

RUBEN DORN LUXOR THE MUMMY'S CURSE — Expansion 1 —



Мумия проснулась!

Луксор: проклятие мумии содержит четыре модуля, которые можно добавлять в базовую игру по отдельности или в любых комбинациях. Кроме того, в дополнение входит всё необходимое для пятого игрока. Модули содержат новые карты эффектов, индивидуальные способности игроков, новые сокровища и опасную проклятую мумию.

Пятый игрок

Компоненты

1 жетон игрока

1 маркер очков

18 карт Гора



5 Искателей



Искать сокровища теперь можно впятером. Правила базовой игры остаются неизменными.

Однако, при игре впятером настоятельно советуем добавить модули "Снаряжение"(2) и "Тайлы артефактов"(3), чтобы сокровищ хватило всем и меньше тасовать карты.

Независимо от количества игроков, замешайте карты Гора в соответствующие колоды, чтобы их хватило на всю игру.

Модуль 1: Мумия

Компоненты

18 тайлов мумий

1 Мумия

20 талисманов

Front

Back



Изменения в подготовке

Поместите мумию на первый тайл перед гробницей. Перемешайте тайлы с мумиями и сложите их стопкой рядом с игровым полем лицом вниз. Переверните верхние три тайла и сложите в ряд. Сложите рядом талисманы. Каждый игрок берёт себе определённое количество талисманов, ориентируясь на таблицу снизу:

Количество игроков	2	3	4	5
Талисманов на игрока	6	4	3	2



Изменения в процессе игры

Движение мумии и получение таслиманов

Мумия движется каждый раз, когда игрок берёт карту Гора в руку или разыгрывает её с руки. Мумия движется с тайта на тайл в сторону выхода на столько тайлов, сколько глаз указано на карте Гора. Если мумия проходит мимо вертикально стоящих искателей другого игрока, то те ложатся, выходя из игры. На искателей активного игрока мумия не влияет.

На тайле, на котором мумия остановилась, ложатся все искатели, включая искателей активного игрока. Активный игрок берёт по одному талисману у каждого игрока, у которого лёг хотя бы один искатель.



Пример: зелёные играют карту Гора с 3 глазами. Мумия движется на три плитки. Все искатели других игроков, мимо которых прошла мумия, должны лечь. На тайле, где мумия остановилась, должны лечь и красные и зелёные искатели. Лежащие искатели неактивны. Зелёные берут по одному талисману у каждого оппонента, у которого лёг хотя бы один искатель.

Когда мумия доходит до последнего тайла перед выходом, она возвращается на первый тайл перед гробницей и продолжает движение дальше. Мумия не действует на искателей всё ещё стоящих на старте и уже пришедших в гробницу.

Искатель может спокойно пройти мимо мумии, но должен лечь, если останавливается на одном тайле с мумией. В этом случае игрок не выполняет действие тайла.

Лежащих искателей можно поднять.

Лежащие искатели считаются выбывшими из игры: они не могут двигаться и не участвуют в дележе сокровищ и артефактов. Однако они дают победные очки в конце игры за своё местоположение.

Игроки могут привести в чувство (поднять) своих искателей, но не обязаны этого делать. Игрок один раз бросает кубик и смотрит на результат:



Активный игрок поднимает одного из своих лежащих искателей, затем ходит следующий игрок.



Активный игрок поднимает всех своих лежащих искателей, затем ходит следующий игрок.



Активный игрок поднимает всех своих лежащих искателей, затем продолжает свой ход как обычно.

Когда искатели снова встают вертикально, они остаются на том же тайле или ячейке, где они лежали. Это не даёт игроку право вставшими искателями выполнять действия тайлов или собирать сокровища,

Важно: искатель, находящийся на тайле с мумией, встать не может. Нужно сначала убрать мумию.



Пример: зелёные хотят поднять своиз искателей. Они выбрасывают "3" на кубике, затем поднимают всех своиз искателей, кроме того, который стоит на тайле с мумией.

Использование тайлов мумий

В конце своего хода, после того как активный игрок сделал **Шаг 3: добрать карту**, он может активировать тайл мумии из открытых тайлов мумий. Для этого игрок должен вернуть в запас столько талисманов, сколько указано на Тайле мумии. Игрок выполняет действие тайла мумии, затем кладёт тайл в стопку сброса и открывает новый тайл мумии. В течение своего хода, активный игрок может активировать только один тайл мумии.

