



Правила гри

О, ні!

Під час відвідин піраміди, Гапі випадково відчинив потаємні двері і знайшов стародавню табличку. Але коли він підійшов ближче, несподівано з'явився бог.

"Фух, дякую, що знайшов мене! Всі інші боги все ще заховані в піраміді. Допоможи мені знайти їх, ми не грали разом цілу вічність!"



Компоненти гри

36 карт Богів

2



6 Шакалів
(родина Анубіса)



6 Кішок
(родина Бастет)



6 Крокодилів
(родина Себека)



6 Соколів
(родина Гора)



6 Бегемотів
(родина Таверет)

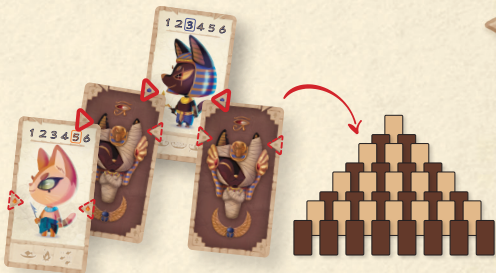


6 Биків
(родина Апіса)



Підготовка до гри

- 1 Перетасуйте всі карти стороною з Мумією догори.
- 2 Розкладіть усі карти на столі у формі піраміди, дотримуючись інструкцій, наведених нижче:
 - Почніть з вершини піраміди. Покладіть 1 карту **стороною Бога**, далі ще 2 карти **стороною Мумії** так, щоб вони частково накривали першу карту.
 - Продовжуйте так само з рештою карт, чергуючи ряди стороною Бога та стороною Мумії. Коли ви закінчите, ваша піраміда повинна виглядати так, як на прикладі:



Мета гри

Станьте першим, хто збере найбільшу кількість Богів з однієї родини.



Ігролад

У свій хід ви **повинні** взяти Бога з піраміди **1** і тримати його при собі: це ваша рука. Потім ви **можете** замовити Бога у іншого гравця **2**, і, нарешті, ви **повинні** розкрити Богів з однієї родини **3**, якщо це можливо.

Починає наймолодший гравець, потім гра продовжується за годинниковою стрілкою.

1 Візьміть Бога



Якщо в піраміді є карти, візьміть 1 доступну карту Бога і додайте її в руку. Карта Бога доступна, якщо вона не закрита іншою картою. Якщо карта лежить стороною Мумії, не показуйте її іншим гравцям. Це секрет! Тільки ви можете бачити, який це тип карти.

4



Якщо в піраміді немає карт, ви більше не можете брати карти зі столу. Пропустіть цей крок ходу. Але ви все ще можете замовити Бога на наступному кроці **2**!

2 Замовте Бога

Ця дія не є обов'язковою: Виберіть іншого гравця і назвіть 1 карту Бога.



Приклад: "Андрію, у тебе є Кішка з номером 1?"

Якщо гравець має цього Бога в руці, він **повинен** віддати його вам.

⚠️ **Примітка:** Ви не можете замовити ту ж карту, яку замовляв попередній гравець.

3 Розкрийте Богів

Якщо у вас в руці є група з 3 карт Богів однієї сім'ї (одного кольору), ви **повинні** покласти їх стороною Бога на стіл перед собою. Якщо в кінці ходу ви маєте дві групи, розкрийте обидві. Інші гравці не можуть замовляти у вас ці карти Богів до кінця гри.



Потім гравець ліворуч від вас робить свій хід.



Гра закінчується, як тільки гравець розкрив:



АБО



цілу родину,
тобто 6 карт Богів
одного кольору.

- 5 груп по 3 Боги з однієї родини (для 2 гравців);
- 4 групи по 3 Боги з однієї родини (з 3 гравцями);
- 3 групи по 3 Боги з однієї родини (для 4 гравців).

Цей гравець **негайно** виграє гру.



Варіанти дослідження

Урізноманітніть свої ігри, змінивши підготовку до гри. Замість того, щоб розкласти карти пірамідою, ви можете скопіювати наступні форми:



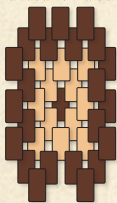
Мастаба

Почніть з того, що покладіть всі 6 карт з номером 1 в лінію, стороною Бога. Потім викладіть решту карт як показано на зображенні.



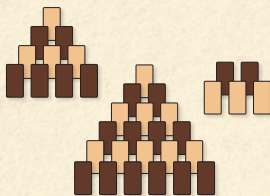
Храм

Зробіть дві форми: в одній всі карти стороною Мумії, а в другій — стороною Бога.



Гробниця

Розкладіть цю форму, почавши з першої карти зі стороною Мумії в центрі.



Гіза

Розкладіть три форми. Ви також можете розважитися, склавши одну з них тільки з карт зі стороною Мумії!



Боги Стародавнього Єгипту



Ми використовуємо термін "бог" для позначення надприродних істот, наділених силою. У Стародавньому Єгипті богів часто представляли у вигляді істот з людськими тілами і головами тварин!

Гапі - бог Нілу, великої єгипетської річки. У давнину здоровий врожай значною мірою залежав від щорічного підйому води в Нілі. Вона забезпечувала необхідною водою сільськогосподарські угіддя, затоплюючи їх.



Анубіс - не найприємніший бог з цієї групи, оскільки він бог бальзамування і муміфікації. Його зображують у вигляді людини з головою шакала.

Бастет - богиня-захисниця. Подібно до котів, своїх священних тварин, вона охороняла будинки та врожай, відганяючи тварин, які намагалися перекусити припасами та посівами.



Собек - бог води та родючості, зображений у вигляді крокодила. Люди поклонялися йому в місті Крокоділополі, де вирощували священних крокодилів.

Гор - бог-захисник фараонів, один з найдавніших і найважливіших богів Стародавнього Єгипту. Його зображують у вигляді людини з головою сокола.



Таверет - богиня-покровителька пологів. Лагідна і добра, вона відганяла злих духів, щоб не допустити їх до новонароджених немовлят. Вона має вигляд милого бегемотика та обожнює обіймати немовлят!

Апіс - надсильний бог, зображений у вигляді бика з довгими рогами та сонячним диском. Він є символом родючості та фізичної сили.



8



Команда

Дизайн
Олів'є Сіп'єр
Студія
Forgenext
Ілюстрації
Ентоні Муленс

Керівництво проєктом
Адріан Фенуйє
Графічний дизайн
Сінді Рот
Переклад
Дарина Сауленко
Редактура
Яна Мокляк



Олів'є хотів би подякувати командам Forgenext та Loki за їхню чудову роботу, а також своїй родині за підтримку. Ця гра присвячена його мамі.

Loki також хотів би подякувати школам і вчителям Хейлькора і Лудреса за їхні цінні відгуки про цю гру.



FORGENEXT
THE FIRST BOARDGAME AGENCY

© LOKI 2022 - ВСІ ПРАВА ЗАСТЕРЕЖЕНО

