



HABA®

FÁRAÓ Ó Ó PHARAO-OH-OH

Kalandos készségfejlesztő társasjáték
2–6 kalandor részére
7 éves kortól

Szerző: Wolfgang Kramer, Jürgen P. K. Grunau, Hans Raggan
Illusztráció: Eva Czerwenka

Rablók rohanták meg Anopheles fáraó sírját, és ellopták az értékes szkarabeuszokat. Azóta a fáraó múmiája mérgesen kóborol a piramis folyosóin, elriasztva mindenkit, aki megpróbál bejutni. Csak a bátor kalandorok tudják megtörni a múmia átkát. Csak azok a játékosok képesek az átkot megtörni, akik az értékes szkarabeuszokat birtokolják, és át tudtak csúszni a sötét alagutakon, maguk mögött hagyva az ijesztő múmiát a sírkamrában. Bárki, akinek sikerül átjutni a labirintuson, anélkül, hogy a félelmetes múmia figyelmét magára vonná, pillanatok alatt ismét a piramis bejáratánál találhatja magát. Sok kalandor próbálkozott már és bukott el a feladatban. Vajon neked sikerülni fog megtörni a múmia átkát?

A játék tartalma



Importálja: Gémker-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30.
www.gemker.hu



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére
Fulladásveszély!

Előkészületek

A legelső játék előtt: óvatosan távolítsatok el minden játékelemet a kartonkeretekből.

A játéktáblát tegyétek az asztal közepére.

Válogassátok külön a temetkezési hely, a piramis- és a sivatagjelölő lapkákat.

Képpel lefelé fordítva hagyjátok ezeket a lapkákat, keverjétek meg és véletlenszerűen pakoljátok fel a megfelelő területekre, a játékmezőkre a játéktáblán. Minden megmaradt lapkát tegyétek vissza a játék dobozába anélkül, hogy megnéznétek.

A múmia figuráját tegyétek a temetkezési hely elé, a piramis bejárata felé fordulva.

Minden játékos válasszon magának egy figurát, és helyezze el a játéktábla sivatag részén található zöld színű kezdőmezőre. A megmaradt figurákat tegyétek vissza a játék dobozába.

A szkarabeuszokat tegyétek egy kupacba a játéktábla mellé.



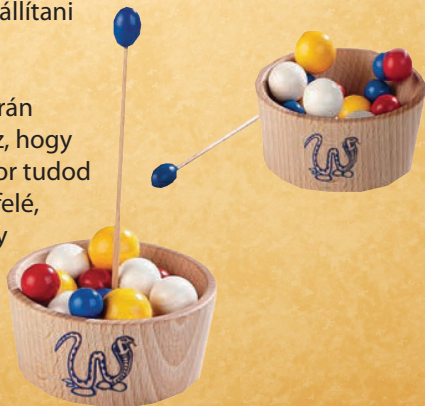
Hogy építsük fel a múmia csapdáját

A faedényt tegyétek a játéktáblán található kígyóverem közepére.

A kör fagolyókat (szikladarabokat) szórjátok bele a zsákba, rázzátok össze, majd öntsétek bele a faedénybe. Ezután a fáraó botját a fa díszével felfelé állítsátok bele az edénybe. A szikladarabok megtartják a fáraó botját; mindössze ennyi összeállítani a múmia csapdáját.

Vigyázz a múmia átkával: a játék során minden képességedre szükséged lesz, hogy kijátszd a múmia csapdáját. Csak akkor tudod utadat folytatni a múmia sírkamrája felé, ha a csapdából ki tudsz úgy venni egy olyan színű fából készült szikladarabot, amelyik mezőre szeretnél lépni, hogy a fáraó pálcáját nem döntöd el, továbbá nem esik ki az edényből másik szikladarab.

Ha sikerült ezt megoldanod, elmenekültél a múmia figyelő tekintete elől. De jaj annak, aki a múmiát magára haragítja!



A játék menete

A játék az óramutató járásának irányában halad. Az a játékos kezdhet, aki a legjobban utánozza egy múmia mozgását.

o Egy szikla esik ki az edényből: addig a játékmezőig kell visszalépned, amelyen olyan színű jelölő van, amilyen színű szikla kiesett a csapdából.

– Visszalépés befejezésekor nem hajthatod végre a mezőn lévő akciót, pl.: szkarabeuszos mezőn nem kapsz szkarabeuszt, viszont be sem kell adnod a közösbe, ha olyan mezőre lépsz vissza, amelyiken a múmia is áll.

