



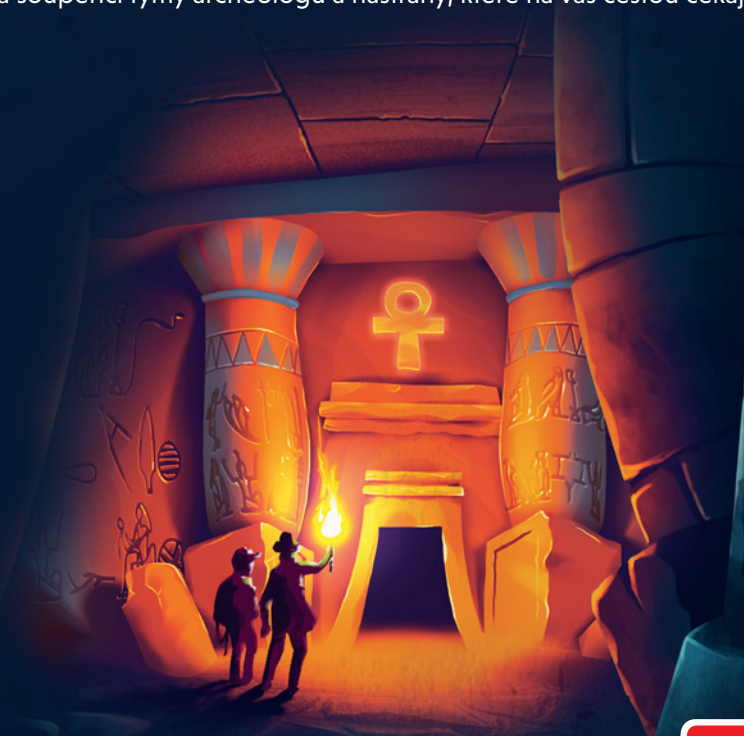
# FARAO

## TAJEMSTVÍ PRASTARÉ HROBKY

Již několik generací archeologů sní o objevení tajemné hrobky ukryté v egyptské pyramidě na hranicích Abúsíru. Podle doposud nalezených indicií by zde měl být pohřben Imhotep, stavitel královských hrobek, kterého sami Egypťané řadí mezi dávné bohy. Pokuste se se svým týmem archeologů prozkoumat temná zákoutí pyramidy a objevit místo Imhotepova posledního odpočinku. Pozor však na soupeřící týmy archeologů a nástrahy, které na vás cestou čekají!

### HERNÍ MATERIÁL

- 1 herní plán
- 1 pravidla hry
- 1 kostka
- 1 přehledová karta
- 4 výplně herního plánu
- 6 karet archeologů
- 18 figurek archeologů (v 6 barvách po 3 kusech)
- 42 žetonů se starověkými nápisy (v 7 barvách po 6 kusech)
- 67 žetonů s předměty (11 druhů po 6 kusech + 1 žeton kletby)
- 81 dílků pyramidy (48 základních, 32 rozšiřujících, 1 pohřební komnata)



Hru lze hrát ve dvou různě obtížných variantách.



MALÁ PYRAMIDA

## PŘÍPRAVA HRY

Pro první hru doporučujeme základní verzi hry „malá pyramida“, kterou nyní vysvětlíme. Předměty označené modrým okrajem a dílky pyramidy označené symbolem  dejte zatím stranou, jsou určeny pro rozšířenou verzi hry „velká pyramida“ (viz str. 6).

Do rozloženého herního plánu vložte čtyři výplně ve tvaru písmene L (1), které slouží k jeho zmenšení a zároveň jako obvodová zeď pyramidy. Na herní plochu náhodně rozložte rubem vzhůru promíchaných 48 základních dílků pyramidy (2). Dílek pohřební komnaty (3) umístěte vždy doprostřed pyramidy stranou se zdmi vzhůru. Každý hráč obdrží tři figurky ve své barvě, které představují jeho archeology (4) a barevně odpovídající kartu hráče (5). Žetony předmětů rozřídíte podle druhu a položte je rubem (černobílou stranou) vzhůru vedle herního plánu (6). Žetony se starověkými nápisy rozdělíte podle barev (7). Takto vytvoříte jejich společnou zásobu. K dispozici je také přehledová karta s předměty a překážkami, na které můžete ve hře narazit (8), jejich podrobný popis naleznete v almanachu na straně 6. Připravte si kostku.

