

МУМШИ

Ключ к возрождению



Правила игры

Для 2-5 игроков от 8-ми лет

Фараон владеет ключом Возрождения.

Когда он призывает своих подданных, мумии теряют покой в своих саркофагах. Тот, кто принесёт лучший дар, получит благоволение фараона и надежду на возвращение к жизни. Но удача капризна, а желания подобны порывам ветра. Сегодня ваш дар угоден фараону, а завтра вы попадёте в опалу и позавидуете праху под его стопами.

Состав игры:

Карточки подношений – 72 шт.



Карточки папируса – 18 шт.



Советуем приготовить бумагу и карандаш для подсчёта победных баллов.

Цель игры:

Ваши мумии должны в нужный момент явиться фараону с правильными подношениями.

Игрок, набравший больше всех победных баллов к концу игры, побеждает.

Подготовка к игре

Выложите любую карточку папируса в центр стола. Перемешайте все остальные карточки (подношений и папируса вместе). Раздайте игрокам по 4 карточки лицом вниз, а остальные положите стопкой лицом вниз так, чтобы игроки могли до неё дотянуться. Это общая стопка, она понадобится в процессе игры. Игроки берут доставшиеся им карточки в руку.

Карточки подношений



Карточки подношений разделены по типу: фиал, ожерелье, саркофаг и скарабей (каждый тип своего цвета). Цифра на карточке показывает её ценность (от 1 до 5 победных баллов). Вы будете выкладывать карточки в ряд перед собой, стараясь угодить фараону.

Карточки папируса

На столе всегда выложена одна карточка папируса — это текущий список желанных подношений фараона. Она показывает всем игрокам, какую награду они получат за каждое подношение. Фараон всегда одобряет только **два** верхних в списке подношения.



Самое верхнее подношение принесёт удвоенное количество победных баллов.

Второе добавит вам столько победных баллов, сколько указано на карточке.

Третий дар неинтересен фараону — ни одного победного балла вы не получите.

Четвёртое, нижнее подношение неприятно ему, и вы потеряете победные баллы, указанные на карточке.

Большая цифра показывает, сколько карточек подношений должно лежать перед хотя бы одним из игроков, чтобы активировать подсчёт победных баллов.

Процесс игры

Первым игроком станет тот, кого недавно перевязывали. В свой ход игрок выбирает любую из доставшихся ему карточек и выкладывает её лицом вверх в ряд перед собой (если это карточка подношений) или **поверх** открытой в центре стола карточки папируса (если это карточка папируса). После этого игрок добирает себе карточку из общей стопки, так что на руках у игроков всегда по 4 карточки. Ход переходит игроку слева (по часовой стрелке).

Сыграть карточку подношений

Выкладываете карточку подношений перед собой, формируя или дополняя ряд своих даров. Старайтесь выкладывать такие подношения, чтобы получить наибольшее количество победных баллов при следующем подсчёте.

Помните! Фараон непостоянен в своих желаниях.

Сыграть карточку папируса

Выкладываете карточку папируса поверх открытой на столе карточки папируса. Фараон теперь предпочитает другие подношения. Это может полностью изменить перспективы на победу.

Может получиться так, что дары, которые раньше приносили удвоенные победные баллы, теперь неуютны фараону и баллы придётся вычитать!

ПРИМЕР: Так происходит при смене карточки папируса.



1. Зелёная мумия со скарабеем имеет ценность 4 и должна принести 8 победных баллов, потому что занимает верхнюю строку в списке желаний фараона.

Красная мумия с саркофагом, несмотря на свою ценность, 3 победных баллов не принесёт.



2. Новая карточка папируса меняет ситуацию. Теперь скарабей неуютен и за него придётся вычесть 4 победных балла, а за саркофаг получить 3 балла (он стоит вторым в списке желаемых подношений).

Принесение жертвы

В свой ход, **ВМЕСТО ТОГО**, чтобы выкладывать карточку подношения или папируса, игрок может сбросить **любое количество** карточек с руки и взять **столько же** из общей стопки. Ход переходит следующему игроку.

Подсчёт победных баллов



Большая цифра на карточке папируса показывает, сколько карточек подношений должно быть выложено перед игроком, чтобы фараон остался доволен. Как только **хотя бы один** игрок выложит перед собой **указанное количество** карточек, **немедленно** начинается подсчёт победных баллов.

Подсчёт баллов начинается в двух случаях

1. Один из игроков выложил перед собой необходимое количество карточек подношений, указанное на карточке папируса. Подсчёт начинается **немедленно**.
2. Карточка папируса с желаниями фараона сменилась и на ней указано меньшее количество карточек подношений. Например, на предыдущей карточке было указано 5 карточек подношений, а на вновь открывшейся только

три. Если у кого-то из игроков уже выложены 3 карточки подношений, то подсчёт баллов также начинается **немедленно**.

Игроки записывают заработанные победные баллы на бумаге, **оставляют верхнюю открытую карточку** папируса в центре стола, тщательно перемешивают все остальные карточки и начинают новый раунд. Игрок, сидящий **слева** от победителя, станет первым.



ПРИМЕР: Для этой карточки папируса нужно было выложить **5 карточек** подношений в ряд и одному из игроков это удалось. Теперь **все игроки** немедленно подсчитывают победные баллы, **даже**, если у них выложено **меньше** карточек в ряд. Когда Таня выложила пятую карточку подношений перед Гришей лежали только 4 карточки, но он тоже будет участвовать в подсчётах.

- **жёлтое подношение** с ожерельем имеет ценность 4. Гриша получит за эту карточку 8 победных баллов, потому что это верхнее, желанное фараоном подношение.
 - **зелёный скарабей** принесёт Грише 3 победных балла. Фараон благосклонен к дару, стоящему на втором месте в списке.
 - **синий фиал** не принесёт никаких победных баллов, он находится на третьем месте и фараон равнодушен.
 - **красный саркофаг** раздражает фараона и Гриша вычтет 2 победных балла из полученных им.
- Итого Гриша получит $8+3+0-2=9$ победных баллов.



У Юли набралось только 2 выложенные карточки, это ожерелья, каждое ценностью в 3 победных балла, но это самое желанное фараоном подношение и Юля получит 12 победных баллов ($3+3=6$, $6*2=12$).

Окончание игры

Игра заканчивается, как только один из игроков наберёт 50 победных баллов. Он и станет победителем.

Пока игра из нескольких раундов не закончена – верхняя карточка папируса остаётся на столе, а остальные сыгранные карточки папируса перемешиваются вместе с карточками подношений.

По желанию, вы можете играть до 100 или 150 победных баллов.



8710

Автор игры: Дэйв Григгер
Графика / Дизайн:
Оливер и Сандра Фройденрейх
Редактор: Бритта Стокманн
© 2016 HUCH!
www.hutter-trade.com

HUCH!

