WYŚCIG W BANDAŻACH
MUMIA

Gra dla 2–6 graczy w wieku 8–108 lat.

Autorzy gry: Michael Kiesling, Wolfgang Kramer
Ilustracje: Gianluca Panniello

ELEMENTY – PODSTAWOWA GRA

18 kafelków zagrożeń

8 kafelków skarbów

6 kafelków wielbłądów

4 żetony mumii

pole start

pole meta

18 pionków (po 3 w każdym z 6 kolorów)

mumia

8 strażników

2 kostki

ELEMENTY – DODATKI

10 żetonów akcji

2 kapelusze (pecha i szczęścia)

4 kafelki wymiany

8 kafelków ryzyka

CEL GRY

Gracze wyruszają po skarby ukryte w egipskich piramidach. Poruszają swoich odkrywców po planszy złożonej z kafelków. Starają się zdobyć kafelki z cennymi skarbami (punkty dodatnie) i unikać zagrożeń (punkty ujemne). Wygra gracz, który zdobędzie najwięcej punktów na koniec gry.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Rozłóż kafelki **skarbów**, zagrożeń oraz **wielbłądów** na stole, tak by tworzyły trasę. Na początku i na końcu trasy ustaw pola *start* i *meta*.

   Przy pierwszej rozgrywce ułóż kafelki tak jak na obrazku poniżej. W następnych rozgrywkach polecamy ułożyć kafelki w losowej kolejności.

2. Ustaw po jednym **strażniku** na kafelkach z wielbłądami oraz dwóch kafelkach skarbów z największymi wartościami (+7 i +8).
3. Wybierzcie kolory, jakimi będziecie grać, i ustawcie swoje **pionki** na polu *start*.

   W zależności od liczby graczy każdy bierze:
   – po 3 pionki (2–4 graczy)
   – po 2 pionki (5–6 graczy)
4. Ustaw **mumię** na polu *start*.
5. Ułóż **żetony mumii** w stos obok pola *meta*. Żetony powinny być ułożone cyframi do góry w kolejności rosnącej (od *jedynki* na spodzie do *czwórki* na wierzchu).
6. Połóż **kostki** obok planszy.
7. **Kafelki wymiany**, **kafelki ryzyka**, **żetony akcji**, **kapelusze pecha** oraz **szczęścia** odłóż do pudełka. Używane są tylko w dodatkach opisanych na końcu instrukcji.

Przygotowanie gry w rozgrywce 4-osobowej

PRZEBIEG GRY

Ruch gracza

Rozpoczyna najmłodszy gracz. Rzuca dwoma kostkami i przemieszcza swój pionek, strażnika albo mumię. Kostka z obrazkami pokazuje, jaki element gracz może przemieścić, kostka z cyframi – o ile kafelków.

Gracz zawsze musi się ruszyć, nawet gdy jest to dla niego niekorzystne.

Na jednym kafelku może stać dowolna liczba pionków i strażników.

Po ruchu gracz przekazuje kostki osobie, która siedzi po jego lewej stronie. Kolejny gracz wykonuje ruch.

Opis symboli

Gracz przemieszcza dowolny **swój pionek** albo **strażnika**.

Gracz przemieszcza **mumię**.

Gracz przemieszcza swój **pionek** albo **strażnika,** albo **mumię**.

ZDOBYWANIE KAFELKÓW

Gdy gracz przemieści **swój pionek** albo **mumię** z **pustego** kafelka (nie ma na nim żadnego pionka, strażnika czy mumii), **zdobywa ten kafelek** . Gracze trzymają zdobyte kafelki przed sobą do końca gry.

W trakcie gry będą powstawać puste miejsca między kafelkami. W trakcie ruchu te puste miejsca nie są liczone. Można zsuwać kafelki ze sobą, niwelując puste miejsca.

Gdy gracz przemieszcza **swój pionek** albo **mumię** z kafelka, na którym stoi inny element, to nie zdobywa kafelka (kafelek zostaje na swoim miejscu).

KAFELKI

Skarby dają tyle punktów na koniec gry, ile pokazane jest na kafelku.

Przykład: miecz daje 3 punkty.

Zagrożenia na koniec gry odejmują tyle punktów, ile pokazane jest na kafelku.

Przykład: Kafelek z pająkiem odejmuje 2 punkty.

Wielbłąd pozwala przemienić jeden ujemny kafelek na dodatni. Na przykład kafelek z wartością (-5) połączony z wielbłądem daje 5 punktów.

Jeżeli gracz ma więcej wielbłądów niż zagrożeń, to nadmiarowe wielbłądy nie dają żadnych punktów.