(7) Společná zásoba žetonů se starověkými nápisy

(1) Obvodová zeď malé pyramidy

(2) Dílky pyramidy (rubem vzhůru)

(3) Pohřební komnata (s uzavřenými zdmi)

Kostka

(5) Karta hráče

vložit

(8) Přehledová karta

vchody do pyramidy (celkem čtyři)

(6) Společná zásoba žetonů s předměty (rubem vzhůru)

(4) Tři figurky archeologů



## PRŮBĚH HRY

Hru začíná nejmladší hráč provedením svého tahu. Dále se hráči střídají po směru hodinových ručiček. Vyhraje ten, komu se jako prvnímu podaří objevit a přečíst pět starověkých nápisů a následně vstoupit jednou ze svých figurek archeologů do pohřební komnaty, kde zjistí, zda je v ní skutečně ukryta hrobka s Imhotepovým tělem, a zapíše se tak do dějin archeologie.

## TAH HRÁČE

Při každém tahu hodíte kostkou a následně postoupíte jednou ze svých figurek archeologů o tolik polí, kolik vám na ní padlo. Pokud nemáte figurku, kterou chcete provádět pohyb, umístěnou na herním plánu, můžete ji nasadit u libovolného rohového vchodu do pyramidy (tyto vchody se počítají jako první pole pohybu). Figurkou můžete pohybovat i po obvodové zdi pyramidy, pro její políčka platí stejná pravidla jako pro ostatní dílky, které ve hře otáčíte. Z políček obvodové zdi můžete vstupovat na ostatní dílky pyramidy a naopak. Tah hráče nelze rozdělit mezi dvě a více figurek archeologů.

## POHYB V PYRAMIDĚ

Při pohybu pyramidou se postupně posunujete o tolik polí, kolik vám padlo na kostce. Pokud se během svého pohybu chystáte vstoupit na neotočené pole, otočte jej lícem nahoru a vyberte si jeho natočení tak, aby na něj bylo možné vstoupit z pole, odkud přicházíte. Pokud jste si dílek vybrali a otočili, musíte na něj VŽDY vstoupit. Během pohybu svých figurek můžete na jednotlivých dílcích nacházet nejrůznější předměty a překážky.

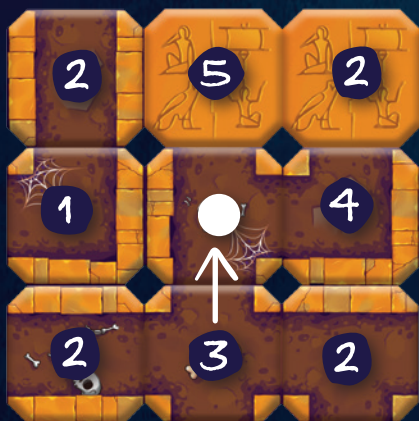
### PŘÍKLAD:

#### ● ZDE STOJÍ FIGURKA, KTEROU PROVÁDÍTE TAH

VYBRALI JSTE SI NEPROZKOUMANÉ POLE (1). VEZMETE JEJ DO RUKY A ZJISTÍTE, ŽE JE VE TVARU PÍSMENE L. NEMŮŽETE JEJ POLOŽIT TAKTO (2), PROTOŽE BYSTE NA NĚJ NEMOHLI VSTOUPIT. NA VÝBĚR MÁTE DVĚ MOŽNOSTI: UMÍSTIT CHODBU TAK, ABY ZAHÝBALA DOPRAVA (3), NEBO DOLEVA (4). NÁSLEDNĚ VSTOUPÍTE FIGURKOU NA ODHALENÉ POLE, A POKUD VÁM ZBYL POHYB, POKRAČUJETE VE HŘE.



Během pohybu se nesmíte pohybovat přes zdi ani šikmo. Nesmíte se vrátet na políčko, z kterého jste právě přišli. Na toto políčko smíte vstoupit až ve svém dalším tahu. Dalším omezením pohybu mohou být nejrůznější překážky (viz níže). Ostatní archeologové váš postup nijak neblokuji, poli, na kterých stojí, můžete procházet i na nich skončit svůj tah.