Verseny a sírkamráig játékváriáció (fiatalabb játékosok részére, 5 éves kortól)

Az alapjáték szabályait követve halad a játék menete, az alábbi változásokat figyelembevétele mellett:

- Játshattok a múmiafejek és a szkarabeuszok nélkül.
- A kalandorok csak előre haladhatnak, és nem kell, hogy rendelkezzenek 2 szkarabeuszlapkával ahhoz, hogy a sírkamrába léphessenek.

Tudtad, hogy Hórusz és Rá szemei (amiket a jelölők hátoldalán láthatsz) együtt kezdetben az ég urának, Hórusznak a szemei voltak? A mitológia szerint a nap istene, Rá lett a későbbiekben a riválisa. A (bal) szemet Hórusznak tulajdonították, és úgy is nevezik, hogy a Hold szeme. A másik (jobb) szem tulajdonosának Rát, a Napistent tartják. A szemek a csillagokat szimbolizálják, és a két isten rivalizálásának jelképei.



Minden lépés két részből áll:

1. Sír felderítése



2. Kalandor lépése



1. rész – Sír felderítése

Ahhoz, hogy a kalandorodat mozgásba hozd, túl kell jutnod a múmia csapdáján. Minden körödben az alábbi két lehetőség közül választhatsz:

– **Fordítsd meg egy sivatag- vagy egy piramisjelölőt.**

Fordítsd meg a következő jelölőt. Ezután meg kell próbálnod a jelölővel azonos színű szikladarabot kivenni a múmia csapdájából.

– **Válassz ki egy bármilyen színű sivatag- vagy piramisjelölőt azokból, amelyek már korábban képpel felfelé lettek fordítva a játéktáblán.**

Majd próbáld meg kivenni a választott színnel megegyező szikladarabot a múmia csapdájából.

Óvatosan, egy kezdet használva veheted csak ki a csapdából a kívánt színű szikladarabot, anélkül, hogy leejtenéd vagy megütnél vele bármit a játéktáblán. A sikeres kivétel után a szikladarabot tedd bele a zsákba.

Példa a kezdéshez:

Tim kezdi a játékot, és felfordítja az első sivatagjelölőt. Ezen egy piros szikla látszódik. Ebben az esetben neki egy piros színű szikladarabot kell kivennie a múmia csapdájából. Ha sikerül neki ezt hiba nélkül megoldania (anélkül, hogy elejtené vagy a fáraó botja rádölné a játéktáblára), akkor a piros szikladarabot be kell tenni a tárolózsákba, és a kalandorával egy olyan játékmezőre léphet, amelyen piros sziklák vannak. A játék kezdetekor ez a legelső piros játékmező lesz.

Ezután Ida kerül sorra, neki már döntést kell hoznia. Választhatja azt, hogy ő is egy piros szikladarabot próbál meg kivenni a csapdából, vagy felfordítja a következő sivatagjelölőt, és az ezzel megegyező színű szikladarabot próbálja meg kivenni a csapdából. A játék előrehaladtával egyre több és több szín kerül felfedésre, ezáltal egyre több lehetőségük lesz a játékosoknak választani.

Fontos: minden esetben egy sír felderítésekor be kell tartanod a múmia csapdájára vonatkozó szabályokat (lásd lejjebb)!

2. rész – Kalandor lépése

Ha földcsuszamlás (hiba) nélkül sikerült megúsznod a csapdát, léphetsz a kalandoroddal. Mehetsz bármelyik irányba (előre vagy hátra) a következő olyan színű mezőre, amelyik megegyezik a csapdából kivett szikladarab színével. A játék során többször is előfordulhat, hogy egy-egy játékos ugyanazon a játékmezőn fog állni.

Figyelmeztető földcsuszamlás: abban az esetben, ha egy szikla vagy a fáraó pálcája kiesik az edényből, mialatt a sírt fedezitek fel, ezzel földcsuszamlást idéztek elő (lásd a Múmia csapdája szabályainál).

Ekkor a kalandorfigurádat vissza kell léptetned: ha a kalandorod még a piramis falain kívül áll (a játéktábla első része), akkor vissza kell menned egészen a zöld indulási mezőig.

Ha a kalandorod már a piramis falain belül van, akkor csak a piramis bejáratáig kell visszalépned a figuráddal (a játéktábla második része).

Ezután vissza kell építened a múmia csapdáját (lásd a Múmia csapdájának építése részről), és a következő játékosra kerül a sor.

Ezek után a soron következő játékos kezdi a körét, és fedezi fel a sírkamrát.

