

RAMSES II

RUS

Автор: Гюнтер Баарс · Иллюстрации: IDL · Дизайн: IDL/Ravensburger
Ravensburger Spiele® Nr. 26160 4 · Игра для 2–5 участников в возрасте от 8 лет

Очень богатый, но, к сожалению, немного рассеянный фараон собрал за свою жизнь многочисленные сокровища из разных стран и спрятал их от воров в своих пирамидах. Однако он сам уже не помнит, что и где у него лежит!

Но на счастье здесь вы, и вы поможете ему отыскать сокровища.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

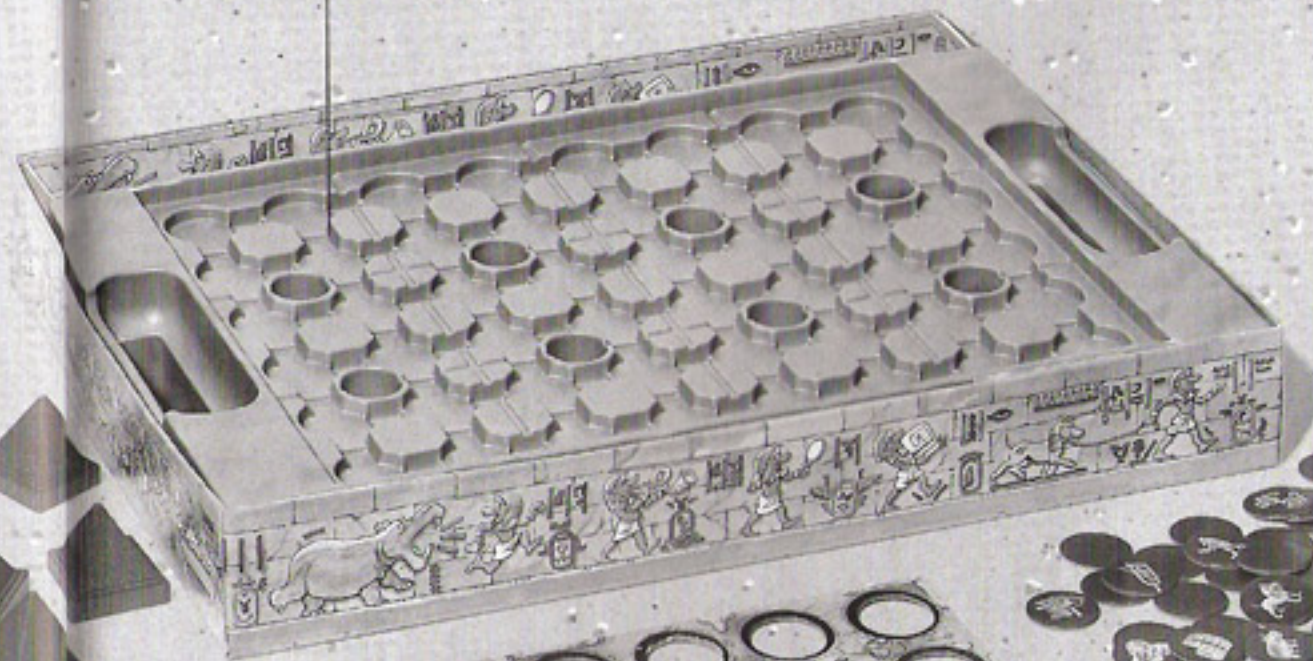
Тот, кто найдет больше всех сокровищ и соберет самые ценные карточки, станет победителем.

47 пирамидок

В КОМПЛЕКТ ВХОДЯТ

1 коробка,
в которую прячут сокровища

48 фишек
(12 с сокровищами,
36 нейтральных)