## PŘÍKLAD:

### ● ZDE STOJÍ FIGURKA, KTEROU PROVÁDÍTE TAH

V DALŠÍM KROKU NESMÍTE NA POLE (1), PROTOŽE JE ZA ZDÍ. JEDNÍM KROKEM SE TAKÉ NEDOSTANETE NA POLE (2), PROTOŽE JSOU ŠÍKMO. NA POLE (3) NEMŮŽETE, PROTOŽE JSTE ODTUD V PŘEDCHOZÍM KROKU PŘÍŠLI. ZBÝVAJÍ VÁM TEDY DVĚ MOŽNOSTI. JÍT NA NEPROZKOUMANÉ POLE (5) NEBO NA ODKRYTÉ POLE (4) A ODTUD V DALŠÍM KROKU POKRAČOVAT NA POLE (2) V PRAVÉM HORNÍM ROHU.

Většina polí v pyramidě je jen chodbou nebo křižovatkou, která vede dále. Na některých dílcích jsou však nejrůznější překážky a předměty, které vás během hry ovlivní. Pokud během svého pohybu na takovéto pole narazíte, okamžitě vykonajte jeho účinek. Jestliže vám zbyly další body pohybu, pokračujte v něm.

## PŘEKÁŽKY

Pakliže jste se rozhodli vstoupit na neprobádané pole a ukázalo se, že je tam překážka, tah již nemůžete vzít zpět ani jít jinam. Na pole musíte vstoupit. Tedy pokud je na něm například smrtící překážka, archeolog se smrti nevyhne.

### PŘEKÁŽKY MOHOU MÍT TYTO ÚČINKY:

## ZABÍJEJÍ

■ Váš archeolog zemře. Figurku archeologa hráč odstraní z herního plánu, během svého dalšího tahu ji může opět „nasadit“. Odted představuje nového archeologa.

## KONČÍ TAH HRÁČE

■ Jakmile na toto pole vstoupíte, váš tah končí i přesto, že vám mohly zůstat body pohybu.

## NELZE NA NĚ VSTOUPIT

Více podrobností o překážkách naleznete v Almanachu (str. 7) a na přehledové kartě. U každé překážky je uveden i předmět, který vás proti ní může ochránit. Pokud jej máte u sebe, překážka na vás neúčinkuje a můžete ji ignorovat (předmět vám v tomto případě zůstává). V případě, že o předmět přijdete, zatímco stojíte na poli s překážkou (např. jste okradeni, viz níže), se ovšem nic neděje. Z pole můžete odejít a překážka vás neohroží. Překážka účinkuje v okamžiku, kdy na ni vstoupíte.





## STAROVĚKÉ NÁPISY

Chcete-li hru vyhrát, musíte co nejdříve „přečíst“ pět různých starověkých nápisů, které se také skrývají na polích pyramidy. Nápis přečtete tak, že vstoupíte svým archeologem na jeho pole a vezmete si žeton nápisu odpovídající barvy z jejich společné zásoby. Takto získaný žeton přidáte ke své kartě hráče. Nápis jedné barvy nelze získat dvakrát.



## PŘEDMĚTY

Na některých polích naleznete předměty. Pokaždé když vstoupíte (projdete jím nebo na něm ukončíte svůj pohyb) na takové odkryté či neodkryté pole, můžete si vzít žeton tohoto předmětu a umístit ho na svou kartu hráče. Každý předmět smíte mít jen jednou, proto pokud jej již máte, znovu si ho neberete. Většina předmětů má dva významy:

- Předmět vás chrání před účinky nějaké překážky. Pokud vstoupíte na pole s touto překážkou a předmět máte, můžete ji ignorovat a na pole vstoupit (o předmět přitom nepřicházíte).
- Předmět můžete použít tím, že ho kdykoliv během svého tahu vrátíte do společné zásoby (utratíte jej) a vykonáte jeho účinek.

Když poprvé ve hře objevíte místo s předmětem, otočte hromádku příslušných žetonů lícem (barevnou stranou) vzhůru, aby bylo vidět, že předmět je již někde k dispozici a jeden si vezměte. Ve hře 6 hráčů mohou dojít žetony některého z předmětů. Pokud je ve hře políčko s truhlicí, může si hráč vzít poslední předmět z ní (viz str. 7).

