

ARCHAEOLOGY

The Card Game

Rules of Play

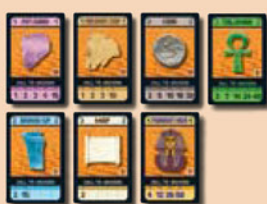
Найдите потерянные сокровища Египта и сделайте состояние!

Археология – карточная игра для 2-4 игроков, от 10 лет и старше. Длительности партии составляет 20 минут.

Состав игры

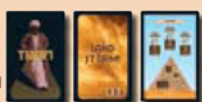
72 карты сокровищ:

- 18 осколков горшка
- 16 остатков пергамента
- 14 монет
- 8 талисманов
- 6 разбитых чаш
- 6 карт
- 4 маски фараона



15 других карт:

- 8 карт воров
- 6 карт песчаной бури
- 1 карта пирамиды



Описание игры

Цель игры в том, чтобы найти сокровища, продать их в музее и разбогатеть. Игроки находят сокровища, копая в местах раскопки. Наборы сокровищ собираются во время игры, а игроки выбирают наилучшее время для продажи их в музее.

Если игрок нашел какие-нибудь карты в месте раскопки, он может использовать их для изучения древней пирамиды, в которой было спрятано больше сокровищ. Игроки могут торговать своими сокровищами на местном рынке, чтобы увеличить стоимость своей коллекции. Если игрок встречает вора на месте раскопки, он может использовать вора, чтобы красть сокровища у других игроков. Если встречается песчаная буря, все игроки находятся под ее воздействием, и могут потерять часть своих сокровищ.

Игрок с самым большим количеством денег в конце игры становится победителем.

Начальная расстановка

1. Отложите в сторону все карты: Вор, Песчаная буря, Пирамида, Карта. Все остальные карты перемешайте в 1 колоду.

2. Раздайте каждому игроку по 4 карты (лицом вниз) из колоды. Каждый игрок берет свои карты в руку и держит их в тайне от других.

3. Разложите на середину стола лицом вверх 5 карт из колоды. Вся игра сокровища на середине стола (лицом вверх) являются рынком.

4. Разложите карты в пирамиду. Положите карту Пирамида на стол рядом с рынком. Разместите 3 карты из колоды справа от карты Пирамида, 5 карт над ней и 7 карт слева от нее, все карты лицом вниз. Это сокровища в палатах пирамиды.

5. Удалите карты Песчаная буря, если играет 3 или 4 игрока. Если играет 3 игрока, верните 1 карту Песчаная буря в коробку. Если играет 4 игрока, верните 2 карты Песчаная буря. Эти карты не будут участвовать в игре.

6. Перетасуйте все остальные карты в 1 колоду. Перетасуйте остальные карты Песчаная буря, Вор и Карта в колоду. Положите ее на стол лицом вниз. Эта колода – место раскопки.

Сокровища

На каждой карте сокровищ написана цена для торговли (для продажи на рынке), цена для продажи (для продажи набора сокровищ в музей) и редкость (количество карт сокровищ данного типа в игре).

- Цена для торговли**
Указана в верхних углах карты.
У талисмана – 3.

- Редкость**
Указана в нижнем правом углу картинки. Всего в игре 8 талисманов.

- Цена для продажи**
Указана внизу карты.
Набор из 4 талисманов может быть продан в музей за \$24.



Начало игры

Стартовый игрок выбирается случайно.

Как играть

Каждый ход игрок копает в поисках сокровищ, а затем может сделать другие действия.

1. Копнуть

В начале своего хода игрок должен копнуть в поисках сокровища – взять верхнюю карту из колоды (место раскопки).



Если это карта сокровища, игрок нашел это сокровище! Карта идет в руку игроку и не показывается остальным. Игрок может иметь любое количество карт на руке в течение игры.



Если это карта Вор, игрок встретил вора на месте раскопки, и будет использовать его, чтобы воровать сокровища у других игроков.

Вытащенная карта Вор скидывается на стол лицом вверх. Это позволит всем игрокам знать, сколько из 8 воров уже вышло.

Игрок, который вытащил вора, должен выбрать, кого он будет обкрадывать. Затем он берет одну карту из руки этого игрока, не глядя. Эта карта идет в его руку и не показывается другим игрокам. Если ни у кого из противников нет карт на руке, то ничего не может быть украдено, а карта Вор просто скидывается на стол лицом вверх.



Если это карта Песчаная буря, она заставляет игроков потерять часть своих сокровищ! Эти сокровища скоро вернуться из пустыни – их найдут местные торговцы и привезут на рынок.

Вытащенная карта Песчаная буря скидывается на стол лицом вверх. Это позволит всем игрокам знать, сколько песчаных бурь уже вышло.

Каждый игрок должен скинуть половину своих карт (с округлением в меньшую сторону), начиная с игрока, который вытащил Песчаную бурю, и далее по часовой стрелке. Игроки могут выбрать, какие карты они теряют. Потерянные карты теперь принадлежат рынку, и располагаются в середине стола лицом вверх.

Пример: Игрок А вытаскивает Песчаную бурю. Он кладет ее на стол лицом вверх. У него на руке 6 карт - он должен скинуть 3 карты.