STRAŻNICY

Strażnika można przemieścić tylko wtedy, gdy stoi na kafelku razem z pionkiem lub mumią. Ten pionek może należeć do dowolnego gracza.

Kiedy strażnik dotrze do pola *meta*, jest odkładany do pudełka.

Strażnik może być przemieszczony przez dowolnego gracza.

Strażnik może być przemieszczony przez dowolnego gracza (nie tylko zielonego).

Strażnicy **nie mogą** być przemieszczeni (nie ma pionka).

MUMIA I ŻETONY MUMII

Mumia rusza z pola *start* i wędruje wzdłuż trasy. Gdy przekroczy pole *meta*, kontynuuje swój ruch, począwszy od pola *start* (po rzucie kostką liczymy zarówno pole *meta*, jak i *start*). W trakcie gry może okrążać trasę kilka razy.

Gdy mumia przekracza pole *meta* (lub się na nim zatrzyma), gracz, który nią porusza, zdobywa **żeton mumii** z wierzchu stosu. Żetony mumii na koniec gry są warte tyle punktów, ile pokazane jest na żetonie.

UWAGA! Gdy żetony mumii się wyczerpią, kostka z obrazkami oraz mumia odkładane są do pudełka – nie biorą udziału w dalszej części gry.

KONIEC GRY

Gdy gracz przemieści wszystkie swoje pionki na pole *meta*, kończy grę. Pozostali gracze kontynuują rozgrywkę. Gra się kończy, gdy wszyscy gracze przemieszczą wszystkie swoje pionki na pole *meta* (nie muszą wyrzucić dokładnie tylu oczek, ile dzieli ich od mety – mogą więcej).

Wariant szybszego zakończenia gry

Gra się kończy natychmiast, gdy jeden gracz przemieści wszystkie swoje pionki na kafelek *meta*. Pozostali gracze zdobywają te kafelki, na których stoją pojedynczo ich pionki (nie ma na nich żadnego innego pionka, strażnika czy mumii).

PUNKTACJA

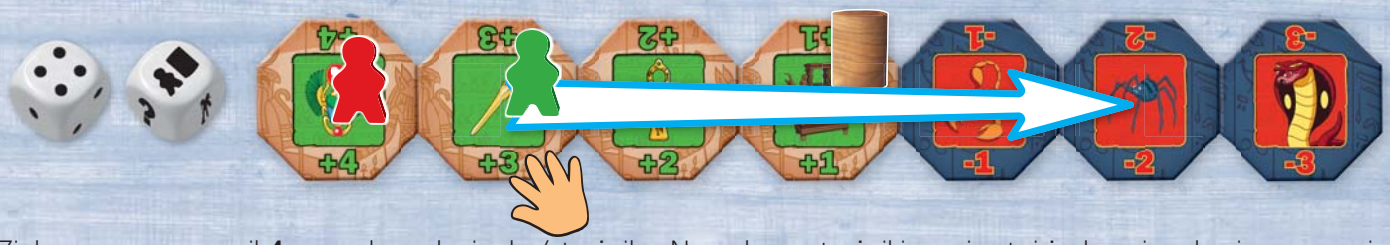
Każdy gracz sumuje wartości na zdobytych przez siebie kafelkach.