## KONEC POHYBU

Vámi vybraná figurka archeologa obvykle postupuje o tolik polí, kolik vám padlo na kostce. Jeho postup může ale skončit předčasně. A to kvůli překážce nebo v případě, že již není dostupné žádné pole, na které je možné se pohnout. To se může stát například na konci slepé uličky, kde by bylo jedinou možností se vrátit, to je ovšem zakázáno (viz Pohyb v pyramidě). Archeolog ve svém pohybu musí vždy pokračovat, pokud je to možné. Pohyb si nelze dobrovolně zkrátit, i kdyby to pro hráče bylo výhodné.

## PŘEPADENÍ

K přepadení dojde tehdy, pokud archeolog skončí svůj pohyb na poli, kde se již nachází alespoň jeden archeolog jiného hráče. V případě, že políčkem jen procházíte, k přepadení nedochází. Při přepadení druhého archeologa okradete a zraníte.

**OKRADENÍ** - vezmete hráči jeden jeho předmět za každého archeologa, kterého mu přepadnete. Smíte vzít předmět, který ještě nemáte (starověké nápisy brát nelze).

**ZRANĚNÍ** - vrátíte figurku archeologa zpět hráči, kterému patří. Během svého dalšího tahu ji tento hráč smí opět „nasadit“ do hry. Přepadení jsou na příslušném poli všichni archeologové z ostatních týmů. Zranění nejsou jen ti archeologové soupeřů, kteří u sebe mají lékárničku (viz str. 9), okradení jsou všichni.



otočit



## KONEC HRY

Vyhrává ten hráč, který jako první otevře pohřební komnatu a vstoupí do ní. Aby tak mohl učinit, musí nejprve získat pět starověkých nápisů, které se nacházejí v chodbách pyramidy. Jakmile má hráč žetony pěti různých nápisů, může jedním ze svých archeologů vstoupit do hrobky, a tak zvítězit. V tento okamžik hráč otočí dílek pohřební komnaty, a tím ji otevře. Ve chvíli, kdy je pohřební komnata otevřena, mohou do ní vstoupit i ostatní hráči, i když nemají přečtené všechny nápisy, neboť dveře do prastaré hrobky jsou otevřené trvale. Tím se určí další pořadí hráčů. Ten, kdo vstoupí do pohřební komnaty jedním ze svých archeologů, dále ve hře nepokračuje. Ve chvíli, kdy do hrobky se svým archeologem vstoupí poslední hráč, hra končí.



VELKÁ PYRAMIDA

### VARIANTA HRY „VELKÁ PYRAMIDA“

Pokud jste si vyzkoušeli variantu „malá pyramidá“ a chcete si užít o trochu delší a složitější verzi, můžete si zahrát rozšíření „velká pyramidá“. Hra se pravidly neliší, pouze v rámci přípravy hry nachystejte i předměty s modrým okrajem a přimíchejte dílky pyramidy označené symbolem  $\boxplus$ . Do rozloženého herního plánu v tomto případě nevkládáte čtyři výplně ve tvaru písmene L. Pokud ve „velké pyramidě“ narazíte na překážky a předměty, které ještě neznáte, přečtěte si jejich popis v almanachu hry na str.

7. Ve „velké pyramidě“ je ve hře oproti „malé pyramidě“ sedm různých starověkých nápisů, do hry tedy přibudou dva navíc (růžový a oranžový). K otevření pohřební komnaty však stále stačí přečíst jen pět z nich.

**TIP:** Pakliže si chcete hru prodloužit, můžete hrát na všech sedm nápisů a komnatu otevřít, až když je naleznete všechny.

-> **SOUČÁSTI ROZŠÍŘENÍ JSOU VŽDY VYZNAČENY TYRKYSOVOU BARVOU.**

Společná zásoba žetonů se starověkými nápisy



Obvodová zeď velké pyramidy

Dílky pyramidy (rubem vzhůru)

Pohřební komnata



Karta hráče



Přehledová karta



Vchody do pyramidy (celkem čtyři)



Společná zásoba žetonů s předměty (rubem vzhůru)

Tři figurky archeologů





## ALMANACH

Pro rychlý přehled políček, překážek a předmětů můžete použít také přehledovou kartu. Nejprve si však přečtěte jejich podrobný popis v tomto almanachu. Přehledové karty slouží pouze k rychlé orientaci během hry.

