



Ах, великие пирамиды! Они полны сокровищ, которые так и ждут, пока Вы их получите! Однако, это не так просто, когда другие охотники уже выдвинулись в путь и пустили по Вашим следам *ужасных* Стражей! Но Вы же быстры и умны, так что это не должно стать проблемой, не так ли?



Карты: 1) Рубашка - отличается только цветом. 2) Лицевая Сторона:

Эффекты Стражей:



Наверху: может быть Страж, амулет или ничего.

Внизу: от 1 до 3 сокровищ в шести различных типах.

Цель: Получить наибольшее количество очков, грабя сокровища и выбегая из пирамиды. Вы можете сделать это, собирая свои собственные сокровища или будя стражей и забирая сокровища другого игрока, пока они отвлеклись!

Подготовка: Каждый игрок выбирает два жетона с одним цветом. Поместите один на деление «0» дорожки подсчета очков (внутри коробки). Держите второй перед вами в качестве напоминания, какого Вы цвета.

Перемешайте все карты комнат. Разделите их на 2 равные колоды. Оставьте место для сброса.

Игрок, который последний раз видел В-фильм или трэш-хоррор с монстрами, ходит первым.



Как играть: В свой ход Вы можете выполнить только одно из 3 действий, описанных ниже. Когда ваше действие выполнено, игра проходит по часовой стрелке. Вы можете посмотреть на свои карты в любое время, но всегда держите их лицом вниз, пока они не откроются.

Варианты действий:

1 «Исследование». Вы должны выполнить это действие, если перед вами нет карт. Возьмите верхнюю карту из любой колоды. Посмотрите на нее в закрытую (не показывайте другим) и поместите перед собой. Не закрывайте никакие другие ваши карты.

2 «Побег». Раскройте все свои карты. Подсчитайте количество символов сокровищ на них и переместите свой жетон на столько мест на дорожке для очков, сколько получилось. Игнорируйте Стражей и амулеты - просто переместите свой жетон. **Бонус!** Если тип сокровища находится на двух или более картах, вы получаете удвоенные очки за этот тип сокровища!

Вы можете удвоить более одного типа сокровищ в действии «Побег» (например, кубки и сундуки), но один тип сокровищ не может быть увеличен в три или четыре раза, если он находится на 3 или 4 картах.

Затем сбросьте все свои карты.

3. «Пробуждение». Для этого у вас должна быть хотя бы одна карта (кроме двух игроков). Раскройте все карты перед игроком по вашему выбору. Подсчитайте количество амулетов и количество раскрытых стражей. Если количество амулетов равно или превышает количество стражей, игрок сбегает! Он немедленно разыгрывает и сбрасывает свои карты, как будто он предпринял действие «побег». Если стражей больше, чем амулетов, игрок пойман! Он сбрасывает все карты, и вы получаете выгоду за каждого раскрытого стража (см. Ниже).



Мумии: Немедленно забирайте карты этого игрока, как будто вы предприняли действие «Беги» с его картами!





Оборотень: Возьмите 1 карту из каждой колоды. Оставьте те, которые вам нравятся. Откажитесь от других.



Фрэнк: Сыграй один дополнительный ход.



Вы получаете выгоду каждого типа Стража только один раз, независимо от того, сколько вы раскрыли. Если вы найдете более одного типа стража, сначала используйте Мумию, затем Оборотня и, наконец, Фрэнка.



Пример: вы обнаружили 1 амулет и 3 стража (1 оборотень + 2 франка) перед другим игроком. Поскольку это больше стражи, чем амулеты, вы получаете выгоду Оборотня и Фрэнка в таком порядке. Возьмите 2 карты и оставьте 0, 1 или 2 из них. Затем сыграйте новый ход с действием по вашему выбору. Помните, что вы получаете преимущество от Стражей только один раз, поэтому вы играете только один дополнительный ход.

Конец игры: Как только один игрок набирает 35 очков (или 30 очков с 6 игроками), все игроки раскрывают и разыгрывают свои оставшиеся карты. Игрок с наибольшим количеством очков выигрывает! В случае ничьей, все игроки, с наибольшим количеством очков, делят победу.

Другие правила: Рубашки карт могут подсказать вам, насколько вероятно, что в комнате есть Страж. 1 из 4 в зеленых комнатах, 1 из 3 в желтых комнатах и 1 страж из 2 в красных комнатах. Конечно, в более опасных комнатах - гораздо больше сокровищ!

Если какая-либо колода закончится до того, как игрок заканчивает игру, перетасуйте оставшуюся колоду и сбросьте, чтобы сформировать две новые.

Правила для 2 игроков: вам не нужно иметь перед собой обязательной, лежащей перед собой, карты для выполнения действия «Пробуждение». Это единственная разница с игрой 3 или более игроков.