Он выбирает 2 остатка пергамента и 1 монету, и кладет их на рынок. У игрока В на руке 5 карт, он выбирает 2 и скидывает их. У игрока С 3 карты, он должен скинуть 1 карту. У игрока D 1 карта, ему ничего не надо скидывать.

После того, как все игроки скинули карты, игрок, который вытащил Песчаную бурю, опять начинает копать в поисках сокровища.

ARCHAEOLOGY

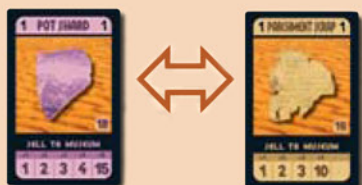
The Card Game

Rules of Play

2. Другие действия

После раскопки в поисках сокровища игрок может поторговаться на рынке, изучать пирамиду или продать сокровища в музей. Игрок может совершить любое количество этих действий и в любом порядке. Он может также решить не совершать никаких действий в этот ход.

Торговля на рынке. Игрок может продать любое количество карт с руки за любое количество карт на рынке на сумму равную или меньше цены для торговли. Цена для торговли сокровища указана в верхних углах карты.



Пример: Игрок решает торговать 2 остатками пергамента (у каждого цена для торговли равна 1) и 1 монетой (у которой цена для торговли равна 2) за 1 талисман и 1 осколок горшка (которые имеют суммарную цену для торговли - 4). Игрок кладет свои карты - монету и остатки пергамента на рынок, а затем берет талисман и осколок горшка с рынка себе в руку.

Если у карт, выбранных на рынке, цена для торговли меньше, чем у карт предлагаемых взамен, то разница не возмещается.

Игрок может торговаться с рынком несколько раз за ход.

На рынке может быть различное количество карт. Удобнее раскладывать их по типам.

Изучение пирамиды. Если у игрока есть какое-либо количество Карт, он может использовать их для изучения пирамиды и дальнейшего нахождения сокровищ.



Игрок может скинуть 1 карту Карты с руки, чтобы взять 3 карты сокровищ из маленькой палаты, скинуть 2 карты Карты, чтобы взять 5 карт сокровищ из средней палаты или скинуть 3 карты Карты, чтобы взять 7 карт сокровищ из большой палаты.

Все карты, взятые из пирамиды, игрок берет себе в руку и не показывает остальным игрокам. Использованные карты Карты у даляются из игры.

Каждая палата может быть изучена только один раз за игру.

Продажа в музей. Игрок может решить продать комплект из 1 или более карт сокровищ одного типа с руки в музей. Эти комплекты считаются деньгами в конце игры.



Ценность комплекта сокровищ определяется по преискуранту внизу карты. У большинства сокровищ стоимость существенно возрастает с каждой дополнительной картой. Тем не менее, осколки горшка, остатки пергамента и разбитые чаши должны быть собраны полностью, чтобы принести хорошую прибыль. Т.е. необходим полный комплект, чтобы их стоимость существенно выросла.

Когда игрок решает продать комплект сокровищ, он говорит другим игрокам, что он продает. Затем он раскладывает комплект на стол лицом вверх в колонку, чтобы все карты были видны. Каждый раз, когда продаются сокровища, они

раскладываются в новую колонку. Карты не могут быть добавлены к комплектам сокровищ, которые уже были проданы.

Игрок не может продать комплект, содержащий больше сокровищ, чем максимальное число, указанное в преискуранте на карте. Например, если у игрока на руке 6 талисманов, он может продать только комплект из 5. Тем не менее, игрок может продать несколько комплектов одного и того же типа сокровищ.

Игрок может сделать несколько продаж в музей в течение одного хода.

Проданные сокровища не могут быть украдены ворами или потеряны в песчаной буре.

3. Конец хода

Когда игрок закончил совершать свои действия, ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

Конец игры

Когда заканчиваются карты в колоде (место раскопки), игра продолжается, но игроки уже не копают в начале своего хода. С этого момента игрок может решить пасовать и не совершать никаких действий в свой ход. Тем не менее, если все игроки по очереди пасуют, то первый игрок, который спасовал, должен продать хотя бы 1 карту в музей в свой следующий ход.

Когда у всех игроков не останется карт на руке (т. е. все остальные сокровища проданы в музей), игра заканчивается.

Каждый игрок считает, сколько он заработал на продажах в музей за игру. Цена каждого комплекта проданных сокровищ считается отдельно. Затем все складывается, и самый богатый игрок выигрывает.

Пример: К концу игры игрок продал 3 комплекта сокровищ в музей - комплект из 4 талисманов (стоимостью \$24), комплект из 2 талисманов (стоимостью \$7) и комплект из 5 монет (стоимостью \$30). Всего \$61.

В случае ничьей, игроки считают общее количество карт, проданных в музей. У кого их окажется меньше, тот становится победителем.

Credits

Перевод на русский выполнила Светлана (LanaDove)



sales@zmandgames.com

Game design and artwork by Phil Harding

Graphic Design by ARCHON Creative Design (www.archoncreative.com)

English edition 2009 © Z-Man Games, Inc. (www.zmandgames.com)

Licensed from Adventureland Games and Phil Harding © 2007



Questions? Comments?
Missing Pieces?
Don't hesitate to get in touch:
sales@zmandgames.com