48 карточек

1 игровое поле

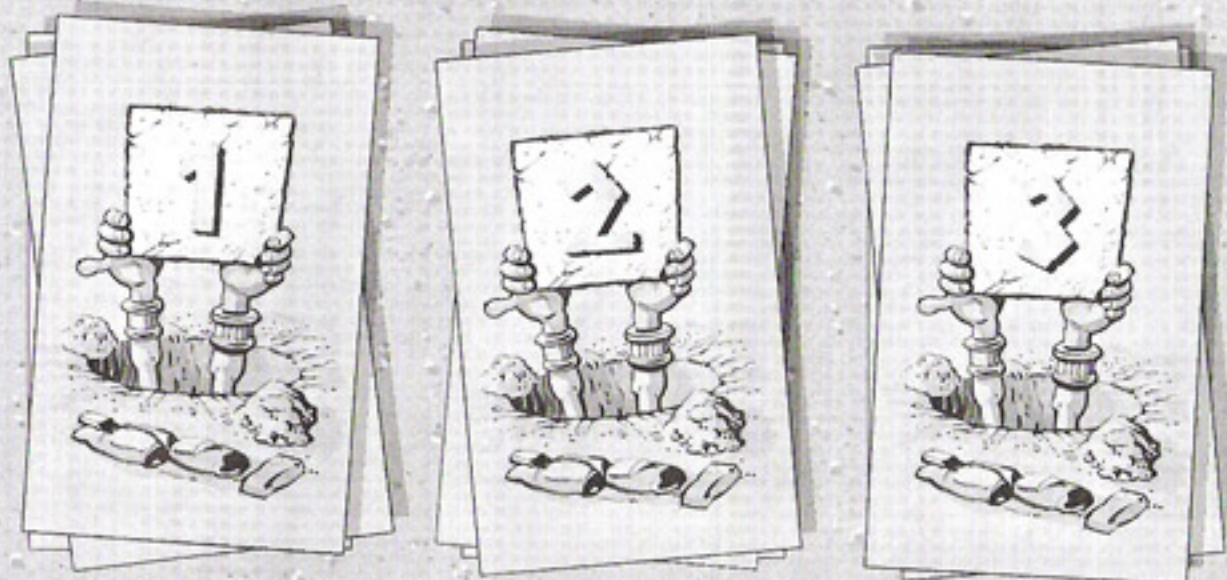
32

33



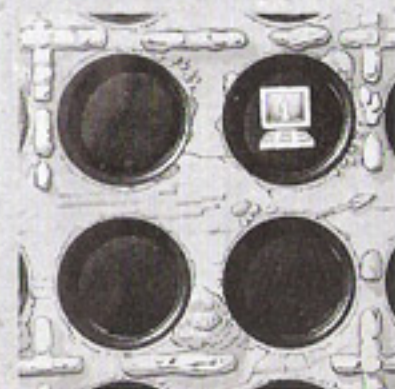
ПОДГОТОВКА

Рассортируйте карточки по картинкам на обратной стороне на три стопки («1», «2» и «3») и хорошенько перемешайте каждую из них. Положите их на стол.



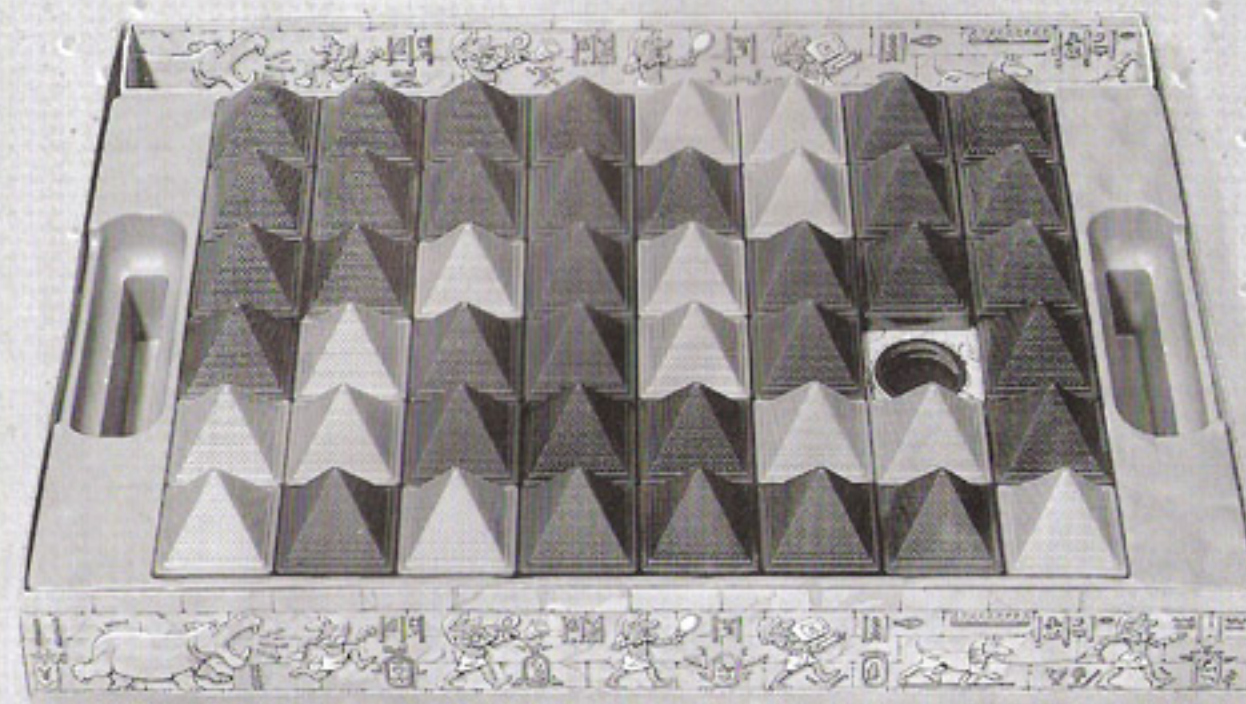
Фишки перед каждой игрой надо раскладывать в коробке заново. Возьмите для этого пирамидки и игровое поле из коробки и приготовьте 48 фишек.

