точки



1x маркер за първи играч



Подготовка за игра

Поставете дъската за игра в центъра на игралната зона. Поставете саркофазите в камерата на гробниците в центъра на дъската за игра. Поставете Horus дъската и дъската за оценка до дъската за игра. Размесете скарабеите с лицето надолу и ги дръжте до дъската на Horus като общ запас, заедно със свитъците със съкровища и ключовете. Поставете зара до дъската за игра.

Всеки играч избира цвят и взема съответния маркер за играч, оценяващ маркер и 5 състезатели. След това всеки играч поставя 2 свои състезатели на стартовото пространство (стълбите) в изправено положение. Тези състезатели се считат за "активни". Останалите 3 състезатели започват играта „неактивно“ и се поставят, легнали, на пространствата до всяка от 3-те статуи на Анубис (по 1 състезател от всеки играч до всяка статуя). Всички маркери за точки трябва да бъдат поставени на пространството "0/100" на лентата за точкуване. Дайте маркера за първия играч на най-младия играч. Ако играете с по-малко от 4 играча, върнете неизползваните компоненти в



лента за точкуване

старт

статуя на Анубис

поле с изиграни карти

вход гробница

Osiris място

Horus място

кутията за игра. Маркерите на играчите са предназначени да служат като прости напомнания за цвета на всеки играч и трябва просто да бъдат поставени на масата пред всеки играч.



Първият играч размества основните карти и раздава по 5 на всеки играч, като напомня на всички, че трябва да поддържат картите в ред. Останалите карти формират купчината за теглене и се подреждат в центъра на дъската за игри.

Важно: Играчите нямат право да променят реда на картите в ръката си по време на играта!



Сортирайте картите на Horus според нивата им (брой очи в долния край) и ги размесете отделно. След това ги подредете с лицето нагоре в съответните пространства на дъската на Horus (брой очи).

Смесете плочките Osiris с лицето надолу. Поставете 4 от тези плочки върху обозначените пространства на Osiris на дъската за игра, обърнати с лицето нагоре и върнете останалите 2 в кутията. Поставете плочките Horus върху съответните пространства на Horus на таблото за игра, според броя на иконите на очите.



Размесете съкровищните плочки с лицето надолу и след това произволно поставете по една, с лицето нагоре, върху всяко от пространствата на дъската за игра, които все още са празни.

Сортирайте плочките на храма техните задни страни. Смесете всеки тип поотделно и ги подредете отделно с лицето надолу до дъската за игра.



Малката дъска за точкуване:

Редът за оценка на различните категории в края на играта е показана в лявата колона:

1. Положение на състезателите 2. Спечелени саркофази 3. Ключовете, които все още се притежават от играча 4. Брой събрани комплекти съкровищни плочки 5. Точки за победа от скарабеи

Дясната колона показва точките за победа в зависимост от броя на събраните комплекти от съкровищни плочки.



1.	1: 8
2.	2: 8
3.	3: 8
4.	4: 8
5.	5: 8
	6: 8
	7: 8

Важно: Работа с карти

В Луксор играчите нямат право да променят реда на картите в ръцете си по време на играта. Играчът може да играе само най-лявата или най-дясната карта на ръката си и няма право да пренарежда картите, след като е изиграл карта. Всички изиграни карти (основни или Horus) се поставят върху купчината на изиграните карти. Когато се тегли нова карта, играчът трябва да я постави в средата на 4-те карти, останали в ръката му. В края на своя ход играчът винаги има 5 карти в ръка.



Последователност в хода на играта

Луксор се играе в серия от игрови кръгове. По време на всеки кръг на играта първият играч прави първия ход, следван от останалите играчи по посока на часовниковата стрелка.

1. Игра на карта и движение на състезатели: Активният играч избира или най-лявата или най-дясната карта в ръката си и я играе, премествайки един от своите състезатели напред в храма, с толкова плочки, съответстващи на числото на картата.

2. Извършване на действие: След това играчът изпълнява действието, показано на плочката, върху която състезателя е спрял.

3. Теглене на карта: Накрая играчът тегли нова карта от купчината, поставяйки я в средата на ръката си. След това следващият играч може да кара своя ред.

Играта завършва в края на рунда, в който 2-ри състезател е влязъл в камерата на гробниците. Рундът на играта е завършен и след това се извършва окончателното оценяване. Следващите страници показват подробно последователността на играта.

1. Игра на карта и движение на състезатели

Първо, активният играч избира най-лявата или дясната си карта, след това го играе с лицето нагоре върху купчината за изиграни карти в центъра на дъската за игра.

Основни карти:

Ако картата покаже число, играчът придвижва един от състезателите си този брой плочки към камерата на гробниците.