### PŘEHLED HERNÍCH POLÍ

#### • MAPA

Jestliže otočíte pole s nakreslenou mapou, můžete odkrýt jakékoliv neprozkoumané pole v pyramidě. Dílek libovolně natočte a vraťte na jeho místo a nechte ho odkrýt. Pokud jste vybrali dílek vedle vašeho archeologa (vedle dílku s mapou) a zbývají vám body pohybu, můžete se se svou figurkou pohnout i na toto místo, pokud je to možné.

#### • POHŘEBNÍ KOMNATA

Otevřít pohřební komnatu a vstoupit do ní je cílem této hry. Komu se to podaří jako prvnímu, vyhrává. Pohřební komnata se nachází uprostřed pyramidy. V průběhu hry do ní nelze vstoupit ani skrze ni projít, to můžete udělat, až pokud máte přečteno pět různých starověkých nápisů nebo je otevřena.

#### • STAROVĚKÝ NÁPIS

Když objevíte pole se starověkým nápisem, „přečtěte“ si jej a vezměte si jeho příslušný žeton ze společné zásoby. Přiložte jej ke kartě hráče.

#### • TAJNÁ CHODBA

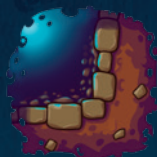
Pakliže objevíte pole s vchodem do tajné chodby, nic se neděje. Z tohoto pole je však možné jedním pohybem přesunout svou figurku archeologa na jiné odkruté pole s tajnou chodbou. Odkrytím minimálně dvou takovýchto polí vytvoříte v pyramidě zkratku.

#### • TEMNÁ SVATYNĚ

Jakmile vstoupíte do svatyně, umístěte na libovolné odkruté pole pyramidy žeton kletby. Pokud je již kletba někde umístěna, přesuňte ji na jiné volné odkruté pole. Kletba pole blokuje a dokud je na něm, není na něj možné vstoupit. Kletbu nelze umístit na pohřební komnatu.

#### • TRUHLICE

V truhlici je od každého předmětu ve hře jeden exemplář. Když odkryjete pole s truhlicí a vstoupíte na ně, dejte stranou po jednom žetonu od každého předmětu ve hře (i těch neobjevených) a jeden z nich si vezměte. Kdokoliv na toto pole vstoupí později, vezme si některý ze zbývajících předmětů. „Efekt“ truhly spouští pouze první hráč, který ji objeví. Další příchozí předměty nedoplňuje. I zde platí, že předmět, který již máte, si podruhé vzít nemůžete.



## PŘEHLED PŘEKÁŽEK

### ZABÍJÍ

Pokud vstoupíte na pole s takovouto překážkou a nemáte odpovídající ochranný předmět, váš archeolog zemře. Jeho figurku odstraníte z herního plánu a váš tah končí. Od teď představuje nového archeologa, kterého můžete během dalšího tahu opět „nasadit“ do hry.

### • HAD

Pokud u sebe máte pochodeň, můžete hada ignorovat. Zaženete ho a pokračujete dále ve svém tahu.



### • JEDOVATÝ PLYN

Když u sebe máte šátek, můžete jedovatý plyn ignorovat. Ochrání se před ním a pokračujete dále ve svém tahu.



### • PAST

Jestliže u sebe máte plánek, můžete past ignorovat. Víte přesně, kde se nástraha nachází a opatrně pokračujete ve svém tahu.



### KONČÍ TAH HRÁČE

Když vstoupíte na některé z těchto polí a nemáte předmět, který vás ochrání před jeho účinkem, váš tah končí. Figurka archeologa zůstane na poli a dále se může pohybovat až v dalším tahu. Pokud máte odpovídající předmět, pokračujete v pohybu a překážku ignorujete.

### • HLAD

Pokud u sebe máte jídlo, můžete hlad ignorovat. Pocit hladu vás nezaskočí a pokračujete dále ve svém tahu.



