

LUXOR



мини разширение 2

Благодатта на Змията

Правилата на основната игра остават непроменени, освен тези описани по-долу.



Компоненти:

4 карти със способности

гръб



лице



1x 4 карти



1x избор



1x 1-3 места



1x на място

Промени с компонентите:

Плочките за способности заместват плочките на Osiris от основната игра, които могат да бъдат върнати в кутията. Размесете всички плочки за способности и поставете с лицето надолу на игралното табло.

Art. No.: 46312

QG463120618



Content:

4 Ability tiles, 1 Rules booklet.



4 010350 463123

© 2018 All rights reserved.
Queen Games GmbH

Langbaughstr. 7
53842 Troisdorf, Germany.
www.queen-games.com

Made in Germany



Changes in colours and materials reserved



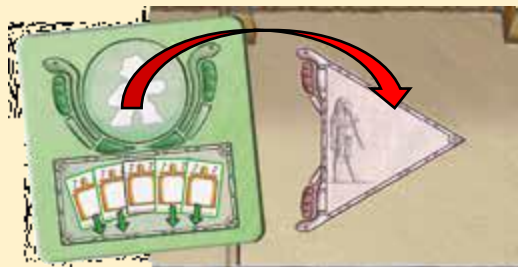
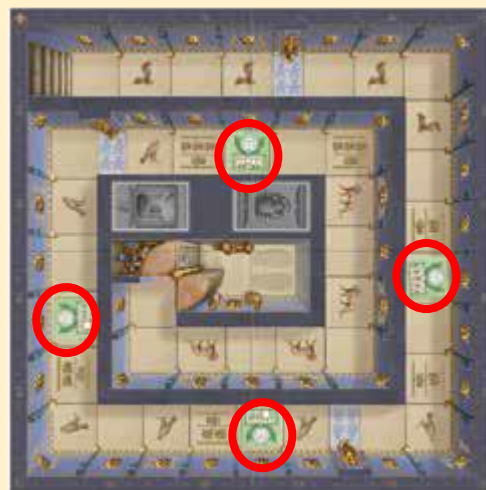
Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans Contient de petites pièces pouvant être avalées.



Attention! Not suitable for children 3 years old or younger, since some pieces could be swallowed.



Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet: enthält verschluckbare Einzelteile.



Промени в играта:

Докато поне един от състезателите на играча стои на плочка за способности, той може да използва способността на свой ред. Ако играч премести всичките си състезатели от плочка за способности, той губи способността. Способността обаче може да бъде възвърната, ако по-късно друг от състезателите на играча бъде поставен върху плочката за способности. Играчът може да има най-много 4 способности едновременно.

Пример: Ян (червен) и Франк (жълт) могат да използват способността на плочката, тъй като всеки от тях има по един състезател, стоящ върху плочката за способности.



Специални способности:



4 карти: Играчът може да избере да играе всяка една карта от ръката си, с изключение на тази

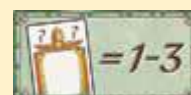
в средата.

Пример: Ян избира да играе втората карта отдясно.



Избор: Когато добавяте карта към ръката си, или чрез теглене в края на хода си, или чрез вземане на карта на Horus, играчът може да я постави навсякъде. Не е нужно да поставя новопридобитата карта в средата на ръката си.

Пример: Ян тегли карта и избира да я постави в ръката си на второто място отляво.



1-3 места: Играчът играе карта, както обикновено, но вместо да се движи според картата, избира един от активните си състезатели и го придвижва напред на 1-3 места.



Пример: Ян (червен) пренебрегва своята играна карта и вместо това предава на приключения си само една плочка, влизайки в тунела.



На място: Играчът играе карта, но вместо да се движи според картата, той избира един от активните си състезатели, за да остане на текущата си плочка, изпълнявайки действието на плочката, ако е възможно.



Пример: Ян (червен) пренебрегва играната си карта и вместо това избира своя състезател, който стои на храмовата плочка, за да остане на мястото си, изпълнявайки действието на плочката и получавайки скарабей.