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

Przykład podliczenia punktów

1 + 2 + 6 + 8 + 9 – 5 – 2 + 3 = 22

PRZYKŁADY RUCHÓW

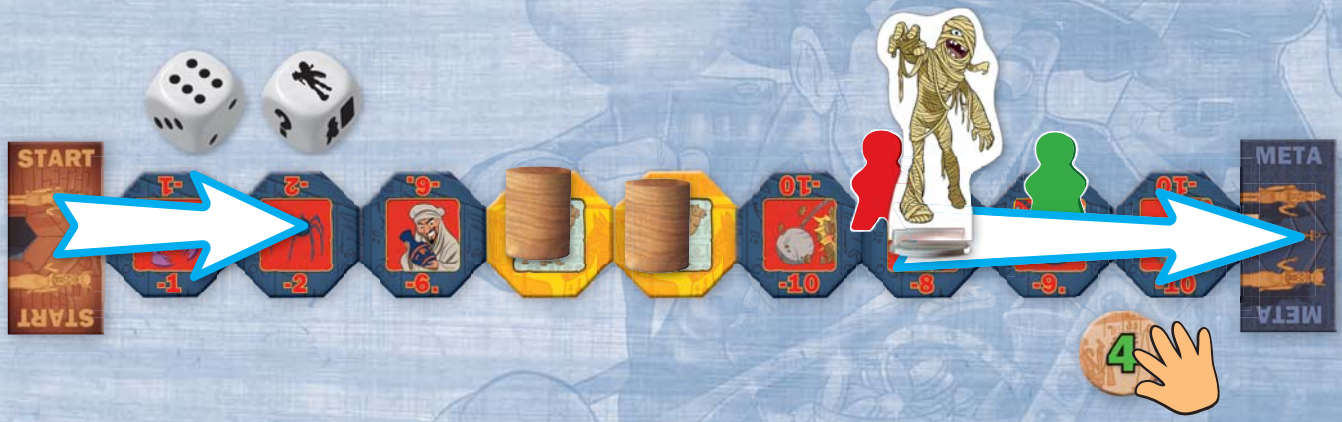


Zielony gracz wyrzucił **4** oraz obrazek pionka/strażnika. Na polu ze strażnikiem nie stoi żaden pionek, więc gracz nie może go przemieścić. Gracz wybiera swój pionek i przemieszcza go o cztery kafelki. Następnie bierze kafelek, z którego się ruszył (+3), bo nie stoi na nim żaden inny element.

Czerwony gracz wyrzucił **2** oraz obrazek pionka/strażnika. Przemieszcza swój pionek o dwa kafelki. Nie bierze kafelka (-8), bo stoi na nim żółty pionek.

Żółty gracz wyrzucił **1** oraz obrazek z mumią. Przemieszcza mumię o jeden kafelek. Bierze kafelek, z którego się ruszył (-7), bo nie stoi na nim żaden inny element.

Zielony gracz wyrzucił **3** oraz znak zapytania. Może przemieścić dowolny element. Przemieszcza strażnika o trzy kafelki.



Gracz wyrzucił **6** oraz obrazek z mumią. Przemieszcza mumię o 6 kafelków. Mumia przekracza pole *meta* i kontynuuje swój ruch, zaczynając kolejne okrążenie. Gracz zdobywa żeton mumii z wierzchu stosu.

DODATKI

Dodatki wprowadzają nowe elementy oraz zasady. Polecamy je graczom zaawansowanym, którzy opanowali już dobrze zasady podstawowej gry.

Dodatki można wprowadzać pojedynczo lub dowolnie łączyć ze sobą. Gra ze wszystkimi dodatkami to prawdziwe wyzwanie!

DODATEK 1: PODAJ DALEJ

W tym dodatku używane są **kafelki wymiany**.

Przygotowanie gry

1. Odłóż do pudełka **4 kafelki zagrożeń** (z wartościami: -1, -2). Te kafelki nie będą używane w tym dodatku.
2. Pomieszaj pozostałe kafelki zagrożeń, wielbłądów oraz skarbów i ułóż je losowo tak, by tworzyły trasę. **4 kafelki wymiany** ustaw jako 10-ty, 15-ty, 20-ty i 25-ty kafelek trasy.
3. Pozostałe elementy ustaw tak, jak w podstawowej grze.

Przebieg gry:

Gracze trzymają zdobyte kafelki w stosie przed sobą. Nowo zdobyte kafelki należy kłaść na wierzch stosu. Nie można zmieniać kolejności kafelków w stosie! Kiedy gracz przemieści swój pionek albo mumię z **pustego kafelka wymiany**, to przekazuje kafelek z wierzchu swojego stosu graczowi po swojej lewej stronie. Gracz, któremu został przekazany kafelek, musi położyć go na wierzch swojego stosu.

Gdy gracz, który ma przekazać kafelek, nie ma żadnego przed sobą, to nic się nie dzieje.

Kafelki wymiany pozostają na swoich miejscach do końca gry (nie zdobywa się ich jak normalnych kafelków).

DODATEK 2: KAPELUSZE

W tym dodatku używane **są kapelusze**

kapelusz pecha

kapelusz szczęścia

Na początku gry każdy rzuca kostką z cyframi. Gracz, który wyrzucił **najwyższy** wynik, dostaje **kapelusz szczęścia**. Gracz, który wyrzucił **najniższy** wynik, dostaje **kapelusz pecha**. Gracz, który dostał kapelusz, umieszcza go na jednym (dowolnym) ze swoich pionków.

W trakcie gry kapelusze będą zmieniać swojego właściciela. Gracz, który przemieścił swój pionek na kafelek, na którym stoi pionek przeciwnika, może (ale nie musi) wykonać jedną z akcji wymiany kapelusza między pionkami:

- Zabrać kapelusz pionkowi przeciwnika i umieścić go na swoim pionku.
- Oddać kapelusz pionkowi przeciwnika.
- Zamienić kapelusze, np. zabrać pionkowi przeciwnika kapelusz szczęścia i dać mu w zamian kapelusz pecha.