Игровое поле разделено на 12 квадратов, в каждом из которых должны стоять четыре пирамидки. При раскладывании фишек с сокровищами (рисунком вверх) вы должны выбрать для каждой фишки



одно из четырех мест каждого квадрата. Все игроки должны положить на игровое поле примерно одинаковое количество фишек.

Итак, положив игровое поле в коробку и расставив на нем пирамидки, вы прячете под ними сокровища. Одно место (без фишки с сокровищем) остается открытым.



Затем надо несколько раз повернуть коробку по кругу, так чтобы никто не знал наверняка, где лежат фишки с сокровищами, и можно начинать игру!

ИГРА НАЧИНАЕТСЯ

ПОИСКИ СОКРОВИЩ



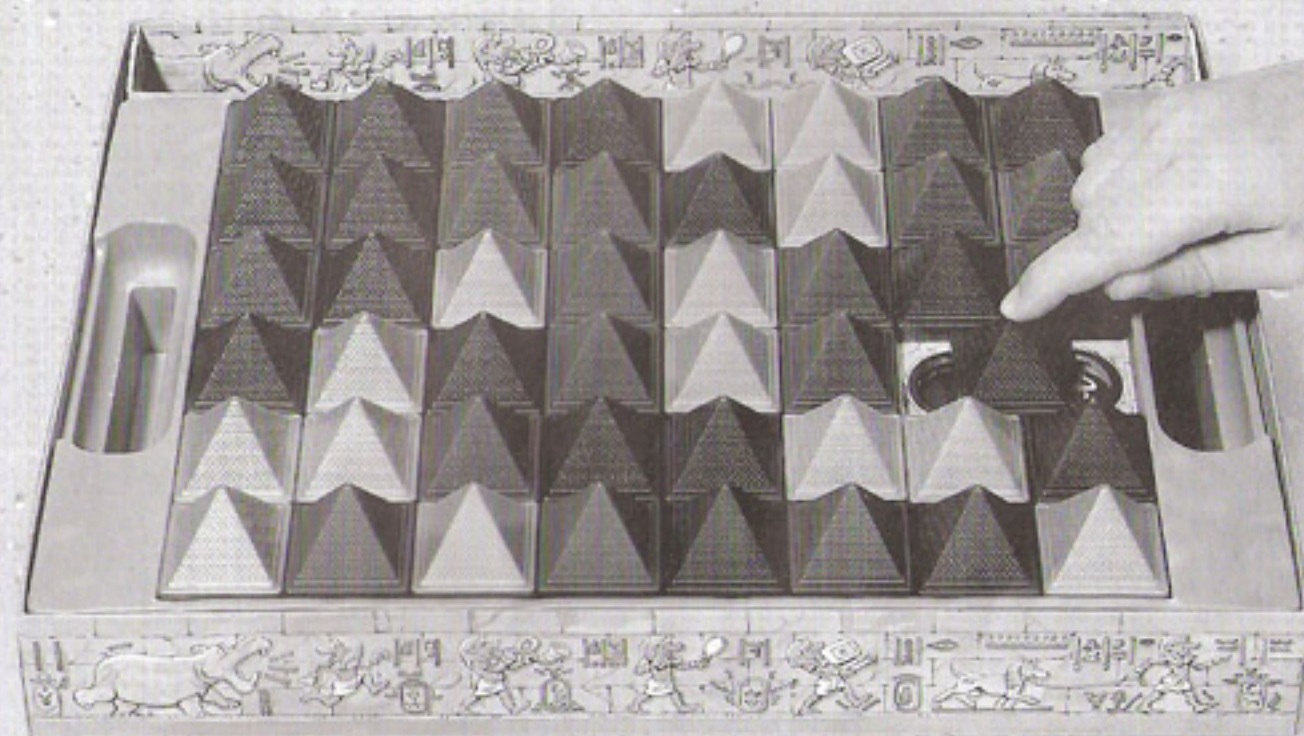
Сначала вы играете с поисковыми карточками первой стопки (на обратной стороне «1»). Самый смелый игрок делает первый ход, за ним остальные по часовой стрелке.

Игрок открывает самую верхнюю поисковую карточку. На карточке изображено искомое сокровище, а число на карточке показывает его ценность. Первый игрок сдвигает пирамидку на пустое место.

Теперь возможны три варианта:

1. **Сокровища нет:** Тогда игрок сдвигает еще одну пирамидку.
2. **Это не то сокровище, которое нужно:** Неудача! Ход окончен. Следующий участник пытается найти сокровище, не найденное предшественником.