Если стопка тайлов мумий закончилась, перемешайте сброс и сформируйте новую стопку.



Пример: зелёные скидывают два талисмана и активируют тайл мумии. Этот тайл позволяет активному игроку сбросить одну карту из своей руки и выбрать одну из карт Гора, как обычно поместив её в середине своей руки.

Действия тайлов мумий



Сбросить и набрать карты - игрок сбрасывает всю руку и по одной набирает 5 новых карт, складывая их в руке слева направо.



Передвинуть одного искателя - игрок передвигает своего искателя, стоящего ближе всех к старту, на 1 или 2 тайла в сторону гробницы. Действие тайла, на котором остановился искатель, не выполняется.



2 очка - игрок немедленно получает 2 победных очка



Передвинуть карту - игрок может передвинуть одну карту в руке на другое место



Скарабей - игрок берёт 1 скарабея из запаса



Обмен - игрок может вернуть в коробку одного из своих скарабеев и взять из запаса другого



Передвинуть одного искателя - игрок передвигает одного из своих активных искателей в сторону гробницы. Действие тайла, на котором остановился искатель, не выполняется



Карта Гора - игрок сбрасывает из руки любую карту по выбору и берёт верхнюю карту Гора с одной из стопок с середины своей руки. Мумия при этом не двигается.



ПО - игрок немедленно получает по 2 ПО за каждые два собранных тайла сокровищ.



Ключи - игрок берёт из запаса 2 ключа.



Передвинуть одного искателя - игрок передвигает своего искателя, стоящего ближе всех к старту, на расстояние от 1 до 4 тайлов в сторону гробницы. Действие тайла, на котором остановился искатель, не выполняется.



Выбор - игрок может взять из запаса 2 разных предмета из изображённых.



Ещё один ход - игрок ходит ещё раз



Передвинуть искателей - игрок передвигает всех своих активных искателей на 4 тайла в сторону гробницы. Действия тайлов, на которых остановились искатели, не выполняются



Наименьшие ПО - игрок получает наименьшее количество ПО из указанных на остающихся в игре тайлах сокровищ

Модуль 2: Снаряжение

Компоненты

35 карт снаряжения (7 на игрока)



Изменения в подготовке

Перетасуйте стартовые карты базовой игры и сложите их рядом. Затем каждый игрок получает 7 карт снаряжения своего цвета, тасует их, и как обычно берёт из них по порядку 5 в качестве начальной руки. Оставшиеся карты снаряжения не глядя убираются в коробку.

Изменения в процессе игры

Карты снаряжения используются как обычные карты. И также после разыгрывания отправляются в сброс.

Действия карт снаряжения



6 – игрок передвигает одного из своих активных искателей на 6 тайлов с сторону гробницы



0 – игрок выбирает тайл под одним из своих активных искателей и, не перемещая искателя, выполняет действие тайла



+/- 1 – игрок бросает кубик и может увеличить или уменьшить результат броска на 1. (таким образом игрок может переместиться на расстояние от 0 до 7 ячеек.



1+/2+/3+ – Игрок может сыграть с руки ещё одну карту (одну из крайних), добавив к ней указанное число или результат роска кубика. Его искатель двигается к гробнице на получившееся количество ячеек. Играть можно карты снаряжения или стартовые карты, но не карты Гора. В конце хода игрок пополняет свою руку до 5 карт.

Поскольку у игрока нечётное количество карт, первая взятая карта кладётся слева от средней, а вторая как обычно в центр.

Примечание: даже если в качестве дополнительной карты сыграна карта снаряжения 1+/2+/3+, вторая дополнительная карта не играет.



Пример: красные играют карту снаряжения 1+ в качестве второй карты. Они больше не могут играть никакие карты и передвигают своего искателя на 3 тайла.

Модуль 3: тайлы артефактов

Компоненты

10 тайлов артефактов

обратная сторона



Пример подготовки к игре:



Изменения в подготовке

Смешайте вместе тайлы артефактов и тайлы сокровищ из базовой игры. Положите по одному тайлу лицом вниз на каждую из первых 10 ячеек без значков, начиная от входа в храм. Остальные тайлы разложите лицом вниз как обычно, в том числе на уже выложенные 10 тайлов.

Изменения в процессе игры:

Во время игры тайлы артефактов используются так же, как и тайлы сокровищ. Они показывают количество искателей, необходимых для того, чтобы их забрать и количество ОП, приносимых в конце игры.