Ако картата показва иконата  , играчът трябва да премести един от състезателите си с една плочка

напред или назад. Ако картата показва иконата  , играчът първо хвърля заровете, а след това придвижва един от състезателите си към броя на плочките към камерата на гробниците.

Horus карти:

По време на играта играчите могат да получат карти Horus (ниво 1, 2 или 3), които позволяват нови възможности за движение.

Правила за движение:

Избор на състезател и преместване

Играчът може да избере да премести всеки от своите активни състезатели. Всички неактивни състезатели (тези, които все още лежат при статуите на Анубис) не могат да бъдат преместени. Един състезател винаги се движи от една плочка до друга, **прескачайки** празни места (интервали без плочки). Повече от един състезател може да заема плочка или място.

Започване на движение от празно пространство:

Обърнете внимание, че движението работи по същия начин, независимо дали състезателят започва на плочка или на празно място: първото движение е винаги до следващата плочка, като продължава след това от плочка до плочка.

Нови състезатели, влизащи в играта

Когато един от активните състезатели на играча преминава покрай статуята на Анубис, където един от неактивните им състезатели все още лежат, един неактивен състезател става активен. Преместете ново активирания състезател върху стартовото пространство (стълби) в изправено положение. Този състезател вече е влязъл в играта и може да бъде преместен нормално в следващите кръгове на играта.

В много редки случаи, когато играчът не може по правила да премести един от състезателите си, като играе най-лявата или най-дясната карта, той играе една от тези две карти, без да движи състезателя си. Впоследствие играчът завършва своя ред, като тегли нова карта от купчината.

2. Изпълняване на действие

Когато състезател завърши движението си, играчът изпълнява действието на плочката, върху която движението е завършило. Ефектите на различните плочки са описани по-долу:

Плочки със съкровища (пирамида със слънце):

Играчът проверява дали имат поне толкова собствени състезатели по тази плочка, колкото броя изобразени състезателни икони.

- Ако не, нищо не се случва.
- Ако играчът има достатъчно състезатели, които да отговарят на изискването, той взема плочката и премества маркера си напред по лентата за точкуване, равни на числото на плочката. Играчът запазва плочката за възможно използване в комплект (съставен от ваза, бижуа и статуя) в края на играта.



След това играчът проверява дали има икона на празното място.

Ако има икона, играчът отваря най-горната плочка от съответния куп от храмови плочки (сините) и го поставя с лицето нагоре (да се вижда иконата на плочката) върху това пространство. Състезателят или състезателите се поставят върху храмовата плочка, без да предприемат действието на плочката. Ако няма икона, всички състезатели остават на празното място.

Храмови плочки (сини):

При стъпването на състезател на храмова плочка обърната с иконата нагоре, играча я обръща и изпълнява изобразеното на плочката

Плочки на Horus:

Докато има налични, играчът взема едно от двете

- ключ от общия резерв, или
- горната карта от купа на дъската на Horus, която показва същия брой очи, както е показано на плочката. Тази карта трябва да бъде поставена в средата на картите им в ръката им. В този случай играчът не тегли нова карта купчината както обикновено.

Плочки на Osiris:

Състезателят веднага придвижва напред с толкова плочки, равни на показаното число на плочката Osiris. След това играчът изпълнява действието на плочката, върху която състезателят завършва движението си. Важно: Състезателите никога не завършват движението си върху плочка на Osiris - те винаги напредват веднага след кацане върху плочка на Osiris.

3. Теглене на карта

Играчът тегли нова карта от купчината и я поставя в средата на ръката си. Винаги, когато купчината за теглене е изчерпана, разбъркайте купчината с играните карти и я използвайте като нова купчина за теглене.

Крайно оценяване

Играта приключва в края на рунда, когато втори състезател е влязъл в гробницата. **Специално правило за придвижване в гробната камера:** За да премести състезателя си с ход в гробницата, играчът трябва да играе карта, която му позволява да преместят точния брой места, които ще са необходими, за да влязат в гробната камера (без да има остатък за движение; вратата на гробницата не се брой за позиция). Освен това, играчът трябва да използва един ключ всеки път, когато един от състезателите му влезе в гробницата, поставяйки го в ключовото пространство на дъската за игра. Играч, който не притежава ключ, няма право да премества състезател в гробната камера. Първият състезател, който влезе в камерата на гробниците, взема саркофага на стойност 5 точки. Вторият състезател, който достигне това пространство, ще вземе другия, на стойност 3 точки. И двамата тези състезатели могат да принадлежат на един и същи играч. Други състезатели все още могат да влязат в гробницата по време на финалния кръг на играта, като използват своите ключове. Те обаче няма да спечелят саркофаг. **Изключение за приключване на играта:** В много редкия случай, когато никой играч не може да направи легален ход с един от своите състезатели по време на игровия кръг, играта приключва веднага. Играчите пристъпват към окончателното оценяване. В края на играта се извършва окончателното оценяване. Всички играчи могат да получат допълнителни точки за победа в тази фаза. Точките се добавят към общия им брой на точките, като преместват маркера си за точки си за напред.