### • ÚNAVA

Jestliže u sebe máte čokoládu, můžete únavu ignorovat. Únava vás nezastaví a pokračujete dále ve svém tahu.



### • ŽÍŽEŇ

Když u sebe máte vodu, můžete žížeň ignorovat. Žízeň vás nezastihne a pokračujete dále ve svém tahu.



### NELZE NA NĚ VSTOUPIT

Na toto pole nelze vstoupit, pokud nemáte správný předmět. Jestliže máte příslušný předmět, můžete překážku ignorovat a na pole vstoupit. Pakliže se chcete přesunout na dosud neodhalené pole a po jeho odkrytí zjistíte, že je na něm jedna z těchto překážek, váš tah okamžitě končí (samozřejmě pokud nemáte příslušný předmět). Figurka archeologa zůstane na políčku, ze které chtěla na překážku vstoupit.

### • ROZVALENÉ ZDI

Pokud u sebe máte kouzelnou lahvičku, můžete rozvalené zdi ignorovat a vstoupit, jako by pole bylo bez překážky.





## • TAJEMNÉ DVEŘE

Tyto dveře jsou popsané egyptskými hieroglyfy a mohou jimi procházet pouze duchové. Jestliže u sebe máte zlatý klíč, můžete tajemnými dveřmi také projít.



## • BEZEDNÁ PROPAST

Bezdná propast je tak hluboká, že ji nelze přeskochit ani nijak obejít. Lze ji překonat pouze pomocí papyru mrtvých.



## PŘEHLED PŘEDMĚTŮ

### • JÍDLLO



Pokud u sebe již máte jídlo, pole s hladem vám neukončí tah. Můžete v něm dále pokračovat. Žeton jídla vám v tomto případě zůstává.

Jídlo můžete také „utratit“ a ve svém tahu otočit kostku na číslo 6. Jídlo můžete použít, i pokud jste již nějaké kroky se svým archeologem udělali, a to i když jste jídlo právě získali. Jídlo vám nepřidá šest tahů, pouze mění váš hod na 6. Jestliže jste například hodili dvojku, udělali dva kroky a přišli na pole s jídlem, můžete si jej vzít, ihned spotřebovat, otočit kostku na číslo 6 a pokračovat v pohybu o další čtyři kroky (6-2=4).

### • LÉKÁRNIČKA



Tento předmět se nedá jednorázově použít a ani vás nechrání před nebezpečím, které na vás čeká uvnitř pyramidy. Účel lékárničky je v tom, že vás chrání před zraněním od ostatních hráčů při přepadení. Pokud máte lékárničku a vašeho archeologa někdo přepadne, tak ho sice okrade, ale nezraní. Žeton lékárničky vám v tomto případě zůstává.

Pozor: přepadávající může ukrást i lékárničku (pokud ji sám nemá). Ani v tomto případě není archeolog zraněn, ale o lékárničku přišel.

### magické předměty

### • KOUZELNÁ LAHVIČKA



Pakliže u sebe máte kouzelnou lahvičku, můžete vstoupit na pole s rozvalenými zdmi a případně dále pokračovat ve svém pohybu. Žeton kouzelné lahvičky vám v tomto případě zůstává.

Pokud ji použijete, můžete projít zdi na sousední odkryté pole. V okamžiku, kdy vykonáte takovýto pohyb, musíte lahvičku vrátit do společné zásoby. Nelze tedy projít více zdmi za použití jedné lahvičky. Kouzelnou lahvičku nelze koupit za peníze.

### • ZLATÝ KLÍČ



Pokud u sebe máte zlatý klíč, můžete vstoupit na pole s tajemnými dveřmi a dále jimi případně projít na další dílek. Předmět zlatý klíč vám v tomto případě zůstává.

Klíč můžete použít a „utratit“ tak, že pole, na kterém stojíte, nebo neobsazené odkryté sousedící pole, libovolně natočíte. Zlatý klíč nelze koupit za peníze.