3. **Это то самое сокровище!** Удачливый игрок кладет поисковую карточку перед собой лицевой стороной вниз (фишку с сокровищем он оставляет на месте). Ход окончен. Сосед открывает следующую карточку и отправляется на поиски.



Таким образом, один участник передвигает пирамидки до тех пор, пока не наткнется на какое-нибудь сокровище. Так игроки перемещаются по игровому полю.



ТЕПЕРЬ ЗАДАЧА ПОСЛОЖНЕЕ

Когда первая стопка карточек будет разыграна, вы берете вторую (на обратной стороне «2»). Здесь к поисковым карточкам добавлены карточки событий!

Если игроку попадается карточка событий, то он должен немедленно выполнить указанное на ней действие (лучше всего положить рядом инструкцию, открыв ее на последней странице. Тогда вы всегда сможете уточнить, что означают символы на карточке).

Кроме всего прочего, после каждой находки коробку надо поворачивать вокруг своей оси на 90° (то есть на четверть оборота)! Посмотрим, кто запомнит места, где хранятся сокровища, и пути к ним.

ФИНАЛ

Когда кончатся поисковые карточки второй стопки, принимайтесь за третью (на обратной стороне «3») - пик игры.



В этом финальном туре ценность каждого сокровища на поисковой карточке составляет 4 балла, и может быть, кто-то, кому не очень везло до сих пор, сумеет обойти всех остальных.

Теперь игра становится действительно напряженной, потому что ...

... если игрок находит ненужное сокровище, он выбывает из игры. Оставшиеся участники продолжают игру.

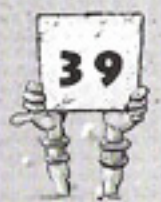
... игра кончается, когда вместо поисковой карточки открывается конечная карточка.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра кончается, либо когда открывается конечная карточка, либо когда выбывают все игроки, потому что они наткнулись не на то сокровище.

Теперь каждый подсчитывает ценность найденных им сокровищ.

Понятно, что побеждает тот, у кого больше баллов!

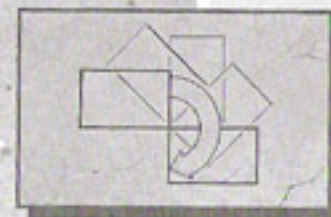


В ЗАКЛЮЧЕНИЕ ЕЩЕ НЕСКОЛЬКО ЗАМЕЧАНИЙ:

- Тот, у кого нет ни одной поисковой карточки, не может ничего отдать (даже если этого требует карточка событий).
- Тому, кто открыл поисковую карточку, указывающую на как раз открытое сокровище, повезло: он может оставить у себя карточку, не сдвигая пирамидки. Затем его сосед открывает следующую поисковую карточку.
- Если вы хотите искать сокровища фараона с маленькими детьми, то исключите из игры карточки второй и третьей стопки.
- По желанию можно также убрать конечную карточку из третьей стопки. В этом случае игра заканчивается, либо когда все игроки выбывают, либо когда разыгрывается вся стопка.
- Профессиональные искатели сокровищ вынимают из коробки продолговатые боковые вставки и сдвигают пластиковое поле для пирамид в центр. Так найти фишки с сокровищами еще труднее.



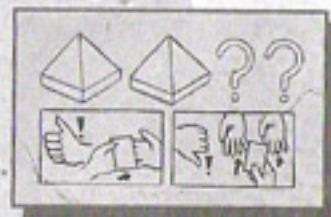
КАРТОЧКИ СОБЫТИЙ



Песчаная буря: Сильный ураган все смешал – переверни коробку на 180° (пол-оборота) и затем открой следующую карточку.



Подарок: Иди к одному из двенадцати сокровищ. Каждый участник игры, у которого есть одна или несколько поисковых карточек для этого сокровища, должен подарить тебе по одной.



Риск: Назови два сокровища (которые еще не открыты). Попробуй найти сначала одно, затем другое. Если тебе это удастся, то тянешь, не глядя, одну из поисковых карточек у соседа слева. Если же нет, то ты должен подарить одному из игроков одну из своих карточек.



Фата-моргана: Ты тянешь одну из поисковых карточек у соседа справа. Если ты сможешь за один ход найти это сокровище, то карточка остается у тебя. Если нет, ты отдаешь соседу справа одну из своих карточек.



Покер в пустыне: Любой из игроков должен искать сокровище, которое ты назовешь. Если ему это удастся, то он тянет, не глядя, одну из твоих поисковых карточек. Если нет, то ты тянешь одну из его карточек.



Конечная карточка: Фараон доволен, так как все сокровища найдены. Как только открывается эта карточка, игра оканчивается, и все игроки подсчитывают баллы на своих карточках.