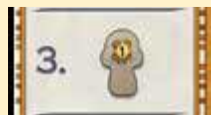
Оценяването на допълнителните точки става с помощта на малката дъска за оценяване.



Точки за всеки състезател: Играчът отбелязва точки за всеки от своите състезатели, както е показано от скарабея на стената до мястото на състезателя. **Забележка:** Състезател, който все още е в старта (стълби) или при статуя на Анубис, са нула точки.



Саркофази: Всеки саркофаг носи отпечатания брой точки.



Ключове: Всеки ключ, който все още притежава играча, носи 1 точка.



Скарабей: Всеки скарабей носи отпечатания брой точки.



Съкровищни комплекти: Всеки играч получава точки за пълния набор от съкровищни плочки, които притежава. Комплектът се състои от по една плочка, всеки от трите различни съкровищни типа: ваза, статуя, бижута и т.н. Свитък със съкровища може да се използва като заместител на всеки тип, но комплектът може да не съдържа повече от 2 свитъка със съкровище. В зависимост от броя на комплектите, които притежава, играчът печели точки, както следва:



Бр. комплекти:	1	2	3	4	5	6	7	8+
Точки:	3	7	12	18	25	33	42	52

Играчът с най-много точки за победа печели играта! В случай на равенство, играча, който притежава най-ценния саркофаг, се обявява за победител. Ако никой от играчите няма саркофаг, играчите се радват на споделена победа.

Списък на храмовите плочки:

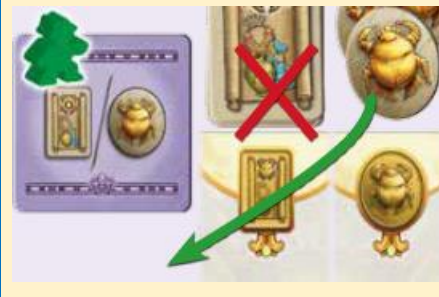
Скарабей: Играчът получава скарабей от запаса, гледа го, без да го показва на останалите играчи, и го поставя с лице надолу пред себе си. В края на играта всеки скарабей ще бъде разкрит и ще отбележи изобразения брой точки.



Свитък със Съкровище: Играчът взема свитък със съкровище от запаса и я слага пред себе си.



Скарабей/Свитък със Съкровище: Играчът взема или скарабей или Свитък със съкровище.



Horus услуга: Играчът взема най-горната карта от съответната купчина на дъската на Horus, според броя на очите, показани на плочката.

Картата се поставя в средата на ръката на играча. Ако купчината е изчерпана, играчът не печели нищо.



Тунел: Играчът трябва незабавно да придвижи състезателя си до **следващия** тунел по посока на камерата на гробниците. Ако няма друг тунел в близост до камерата на гробниците, нищо не се случва. Състезателят винаги напредва до **следващия** тунел. **Забележка:** Ако, преминавайки през тунел, състезател минава покрай статуя на Анубис, където има един от неактивните състезатели на този играч, този състезател става активен (поставен на стартовите стълби в изправено положение).



Списък на картите Horus:

1-3
1-4
1-5
1-6

1 - X: Играчът избира произволно число от диапазона, показан на картата, и придвижва един от своите състезатели този брой плочки.

1-

1 - Зар: Първо играчът хвърля зара, след това избира число от 1 до резултата от хвърлянето на зарове и съответно напредва един от състезателите си.

1
2

Напред с всички състезатели: Играчът премества всичките си активни състезатели напред броя на пространствата, показани на картата. Той придвижва своите състезатели по посока на камерата на гробницата, като се започне от състезателя, който е най-близко до камерата на гробницата и завършва с този, който е най-отдалечен (това включва и ново активираният състезател). След като играчът е преместил всичките си активни състезатели, той избира 1 състезател, който да извърши действието на плочката, на която стои.



Преместете последния състезател към предпоследния си състезател: Играчът премества свой активен състезател, който е най-отдалечен от камерата на гробниците, на същото пространство като състезателя им, който е предпоследен. Тогава този състезател изпълнява действието на плочката върху която е поставен, ако е възможно. Ако повече от един състезател на играча е най-отдалечен от камерата на гробниците (споделяйки същото пространство), играчът избира 1 от тях, за да се присъедини към предпоследния.

1
2
3

Състезател по-малко: Играчът придвижва един от своите състезатели с 1, 2 или 3 плочки напред. Ако този състезател попадне върху съкровищни плочки, играчът може да я вземе, дори ако броят на техните състезатели по тази плочка е по-малък от броя на необходимите състезатели.