Múmia csapdájának szabályai

- A szikladarab kivételéhez csak az egyik kezdetet használhatod.
- Más színű szikladarabhoz is hozzáérhetsz, vagy arrébb tolhatod, de csak úgy, hogy az ne essen ki az edényből vagy ne lökjön ki másik sziklát.
- A fáraó pálcájához is hozzáérhetsz. A pálca hozzáérhet az edény széléhez, körbe is ferozhat. Viszont nem emelheted ki az edényből, nem tarthatod hosszú ideig és nem mozdíthatod el az ujjaidal.
- Földcsuszamlást idézel elő akkor, ha a fáraó pálcája kiesik az edényből a játéktáblára vagy az asztalra, vagy egy szikladarab esik ki az edényből.

Fontos szabályok a kalandoroknak

Szkarabeuszmező: abban az esetben, ha valamelyik kalandor egy olyan mezőn áll meg, amelyen szkarabeusz is található, elvehet a közös kupacból egy szkarabeuszlapkát. Fontos: egy időben 4-nél több szkarabeuszlapka nem lehet előtted!

Múmiaszimbólum: ha egy kalandor vagy a múmia olyan mezőre lép, amelyen egy vagy több múmiafejes lapka van, akkor a múmiafigurával annyit kell előrelépni, amennyi múmiafej látható a mezőn lévő lapkán. Ha ismét olyan mezőn áll meg, amelyen múmiafej is látható, addig kell folytatnia az útvonalát, amíg olyan mezőre nem ér, amelyen már nincs múmiafej. Ha a múmiafigura eléri a piramis bejáratát vagy a sírkamrát, útját az ellenkező irányban kell tovább folytatnia. A múmia nem léphet be a sírkamrába és nem hagyhatja el a piramist sem! A múmia mindig blokkolja azt a még képpel lefelé fordított jelölőt, amelyik mezőn éppen áll.



A múmia átka!

- Kalandoroddal léphetsz előre és hátra is. Így a játékosok biztosan ki tudják kerülni a múmia figuráját.
- Ha a kalandoroddal olyan mezőn fejezed be a lépésedet, amelyen a múmia figurája is áll, a megszerzett szkarabeuszlapkáid közül egyet vissza kell tenned a közös készletbe. Ha olyan mezőn álltok a múmiafigurával közösen, amelyen szkarabeusz látható, elvehetsz egyet a közös készletből, de azonnal vissza is kell adnod.



- Abban az esetben is vissza kell adnod egy szkarabeuszodat, ha a múmia útja során elhalad a kalandorfigurád mellett, ő vagy olyan játémezőn fejezi be a lépését, amelyet egy vagy több kalandor is áll.
- Ha még nem sikerült szkarabeuszt szerezned, de vissza kéne adnod a közös készletbe, és emiatt nem tudsz, a kalandorfiguráddal vissza kell lépned egészen a piramis bejárata előtti játémezőre.

A sírkamra: Ahhoz, hogy beléphess a sírkamrába, legalább 2 szkarabeuszodnak lennie kell. Ha elsőként lépsz a sírkamrába, fordítsd képpel felfelé a legelső sírkamrajelölőt, és próbáld meg kivenni a rajta lévő, színben megegyező szikladarabot a múmia csapdájából. Ha sikerrel jártál, a sorban következő jelölőt is megfordíthatod, és megpróbálhatod az ezzel megegyező színű szikladarabot is kivenni. Ha ennél a szikladarabnál is sikerrel jártál, megtörted a múmia átkát! Abban az esetben, ha földcsuszamlást idéztél elő a múmia csapdájánál akár az első, akár a második szikla kivételénél, a köröd azonnal véget ér. Vissza kell lépned a piramis bejárata előtti játémezőre, és a következő játékos kerül sorra.



A játék vége

Az első játékos, akinek sikerül mindkét sziklát kivenni a múmia csapdájából a sírkamrában állva, megtörte a múmia átkát, és megnyeri a játékot.

Kalandoz földcsuszamlás játékvariáció

Az alapjáték szabályait követve halad a játék menete az alábbi változások figyelembevételével:

- Minden játékosnak egy időben maximum 3 szkarabeuszlapkája lehet.
- Mielőtt felfedsz egy sírt, előre meg kell nevezned, hogy melyik színű sziklát fogod kivenni a csapdából.
- Földcsuszamlás esetén két lehetőség van:
 - o A fáraó pálcája esik ki az edényből: csak addig a játémezőig kell visszalépned, amelyen olyan színű jelölő van, amelyen szint megpróbáltál kivenni a csapdából.