### • PENÍZE



Za peníze, které během hry získáte (naleznete je nebo ukradnete jinému hráči), si můžete zakoupit jakýkoliv předmět mimo starověkých nápisů a **magických předmětů** (kouzelná lahvička, zlatý klíč a papyrus mrtvých). Žeton peněz odhodíte do společné zásoby a vezmete si jakýkoliv předmět, který je již k dispozici, tedy byl někde v pyramidě objeven a hromádka jeho žetonů je otočena lícem vzhůru. Peníze vás nechrání před žádnou konkrétní překážkou.

### • POCHODEŇ



Když u sebe máte pochodeň, můžete bez obav vstoupit na pole s hadem. Předmět vám v tomto případě zůstává.

Pochodeň můžete také použít (a vrátit do společné zásoby) k prozkoumání všech sousedních neprobádaných polí, od kterých vás neodděluje zeď.



Pole prozkoumáte tak, že je otočíte lícem nahoru. V případě, že vám zbyly body pohybu, můžete na tato pole vstoupit.



### • ČOKOLÁDA

Pole únava vám neukončí tah, pokud u sebe máte čokoládu. Žeton čokolády vám v tomto případě zůstává.

Tím, že ji použijete a žeton vrátíte zpět do zásoby, můžete otočit kostku na libovolné nižší číslo než to, které vám právě padlo. Použití čokolády a otočení kostky musíte provést před zahájením svého pohybu.

### magické předměty



### PAPYRUS MRTVÝCH

Jedná se o nejmocnější předmět, který můžete v pyramidě nalézt. Pokud u sebe máte papyrus mrtvých, můžete vstoupit na pole s bezednou propastí.

Když se papyrus rozhodnete použít, umožní vám se načas pohybovat mimo svět živých. Nejdříve vraťte jeho žeton do společné zásoby. Po zbytek tahu se pohybujete po herním plánu nehlédě na zdi, překážky a odkrytá či neodkrytá pole. Jediná pole, na která nemůžete vstoupit, jsou pohřební komnata (pokud již není otevřena) a pole s kletbou (pokud je na plánu). Můžete kráčet i přes zakryté dílky, ale neodkrývejte je ani se na ně nedívejte. Nadále platí, že se nesmíte pohybovat šikmo ani zpět na pole, ze kterého jste přišli. Také musíte vyčerpat celý hod kostkou. Během tohoto tahu nesbíráte žádné předměty ani nepoužívejte ty, které ovlivňují okolí (jako např. zlatý klíč). Předměty, které ovlivňují pouze vašeho archeologa, používat smíte (např. jídlo). Účinek na vás má pouze poslední pole vašeho tahu. Při vstupu na poslední pole se již řídíte standardními pravidly (odkryjete neprobádané pole, řešíte účinky překážek apod.) Papyrus mrtvých patří mezi magické předměty, nelze jej tedy koupit za peníze.



### • PLÁNEK

Díky plánu můžete opatrně vstoupit na pole s pastí. Předmět vám v tomto případě zůstává.

Pokud se rozhodnete plánek použít, vraťte jeho žeton do společné zásoby a prohlédněte si tajně dvě neodkrytá pole kdekoli v herním plánu. Při vrácení je můžete prohodit, nechte je zakrytá.



### • ŠÁTEK

Jestliže u sebe máte šátek, můžete bez obav vstoupit na pole s jedovatým plynem. Předmět šátek vám v tomto případě zůstává.

Použitím a vrácením žetonu šátku můžete také po zbytek tahu ignorovat pravidlo o zákazu „vrácení se“. Můžete tedy například dojít na konec slepé chodby a ihned se vrátit zpět.



### • VODA

Pokud u sebe máte vodu, pole žízeň neukončí váš tah, žeton vám v tomto případě zůstává.

Vodu můžete také vypít (žeton vrátíte do společné zásoby) a otočit si kostku na číslo 5. Tento předmět tedy funguje podobně jako jídlo. Můžete ho použít, i pokud jste již nějaké kroky se svým archeologem udělali, a to i když jste vodu právě získali. Voda vám nepřidá pět tahů, pouze mění váš hod na 5.

Autor hry: **JIŘÍ SLAVÍK**

Ilustrátor hry: **PETR ŠTEFEK**

**Dino Toys**

K Pískovně 108

295 01 Mnichovo Hradiště

Czech Republic

[www.dinotoys.cz](http://www.dinotoys.cz)