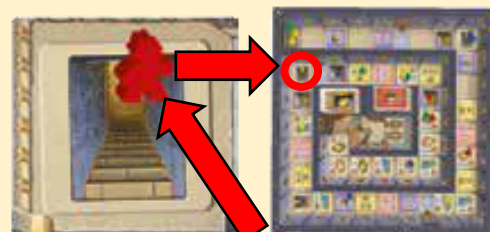


Важно: Когато играч премести един или повече от своите състезатели в съкровищницата с картата на Horus „Напред всички състезатели“, важат нормалните правила за тази карта - само един от състезателите ще бъде избран да извърши действието на плочката на която стои. Ако бъде избран състезател в камерата на съкровищцата, той ще спечели съкровището и ще има шанс да вземе саркофаг.

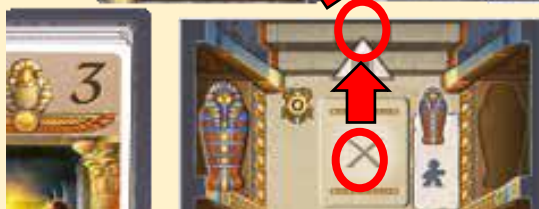
Когато състезател достигне изходните стълби (придвижването по изходните стълби се счита за една плочка на движение), той се поставя обратно на игралната дъска, на активния вход, който е най-близо до камерата на гробниците. Един състезател не трябва да стига точно до стълбите - може да бъде преместен с карта, която осигурява повече точки на движение, отколкото се изискват. Всяко движение с останалите точки за движение обаче е загубено.

Пример: Ян премества своя състезател по изходните стълби и след това го поставя на активния вход, който е най-близо до камерата на гробниците.



Промени в точкуването на играта:

Всеки състезател, останал в камерата на съкровищцата в края на играта, не отбелязва допълнителни точки за победа за своя играч. Малките саркофази се разкриват и играчите печелят изобразените точки за победа.



мини разширение 4

Камерата на съкровищцата

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



Компоненти:



- 1x камера със съкровища
- 6x плочки със съкровища за камерата
- 4x плочки вход за камерата
- 12x саркофага: 2x 1; 3x 2; 4x 3; 2x 4; 1x 5

Промени с компонентите:

Поставете входните плочки под съкровищни плочки, както е показано на снимката.

Поставете камерата за съкровища до дъската за игра. Размесете плочките за камерата с лицето надолу и след това поставете по едно на всяко пространство на камерата за съкровища, изтеглено на случаен принцип и обърнато с лицето нагоре. Размесете всички малки саркофази с лицето надолу и поставете по едно на всяко от саркофазите в съкровищната камера, пак обърнато с лицето надолу.



Промени в играта:

След като играчът получи съкровищната плочка, разположена върху входна плочка, той активира тази входна плочка до края на играта.

Когато състезател завърши движението си на активен вход, играчът, който контролира състезателя, може да избере да остави състезателя върху входната плочка или да го постави на стълбите на съкровищната камера.

Пример: Състезателят на Ян се приземява върху активна входна плочка.

Той решава да го използва и поставя състезателя на входните стълби на камерата на съкровищата.



Състезател във вътрешността на съкровищната камера се придвижва напред, използвайки карти за движение, сякаш е в храма. Въпреки това, след като влязат в касата на съкровищата, те отчитат всяка плочка на камерата като плочка за движение (не се допуска пропускане). Когато състезател завърши движението си върху плочка, той веднага печели съкровището там.

Пример: Ян придвижва своя състезател напред 2 плочки, върху плочката с ключ. Взява ключ от общия запас.



1 точка



ключ



изтегли 1 Horus карта



нищо

След като вземе съкровището от плочката на камерата, играчът проверява дали има поне толкова собствени състезатели на плочката, колкото е броят на изображените там икони. **Ако не, нищо не се случва.** Ако играчът има достатъчно състезатели на плочката, той може да избере, ако има останали, един от двата малки саркофага, които бяха поставени в съседство с плочката. Той поставя саркофага с лице надолу пред себе си.

