



ПРАВИЛА

Докато посещавал древната пирамида, бог Хапи се натъкнал на тайна врата, открянал я и открил плоча с древен текст. Но когато се приближил, пред него се явило друго божество.

- Ух, благодаря ти, че ме откри!
Останалите божества все още са скрити в пирамидата. Помогни ми да ги открия, не сме играли заедно от векове!



СЪДЪРЖАНИЕ

36 карти с божества

2



6 чакала

(семејство Анупис)



6 котки

(семејство Бастет)



6 крокодила

(семејство Собек)



6 сокола

(семејство Хор)



6 хипопотама

(семејство Таурет)



6 бика

(семејство Апис)



ПОДРЕДБА

- 1 Размесете всички карти с лицето надолу.
- 2 Подредете всички карти в средата на масата така, че да образуват **пирамида**, по следния начин:
 - Започнете с върха на пирамидата. Поставете 1 карта със страната с **божеството нагоре**, след това поставете още 2 карти под нея, със страната с **мумията** (гръбчето) **нагоре**, така че да покриват частично първата карта.
 - Продължете по този начин с останалите карти, като редувате редове с божества и редове с мумия нагоре. Когато приключите, вашата пирамида трябва да изглежда като тази в примера:



ЦЕЛ НА ИГРАТА

Станете първият играч, който да събере най-много божества от едно и също семейство.



ХОД НА ИГРАТА

По време на вашия ход **трябва** да вземете божество **1** от пирамидата и да го задържите в ръката си. След това **може** да поискате божество от друг играч **2** и накрая **трябва** да разкриете божества от едно и също семейство, **3** ако можете. Започва най-младият играч, след това играта продължава по посока на часовниковата стрелка.

1 ВЗЕМЕТЕ БОЖЕСТВО

Ако пирамидата не е празна, вземете 1 свободна карта от нея. Картата се счита за свободна, ако не е частично покрита от друга карта. Ако картата е със страната с мумията нагоре, не я показвайте на останалите играчи. Тя трябва да остане в тайна! Само вие може да видите вида на божеството.



Ако пирамидата е празна, не може да взимате карти с божества от масата. Пропуснете тази стъпка по време на хода си. Но все пак може да поискате карта с бог по време на следващата стъпка - **Поискайте божество 2**.

2 ПОИСКАЙТЕ БОЖЕСТВО

Това действие е по избор:
Изберете друг играч и назовете
1 карта с божество, което търсите.

Пример: "Сашо, имаш ли котка номер 1?"



Ако играчът има това божество в ръката си, той **трябва** да ви го даде.

⚠ **Бележка:** Не може да поискате същата карта, която предишният играч току-що е поискал от някого.

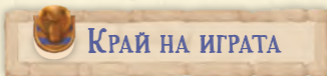
3 РАЗКРИЙТЕ БОЖЕСТВА

Ако съберете в ръката си група от 3 карти с божества от едно и също семейство (с еднакъв цвят), **трябва** да ги поставите с лицето нагоре върху масата пред вас.

Ако имате две групи в един ход, разкрийте ги и двете.

Другите играчи не може да искат от вас тези карти с божества до края на играта.

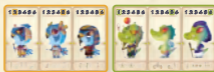
След това е на ред играчът отляво.



Играта приключва веднага щом играч разкрие:



ИЛИ



Това представлява цяло семейство - **6 карти с божества от един цвят.**

- **5 групи от 3 божества** от едно семейство (при 2-ма играчи);
- **4 групи от 3 божества** от едно семейство (при 3-ма играчи);
- **3 групи от 3 божества** от едно семейство (при 4-ма играчи).

Този играч **незабавно** печели играта.

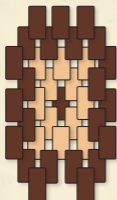


ВАРИАНТИ ЗА ИГРА

Разнообразете игрите си, като смените началната подредба. Вместо да поставяте картите в пирамида, може да опитате следните варианти:

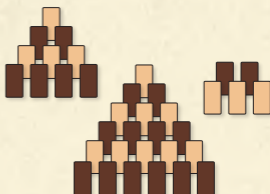
ГРОБНИЦА

Създайте тази подредба, като започнете с 1 карта в средата с мумията нагоре.



ГИЗА

Направете три пирамиди. Може и да опитате, като подредите една от тях с всички карти със страната с мумията нагоре!



МАСТАБА

Започнете, като сложите всички 6 божества с цифра 1 в една редица, с божеството нагоре. След това поставете останалите карти по показания начин.



ХРАМ

Направете две групи: една, с всички карти с мумията нагоре и друга - с всички карти с божествата нагоре.





БОГОВЕТЕ НА ДРЕВЕН ЕГИПЕТ



С думата **бог** наричаме свръхестествени същества, надарени с нечовешки сили. В древен Египет боговете често са били представяни като същества с човешки тела и животински глави!

Хапи е богът на Нил, голямата египетска река. В древни времена, реколтата зависела до голяма степен от годишното пълноводие на Нил. Тя осигурявала всичката необходима вода за напояване на земеделските земи (по бреговете ѝ).



Анубис не е най-добрият бог от компанията, тъй като той е богът на балсамирането и мумифицирането. Той бил представян като мъж с глава на чакал.

7

Бастет е богиня на радостта, празниците и танците. Подобно на котките, нейното свещено животно, тя бдяла над домовете и реколтата, като се вярвало, че също лекува болните.



Собек е богът на водата и плодородието, представен от крокодил. Хората го почитали в град Крокодилополис, където отглеждали свещени крокодили.

Хор е един от най-старите и важни богове на древен Египет, покровител на фараоните. Изобразява се като мъж с глава на сокол.



Таурет е богиня покровител на раждането. Нежна и мила, тя прогонвала злите духове, за да предпази новородените бебета. Тя изглежда като сладък хипопотам и обича да гушка малки бебчета!

Апис е изключително силен бог, изобразяван като бик с дълги рога и слънчев диск между тях. Той е символ на изобилието и физическата сила.



8



ЗАСЛУГИ

Дизайнер

Оливие Сипиер

Студио

Forgenext

Художник

Антони Мулен

Ръководител на проекта

Адриен Фенуйе

Графичен дизайнер

Синди Рот

Коректор

М. Дебию, У. Ниблинг

Превод

Силвия Стоянова

Редакция

Леда Герова



Оливие би искал да благодари на екипите на Forgenext и Loki за невероятната им работа, както и на семейството си за тяхната подкрепа. Тази игра е посветена на майка му. Екипът на Loki би искал да благодари на училищата и учителите от Heillecourt и Ludres за тяхната безценна обратна връзка за тази игра.

Българско издание
Фантасмагория ООД
+359 895 61 88 10
Онлайн магазин:
BigBag.bg



**FANTASMAGORIA
GAMES**

FORGENEXT
THE FIRST BOARDGAME AGENCY