



МУМИЯ

ЗАНИМАТЕЛНА ИГРА

**Събери артефакти, избегвайки Мумията
погрижи се за имунитета си, и не забравяй
за Заклинанията, защото без тях твоята
мисия неизпълнима.**

Игра Мумия е развлекателна игра за деца над 5 години и възрастни. В играта могат да участват от 2 до 4 играчи. Целта на играчите е да съберат всички артефакти от полето и да победят. Всеки играч е длъжен да събере по един от 5 различни вида артефакта, не се плашейки от Мумията за да победи.

Комплектация: игрално поле, което се сглобява според картинката, пионки - 8 бр., зар - 1 бр., карти **Артефакти** - 20 бр., (пет вида по 4 броя), карти **Мумия** - 4 бр., жетони **Артефакти** – 20 бр. (пет вида по 4 броя).

Поле. Върху игралното поле са разположени ходове - кръгчета, свързани помежду си със стрелки. На определени ходове има картинки на **Артефакти**, съвпадащи с картинките от жетоните, ходове с **Книга на заклинания**, ходове **Червени Мумии** и **Сини Мумии**, ход **Старт** и ход **Финиш** в центъра на полето.

Преди началото на играта полето се сглобява, според картинката, всеки играч избира по 2 пионки от един цвят. Картите **Артефакти**, се разбъркват и се слагат извън игралното поле, с лице надолу, за да не се вижда картината на артефакт. Картите **Мумия** и жетоните се слагат в отделни купчинки. Поредността на играчите се определя с хвърляне на зар. Пръв започва играчът хвърлил най-голямото число. Останалите играят в посока на часовникова стрелка. Играчът хвърля зар и според показанието на зара мести пионката си в посока на стрелката с толкова хода, колкото му е паднало на зара. Втората пионка може да бъде въведена в играта след като играчът хвърли шестица на зара. При попадане на определени ходове има следните възможности.

- **Ход Книга на заклинания** – играчът сам избира дали да изтегли от картите **Артефакти** или от картите **Мумия** . Притежанието на картата **Мумия** дава имунитет за играча при попадане на ход **Червена мумия** – в противен случай пионката на играча ще излезе от играта и влиза само с хвърляне на шестлица при пореден ход. Играчът има право да притежава само една карта **Мумия**, която след като бъде използвана трябва да бъде върната обратно в тестето. Ако играчът решил за изтегли от картите **Артефакти** тогава той взема една карта от съответно тесте и я запазва при себе си. Ако играчът вече притежава подобна карта, тогава връща картата обратно. Притежанието на карта с определена картинка на артефакт, дава право на играча при попадане на ход с **Артефакт** да получи от жетоните – даден вид артефакт.
- **Ход Артефакт**. При попадане на даден ход играчът получава съответен жетон само, ако притежава подобна карта от картите **Артефакти**. Преди да получи жетон, той трябва да каже съответно **Заклинание**. След като жетонът е взет, картата трябва да бъде върната обратно в купчинката.
- **Ход Червена мумия**. Ако играчът не притежава карта на **Мумия**, която му дава имунитет, тогава пионката на играча излиза от играта.
- **Ход Синя Мумия**. Играчът губи един жетон **Артефакт** по своя избор, ако притежава такъв.

Играчът сам решава с коя от пионките си да играе, ако и двете му пионки вече са в играта. По време на един ход се играе с една пионка. Играчът има право да притежава по един жетон **Артефакт** от вид. Ако при достигането на финиш, играчът не е успял да събере всички необходими артефакти, тогава мести пионката на ход **Старт** и продължава да се движи по полето, докато не събере всички необходими **Артефакти**. Играчът сам изгражда стратегия с коя пионка да играе, с цел по-бързо събиране на артефакти. Играчът пръв събрал 5 **Артефакта** става **победител**.

ЗАКЛИНАНИЯ



АТА-КА-РА



КА-РАС-КА



УТА-УС-РА



НА-КУ-ТАХ



КА-РУ-ХАТ