Однако в конце игры тайлы артефактов приносят дополнительные ПО. Тайл артефакта может быть добавлен к любому набору сокровищ (с тайниками или без) и стоит в таком случае 3 ПО. К каждому набору можно добавлять не больше одного артефакта.



Пример: в конце игры получаем ещё 6 ОП (3+3) за артефакты, поскольку их можно добавлять к двум полным наборам.

Когда игрок забирает тайл сокровища, а под ним лежит лицом вниз другой тайл. Этот второй тайл переворачивается лицом вверх, все искатели ставятся на него, его можно забрать как обычно, но уже на следующий ход.



Пример: красные забирают тайл сокровища, под которым лежит лицом вниз ещё один. Нижний тайл переворачивается лицом вниз, искатели ставятся на него.

Модуль 4: персонажи

Компоненты

8 персонажей



Изменения в подготовке

Перемешайте 8 карт персонажей и раздайте каждому игроку по одной. Остальных персонажей уберите в коробку. Игроки держат персонажей перед собой лицом вверх.

Изменения в процессе игры

У каждого персонажа есть особая способность, которую игрок-владелец может применять во время игры. Применение способности необязательно, но неограничено по количеству применений.



Пример: вместо того, чтобы передвинуть своего искателя в соответствии с разыгранной картой на три тайла, игрок, используя свою специальную способность, передвигает его только на один тайл, тем самым используя тоннель.

Карты персонажей также можно использовать для хранения собранных сокровищ, артефактов, ключей и скрабеев, как указано на рисунке.



Подробно о способностях персонажей:



Переброс - каждый раз, когда из-за сыгранной карты нужно бросать кубик, игрок может или принять результат броска, или один раз перебросить кубик и принять уже новый результат броска



Дополнительный ход - каждый раз, когда игрок собирает полный чистый набор сокровищ (ваза, статуя или драгоценности, но без жетонов тайников), он может сделать второй ход. Переверните плитки только что собранного набора лицом вниз, чтобы показать, что ими уже пользовались для способности. Перевернутые наборы по-прежнему приносят ПО в конце игры.



Выбрать карту Гора - каждый раз, когда игрок берёт карту Гора благодаря тайлу Гора, он может взять верхнюю карту Гора из любой стопки как обычно в середине своей руки.



Дополнительные ПО - каждый раз, когда игрок забирает тайл сокровищ, он получает 1 дополнительное ПО.



Вперёд! - вместо выполнения любой сыгранной карты, игрок может передвинуть своего искателя на 1 тайл. Затем нужно выполнить действия этого тайла.



Действие тайла храма - каждый раз, когда игрок забирает сокровище и при этом открывает тайл храма, он сразу же (но один раз) выполняет действие открытого тайла храма.



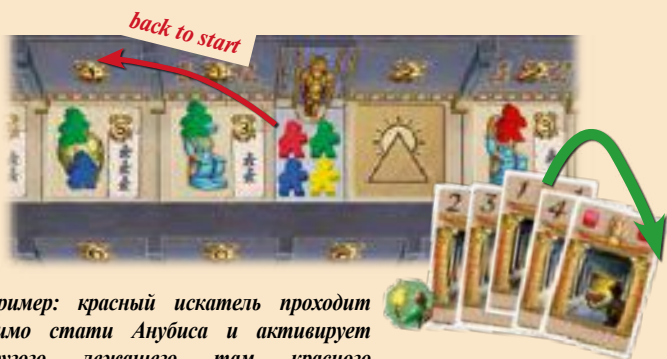
Изменить руку - каждый раз, когда в игру вступает новый искатель (любого цвета, включая свой), можно переложить 1 карту в руке на другое место.



Специальный ключ - каждый раз, когда игрок разыгрывает карту, отличную от карты Гора, он может сбросить 1 свой ключ, чтобы увеличить или уменьшить номер карты на 1. Номер не должен стать отрицательным. В начале игры этот персонаж получает 2 ключа из запаса.



Пример: синие играют стартовую карту "2", позволяющую передвинуть своего искателя на 2 ячейки. Но они хотят передвинуться только на одну и для этого сбрасывают 1 ключ.



Пример: красный искатель проходит мимо статуи Ануписа и активирует другого лежащего там красного искателя. Зелёный игрок изменяет свою руку.