

КОД ФАРАОНА

Автор игры: Джеймс Лим. Художник: Юнхо На

ПРАВИЛА НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ

Количество игроков: 2-5 • Возраст: 8+ • Время игры: 20 минут

Состав игры:

- 48 тайлов сокровищ (4-х цветов, разного уровня сложности)



- 3 кубика (восьмигранник, десятигранник, двенадцатигранник)



- Песочные часы (30 секунд)

- Игровое поле



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Используя числа на 3-х кубиках и простейшие арифметические операции, получите число как можно выше на пирамиде фараона. Побеждает игрок с наибольшим количеством победных очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Поместите игровое поле в центр стола.
- Разделите тайлы сокровищ на 4 группы по цвету, перемешайте по отдельности и положите рядом с игровым полем цифрами вверх, как показано на рисунке (сверху вниз: чёрный, красный, синий, жёлтый).
- Разложите 10 тайлов сокровищ на клетках игрового поля, руководствуясь их цветами.
- Поставьте песочные часы рядом с игровым полем.
- Один из игроков выбирается первым ведущим.



ХОД ИГРЫ

1. Ведущий игрок бросает одновременно 3 кубика. Раунд тут же начинается.
2. С помощью значений на 2-х или 3-х кубиках и простейших арифметических операций игроки пытаются получить числа на пирамиде фараона. Можно использовать сложение, вычитание, умножение и деление. Каждое значение кубика можно использовать только 1 раз.

Все участники играют одновременно. Как только один из игроков придумал подходящее равенство, он называет полученное число и забирает соответствующий тайл с игрового поля. Во время одного раунда игрок может взять только 1 тайл (вы можете договориться играть без этого ограничения, как описано в конце правил).

$$(5-2) \times 11 = 33$$

Пример: На кубиках выпали числа 2, 5 и 11. Миша называет число «33» и берёт с игрового поля тайл сокровища с числом «33», так как составил следующее равенство: « $(5-2) \times 11 = 33$ ». Другие возможные равенства: $2 \times 11 = 22$, $5 \times (11-2) = 45$, $2+5+11=18$, $5-2=3$.

3. После того как один из игроков взял первый тайл, он переворачивает песочные часы. Остальные игроки должны постараться составить другое равенство и назвать подходящее число до того, как кончится время.

4. Раунд заканчивается, когда заканчивается время в песочных часах.

5. По завершении раунда игроки, получившие тайлы, должны назвать составленные ими равенства. Если названное игроком равенство оказывается верным, он кладёт взятый тайл **перед собой лицевой стороной вверх**. В конце игры каждый такой тайл принесёт игроку столько победных очков, сколько золотых скарабеев изображено на его обратной стороне.

6. Если игроку не удаётся назвать составленное им равенство или оно неверно, он также оставляет у себя полученный тайл, но кладёт его **перед собой лицевой стороной вниз**. Этот тайл принесёт штрафные очки.

7. Перед началом следующего раунда поместите на пустые клетки поля новые тайлы сокровищ. Затем игрок, бросавший в предыдущем раунде кубики, отдаёт их своему соседу слева.

Игра продолжается, как описано в пункте **1**.



— КОНЕЦ ИГРЫ —

Если перед началом нового раунда в стопках недостаточно тайлов, чтобы заполнить пустые клетки поля, игра считается завершённой. Каждый игрок суммирует золотых скарабеев на обратной стороне своих победных тайлов. И вычитает из этой суммы золотых скарабеев с обратной стороны штрафных тайлов. Игрок, набравший больше всех очков, объявляется победителем. Если несколько претендентов на победу имеют равное число очков, то выигрывает тот, у которого больше тайлов сокровищ (включая штрафные тайлы).

Вариант правил для опытных игроков

Перед игрой вы можете договориться об отмене ограничения на число тайлов за ход, получаемых одним игроком. В таком случае в течение каждого раунда игрок может взять столько тайлов, сколько успеет составить равенств. Этот вариант правил стоит использовать, если все игроки хорошо освоили игру и готовы к более напряжённому соревнованию.



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании Стиль Жизни www.LifeStyleLtd.ru – там вы найдете множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!