Gdy pionek z kapeluszem zostanie przemieszczony na pole *meta*, właściciel tego pionka na koniec gry dolicza sobie punkty:

+10 punktów za kapelusz szczęścia.

-10 punktów za kapelusz pecha.

DODATEK 3: KAFELKI RYZYKA

W tym dodatku używane są **kafelki ryzyka**.

Przygotowanie gry:

1. Odłóż do pudełka cztery kafelki skarbów (z wartościami: +1, +2), trzy kafelki zagrożeń (z wartościami: -5, -6, -7) oraz jeden kafelek wielbłąda.
2. Weź 8 kafelków ryzyka i pomieszaj je razem z pozostałymi kafelkami zagrożeń, wielbłądów oraz skarbów i ułóż je losowo tak, by tworzyły trasę.
3. Pozostałe elementy ustaw tak jak w podstawowej grze.

Gdy łączysz ten dodatek z kafelkami wymiany, odłóż jeszcze do pudełka 2 losowe kafelki zagrożeń i 2 losowe kafelki skarbów. Kafelki wymiany ustaw tak, jak opisano w dodatku 1: Podaj dalej.

Kafelki ryzyka są zdobywane przez graczy jak normalne kafelki.

Na koniec gry dają:

Punkty **dodatnie** – jeżeli gracz zdobył **parzystą** liczbę kafelków ryzyka.

Punkty **ujemne** – jeżeli gracz zdobył **nieparzystą** liczbę kafelków ryzyka.

Przykład: Gracz na koniec gry zdobył **3** kafelki ryzyka z wartościami -3/+3, -5/+5, -6/+6. Dają one w sumie 14 ujemnych punktów, bo ich liczba jest nieparzysta.

DODATEK 4: JESZCZE WIĘCEJ AKCJI

W tym dodatku używanych jest **10 żetonów akcji**.

Przed rozpoczęciem gry potasuj **żetony akcji** i ustaw je obrazkiem pochodni do góry w stos z boku stołu.

Gdy gracz zdobywa kafelek zagrożenia, to dodatkowo bierze jeden żeton akcji z wierzchu stosu. Jeżeli w stosie nie ma już żetonów, gracz żadnego nie bierze. Gracz może obejrzeć, jaka akcja znajduje się na żetonie, ale nie ujawnia tego innym graczom. Może wykorzystać żeton w dowolnym swoim ruchu, ale nie w tym, w którym go zdobył.

Gracz może w swoim ruchu wykorzystać kilka żetonów.

Wykorzystane żetony należy odkładać na spód stosu żetonów akcji.

UWAGA! Na koniec gry niewykorzystane żetony akcji dają jeden punkt zwycięstwa.

Przemieść kafelek na spód stosu

Weź kafelek z wierzchu swojego stosu zdobytych kafelków i umieść go na samym spodzie. Możesz wykorzystać ten żeton przed albo po swoim ruchu.

Dodatkowy ruch

Rzuć ponownie kostkami i wykonaj dodatkowy ruch.
Możesz wykorzystać ten żeton po swoim ruchu.

Zamień miejscami

Zamień miejscami jeden ze swoich pionków z innym elementem na sąsiadującym kafelku. Tym elementem może być pionek innego gracza, mumia czy strażnik. Możesz wykorzystać ten żeton przed swoim ruchem lub po, ale nie możesz użyć tego samego pionka do obydwu działań (ruchu i zamiany).

Odepchnięcie

Możesz wykorzystać ten żeton po rzucie kostkami, zamiast normalnego ruchu. Wybierz kafelek, na którym stoi przynajmniej jeden twój pionek. Weź wszystkie pionki przeciwników, mumię i strażników, które stoją na tym kafelku, i przemieść je razem o tyle, ile wypadło na kostce. Symbol na drugiej kostce jest ignorowany.

EGMONT
EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.egmont.pl
© Egmont Polska Sp. z o.o. 2014

krainaplanszówek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

Autor gry: Michael Kiesling, Wolfgang Kramer
Ilustracje: Gianluca Panniello
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Redakcja: Patryk Blok
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

AGENCI

W NOCY WSZYSCY AGENCI WYGLĄDAJĄ TAK SAMO...

* POZNAJ NOWĄ EMOCJONUJĄCĄ GRĘ PLANSZOWĄ
* WCIEL SIĘ W TAJNEGO AGENTA I WYPROWADŹ W POLE PRZECIWNIKÓW
* ZBIERAJ SEKRETNE INFORMACJE I ROZPRACUJ KIM SĄ INNI GRACZE