



Gra dla 2-9 osób w wieku od 8 lat. Czas gry: 20 minut

CEL GRY

Najbardziej znanymi zabytkami ze starożytnego świata, które dotrwały do naszych czasów, są piramidy w Gizie i posąg Sfinksa. Gracze będą odkrywać tajemnice tych budowli poprzez wpisywanie kolejnych liczb ułożonych z cyfr na kostkach. Te liczby w ramach piramidy zawsze muszą być coraz większe. Gracze z jednej strony ścigają się w ukończeniu kolejnych poziomów piramidy, żeby zdobyć bonusy, a z drugiej umieszczają swoje liczby w polach tak, aby zyskać jak najwięcej punktów na koniec gry.

ELEMENTY GRY

- 2 kostki
- bloczek 100 kart

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Każdy gracz dostaje jedną kartkę z bloczku.
2. Gracz, który ostatnio wchodził po schodach, otrzymuje dwie kostki. Jesteście gotowi do gry.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gracz w swojej turze rzuca dwiema kostkami i na podstawie cyfr tworzy liczbę.

Jeśli na kostkach wypadną dwie cyfry, to gracz rzucający układa z nich liczbę i mówi ją na głos. Utworzoną liczbę każdy z graczy wpisuje w jedną z trzech budowli na swojej kartce, zgodnie z zasadami podanymi niżej.

Jeśli jedna z kostek wskazuje symbol rzeki (Nilu), to każdy z graczy może wykorzystać do stworzenia liczby cyfrę z kostki oraz cyfrę z pola Nilu. Każdy może mieć inną liczbę do wpisania. Każda cyfra z Nilu może być użyta tylko raz. Wykorzystaną cyfrę trzeba od razu skreślić. **Jeśli na obu kostkach występuje symbol Nilu**, to należy rzucić kostkami jeszcze raz.



Gracz wyrzucił na kostkach 6 i symbol Nilu – skreślił na swojej kartce cyfrę 7 i w ten sposób stworzył liczbę 67.



W każdej budowli **należy wpisywać liczby nieco inaczej:**

- **w piramidzie** – wszystkie liczby od lewej do prawej muszą rosnać. A największa liczba na danym poziomie musi być mniejsza od najmniejszej liczby w poziomie wyżej. Jeśli na pierwszym poziomie liczba najwyższa to 15, to na drugim poziomie liczby muszą zaczynać się co najmniej od 16.
- **w obelisku** – liczby muszą iść w górę.
- **w Sfinksie** – liczby muszą rosnać od lewej do prawej (czyli najpierw dolne pole lewe, potem górne, a na końcu dolne prawe).

W żadnej budowli nie może się powtórzyć ta sama liczba. Może się zdarzyć, że otrzymany wynik nie powinien być wpisany na żadnym z trzech obiektów. Wtedy gracz po prostu czeka na kolejną turę.

W czasie rozgrywki najważniejsze jest to, kto jako pierwszy skończy każdy poziom piramidy, wypełni cały obelisk lub Sfinksa. Jeśli ktoś tego dokona, zaznacza cyfrę kółkiem, np. +6 za pierwszy poziom, co oznacza, że otrzyma on dodatkowo 6 punktów. Inni gracze skreślają tę cyfrę u siebie. Jeśli kilku graczy w tej samej rundzie dokonało tego jednocześnie, to wszyscy zakreślają tę cyfrę jako zdobyte punkty.

ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Gracze rozgrywają tury, aż któryś z nich wypełni całą piramidę liczbami. Wtedy gra się kończy. Sfinks i obelisk nie muszą być wypełnione, żeby zakończyć grę. Następnie gracze sprawdzają, jaka cyfra występuje najczęściej na poszczególnych poziomach piramidy oraz w obelisku i Sfinksie, a potem wpisują je w pola skarabeusza po prawej stronie danego poziomu. Poziomy w trzech budowlach nie muszą być całkowicie wypełnione liczbami. Jeśli na danym poziomie dwie cyfry pojawiają się tak samo często, to gracz wybiera tę o niższej wartości i wpisuje swój wynik w pole skarabeusza.

Przykład: Gracz na pierwszym poziomie ma 4 piątki oraz 4 dwójki. Zatem jego wynik na tym poziomie to 2.

Gracze sumują punkty za pierwszeństwo oraz punkty uzyskane w polach skarabeusza. Sumę wszystkich swoich punktów gracze wpisują w pole nad piramidą. Gracz z największą sumą punktów zostaje ogłoszony zwycięzcą.

MODYFIKACJE

Więcej zabawy

W tym module zwraca się uwagę na symbole **×2** i **:2** w **piramidzie**, które są umiejętnościami do zdobycia w czasie gry, a następnie do wykorzystania tylko raz w kolejnych turach. Jeśli gracz wpisze liczby po obu stronach symboli **×2** lub **:2**, **to może je zaznaczyć kółkiem**. W kolejnych turach może skreślić to kółko i wykorzystać tę umiejętność, czyli otrzymaną liczbę z cyfr na kostkach podzielić lub pomnożyć przez 2. Każdą taką zdobytą umiejętność można wykorzystać tylko raz.

Gra solo

Grę można rozegrać solo w celu uzyskania jak najwyższego wyniku. W przypadku takiej rozgrywki należy jednak wprowadzić jedną zmianę: zwracać uwagę na plusy między liczbami na Nilu. Jeśli gracz wykorzysta dwie cyfry na Nilu obok siebie, to musi za to skreślić najwyższy do tej pory widoczny bonus punktowy za pierwszeństwo, czyli np. +6.

Szybka rozgrywka

Gdy gracze umówią się na krótszą grę, mogą założyć, że za każdym razem, gdy jeden z nich nie może wpisać danej liczby, skreśla jedną cyfrę na Nilu. Gra dobiegnie końca, gdy powstanie cała piramida z liczb albo ktoś skreśli wszystkie cyfry na Nilu.



EGMONT.pl



© 2026 Story House Egmont sp. z o.o., © 2026 Piotr Siłka

Story House Egmont sp. z o.o., ul. Inflancka 4c, 00-189 Warszawa, WydawnictwoEgmont.pl

Autor gry: Piotr Siłka, Ilustracje: Cezary Szulc, Product manager: Beata Sawoń,

Koordinacja produkcji: Agnieszka Kupczyk, Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl

Pomimo naszych starań w instrukcjach zdarzają się błędy.
Sprawdź najaktualniejszą wersję instrukcji, skanując kod QR.

GRĘ POLECAJĄ:



Elektroniczna
wersja
instrukcji:

