

## A játék áttekintése

Lépjetek be Luxor mesés templomába, vezessétek a kalandorokat a templom titokzatos járatain és kutassátok fel útközben az értékes kincseket.

Célotok a fáraó sírkamrája, de már az odavezető út során számtalan kincset és titokzatos erővel bíró skarabeuszt gyűjthettek. A kalandorokat a kártyáitok segítségével mozgathatjátok a templomban lapkáról-lapkára. Minél előbb juttatjátok a kalandoraitokat a sírkamrába, és az út során minél több kincset gyűjtötök össze, annál több pontot kaptok. Amint az első két kalandor kulccsal a kezében belép a sírkamrába, a játék véget ér. Aki a legtöbb pontot gyűjtötte, az a játék győztese.

# LUXOR

## AZ ELFELEDETT KINCSEK

## A doboz tartalma

### • 1 Játéktábla



### • 1 Hórusztábla



### • 1 Értékelőtábla



### • 31 Startkártya

6x 1  
5x +/- 1  
je 4x 2, 3, 4, 5  
4x kocka



### • 24 Hóruszkártya



8x 1. szint

8x 2. szint

8x 3. szint

A szintet a kártyák elejének alsó szegmensében lévő szemek darabszámából állapíthatjátok meg.

### • 30 Kincsclapka - (10 lapka kincs fajtánként)



Vázák

Ékszerek

Szobrok

Kincs

Hátlap

fajtánként: 1x 1 4x 3 3x 4 1x 5 1x 6

### • 14 Templomlapka

Hátlap:



Előlap:

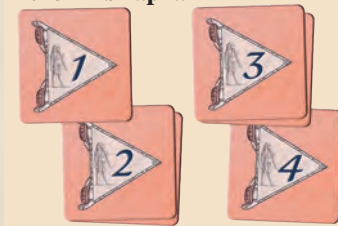


### • 6 Hóruszlapka



2x 1, 2 vagy 3 szem és kulcs

### • 6 Oziriszlapka



1x 1, 2x 2, 2x 3, 1x 4

### • 20 Kulcs



Előlap

Hátlap

### • 22 Skarabeusz



Előlap

Hátlap

4x

8x

6x

4x

### • 20 Kalandor



A játékosok színeiben, színenként 5 figura

### • 4 Pontjelző



A játékosok színeiben

### • 1 Kezdőjátékos jelző



### • 18 Joker kincsclapka



### • 2 Szarkofág



### • 4 Játékosjelző



A játékosok színeiben

### • 1 Dobókocka

(A színe eltérhet a képen láthatótól.)



### • Játékszabály



## Előkészületek

### Közös játékelemek

Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére. Helyezzétek a 2 szarkofágot a sírkamrára. A hórusz táblát és az értékelő táblát fektessétek a játéktábla mellé úgy, hogy mindenki számára jól látható legyen. Az összes skarabeusz lapkát fordítsátok lefelé és keverjétek össze, majd a joker lapokkal a kincslapokkal és a kulcsokkal együtt tegyétek a hórusz tábla fölé egy közös készletbe. Készítsétek a játéktábla mellé a dobókockát is.

### A játékosok játékelemei

Válasszatok egy színt, és vegyétek magatokhoz a kiválasztott színben a következőket: 5 kalandor, 1 játékosjelző, 1 pontjelző. Mindenki tegye le a kalandorait a játéktáblára a következők szerint: állítsatok két kalandort a színetekben a startmezőre (lépcső), fektessetek (ne állítsatok) egy kalandort a színetekben az Anubis szobrok melletti területekre. A pontjelzőiteket tegyétek a pontozósáv 0/100 mezőjére. A legfiatalabb játékos vegye magához a kezdőjátékos jelzőt, mert ő kezdi a játékot. A játékosjelzőiteket fektessétek magatok elé, így láthatjátok, hogy ki melyik színnel játszik. Kettő vagy három játékos esetén a megmaradt játékelemeket tegyétek vissza a játék dobozába.

### A játékkártyák

A játékot kezdő játékos lefordítva keverje meg a startkártyákat, majd mindenkinek adjon 5 lapot. A maradék lapokból alakítson ki egy húzópaklit a játéktábla közepén.

!!! Fontos: A kezetekbe vett lapok sorrendjén nem változtathattok!

A hóruskártyákat válogassátok szét a szintek (a kártyák alján látható szemek száma) szerint. A szétválogatott lapokat külön-külön keverjétek meg, majd felfordítva fektessétek hórusz tábla megfelelő mezőire (a szem szimbólumok száma szerint).

### A lapkák

Az ozirisz lapkákat lefordítva keverjétek meg, majd 4 lapkát fektessetek felfordítva a játéktábla 4 oziriszmezőjére. A megmaradt 2 lapkát tegyétek vissza a játék dobozába.

A hórusz lapkákat tegyétek a szem szimbólumok száma szerint a játéktábla hóruszmezőire.

A kincslapkákat lefordítva keverjétek meg, majd fektessetek véletlenszerűen felfordítva a játéktábla üresen maradt mezőire.

A templomlapkákat válogassátok szét a hátlapjaik szerint. A szétválogatott lapkákat külön-külön keverjétek meg, majd alakítsatok ki belőlük egy-egy lefordított húzópaklit a játéktábla mellett.





## AZ ÉRTÉKELŐTÁBLA

A bal oldalon láthatjátok a pontértékelés sorrendjét a játék végén:

1. A kalandorok pozíciója
  2. Megszerzett szarkofágok
  3. Megmaradt kulcsok
  4. Összegyűjtött kincslapka szettek
  5. A skarabeuszok pontjai
- A jobb oldalon láthatjátok az összegyűjtött kincslapkaszettekért kapható pontokat.



## Fontos: Így kezeljétek a kártyákat

A Luxor játékban egészen a játék végéig nem változtathattok a kezeitekben tartott lapok sorrendjét! Csak a jobbszélső vagy a balszélső lapot játszhatjátok ki a kezetekből, és nem rendezhetitek át a lapjaitokat a lap kijátszása után sem.

A kijátszott lapot (startkártya, vagy hóruskártya) tegyétek a lerakópaklira. Amikor új lapot húztok, akkor azt a kezetekben tartott 4 lap közé középre kell beillesztenetek. Lépésetek végén mindig 5 lap legyen a kezetekben. Amikor elfogynak a húzópakliból a lapok, akkor keverjétek meg a lerakópakli lapjait, és alakítsatok ki belőlük egy új húzópaklit.

Új kártya



Ezeket a kártyákat szabad kijátszani

## A játék menete

A Luxor játékot több körön át játsszátok. Egy kör a kezdőjátékosnál kezdődik, a többiek öt követik majd az óramutató járásával megegyező irányban.

### 1. Kártyakijátszás és lépés a kalandorral

Amikor te vagy a soron, akkor játszd ki a kezdedben tartott lapokból a jobb- vagy a bal szélső lapot, majd a lapnak megfelelően lépj az egyik kalandoroddal az egyik lapkáról a másikra a sírkamra irányába.

### 2. Akciók

Csináld meg annak a lapkának az akcióját, amelyikre a kalandoroddal a lépésed végén érteztél.

### 3. Kártyahúzás

A lépésed végén húzz egy lapot a húzópakliból. Az új lapot csúsztasd be a kezdedben tartott lapok közé középre. Ezután kezdheti meg lépését az utána következő játékos.

A játék véget ér, amikor az első két kalandor kulccsal belép a sírkamrába. A kört még végigjátsszátok, majd utána megkezditek a végső értékelést. A következő két oldalon olvashatjátok el a játék menetét részletesen.




## 1. Kártyajátás és lépés a kalandorral

Válaszd ki a kezekben tartott lapokból a jobb- vagy a bal szélső lapot, és tedd felfordítva a lerakópaklira a játéktábla közepére.

### Startkártyák:

A kijátszott kártyádon egy szám van. Az egyik kalandorral ennyi lapkát lépsz a sírkamra irányába.

A kijátszott kártyádon  $\frac{1}{+/-}$  van. Az egyik kalandorral egy lapkát előre vagy hátra lépsz.

A kijátszott kártyádon  van. Dobj a kockával, majd az egyik kalandorral lépj a dobásodnak megfelelő számú lapkát a sírkamra irányába.

### Hóruszkártyák:

A játék során szerezhetsz 1, 2 vagy 3-as szintű hóruszkártyát, amik további lépéslehetőséget nyújtanak. Ezekről bővebben a 8. oldalon olvashatsz.

Amikor hóruszkártyát játszol ki, akkor azt is felfordítva a lerakópaklira kell tenned a játéktábla közepére.



Példa: Anna a kezében tartott lapokból vagy a bal szélső 1-es, vagy a jobb szélső 3-as lapot játszhatja ki.



Példa: Anna (piros) kalandorával a startmezőről 3 lapkát kell előrelépjén.



Egy kalandort léptetsz 1-6 lapkát.



Minden kalandort léptetsz 2 lapkát.



Az utolsó kalandort az utolsó előtti kalandorhoz lépteted.



Lépj a kalandorral, és szerezz meg egylet kevesebb kalandorral egy kincskártyát.

## Lépésszabályok

### Kalandor kiválasztása és léptetése:

Amikor te vagy a soron, akkor kiválaszthatod, hogy melyik kalandorral szeretnél lépni. Az Anubis szobor melletti mezőn fekvő kalandorok még nem kerültek játékba, ezekkel még nem léphetsz. A kalandorral egyik lapkáról átlépsz a másik lapkára. Amikor olyan mezőhöz érkezel, amelyiken nincsen lapka, azt egyszerűen átugrod. Egy mezőn, vagy egy lapkán bármennyi kalandor állhat egyszerre.

### Lépés üres mezőről:

Amikor olyan kalandorral lépsz, amelyik üres mezőn áll, akkor az első lépésed az üres mező utáni első lapka, további lépéseid onnan a megszokottak szerint lapkáról lapkára vezetnek.

### Új kalandorok játékba hozása:

Amikor te vagy a soron, és először haladsz át az egyik kalandorral egy Anubis szobor előtti mezőn, akkor a mezőn fekvő kalandorodat felállíthatod és áthelyezheted a startmezőre. Ez a kalandorod ettől kezdve részt vesz a játékban. A következő körtől léphetsz vele.



Példa: Anna (piros) 3 lapkát lép a kalandorával. Az üres mezőt egyszerűen átugorja. Az Anubis szobor melletti mezőn fekvő kalandorával még nem léphet.



Példa: Anna (piros) 2 lapkát lép kalandorával. Az első lépése az üres mező utáni első lapka, a második lépése onnan a következő lapka.



Példa: Jani (zöld) 5-öst dobott. Dobáseredményét kilépve áthalad az Anubis szobor előtti mezőn. A mezőn fekvő kalandorát felállítja és visszahelyezi a startmezőre.

**Igen ritka esetben**, de előfordulhat, hogy amikor te vagy a soron, nem tudsz sem a jobb szélső, sem a bal szélső kártyáddal a szabályok betartásával lépni. Ilyenkor dobd el az egyik szélső kártyádat anélkül, hogy lépnél a kalandorral. Húzz egy új lapot a kezvedbe. Lépésed ezzel véget ért.



## 2. Akciók

Csináld meg annak a lapkának az akcióját, amelyikre a kalandoroddal a lépésed végén érkeztél. A lapka típusától függően a következőket teszed:

### Kincslapka:

Nézd meg, áll-e legalább annyi kalandorod a lapkán, amennyi kalandorszimbólumot a lapkán látsz.

- Kevesebb kalandorod áll a lapkán – nem történik semmi.
- Legalább annyi kalandorod áll a lapkán, amennyi a lapka megszerzéséhez kell. Vedd el a lapkát. Lépj a pontozósávon előre a pontjelződdel a lapkán látható szám szerint. A lapka a játék végéig maradjon nálad, mert a lapkákból összegyűjtött szettekért (vázák, ékszerek, szobrok) további pontokat kaphatsz a játék végén.

### Nézd meg, hogy a megüresedett mezőn van-e szimbólum

Ha látsz egy szimbólumot a megüresedett mezőn, akkor vedd el a szimbólumnak megfelelő legfelső templomlapkát és felfordítva fektesd rá a mezőre. Állítsd a kalandorodat / kalandoraidat az újonnan lehelyezett templomlapkára, de ne csináld meg a lapka akcióját.

Amikor nem látsz szimbólumot a megüresedett mezőn, akkor állítsd a kalandorodat / kalandoraidat a megüresedett mezőre.

### Templomlapkák:

A templomlapkák akcióiról részletesen a 7. oldalon olvashatsz majd.

### Hóruszlapkák:

Elvehetsz a közös készletből, ha van még

- egy kulcsot
- vagy
- a hórusztábláról a legfelső kártyát abból a pakliból, amelyiken ugyanannyi szem szimbólumot látsz, mint a hóruszlapkán. Az új lapot csúsztasd be a kezében tartott lapok közé középre. Ebben az esetben a lépésed végén nem húzol újabb lapot a húzópakliból.

A hóruszkártyákról részletesen a 8. oldalon olvashatsz majd.

### Oziriszlapkák:

Lépj előre azonnal a kalandoroddal annyi lapkát, amennyit az oziriszlapka megad, és csináld meg annak a lapkának az akcióját, amelyikre érkeztél.

**Fontos:** Egyetlen kalandorral sem állhatsz meg oziriszlapkán, hanem azonnal tovább kell lépned!

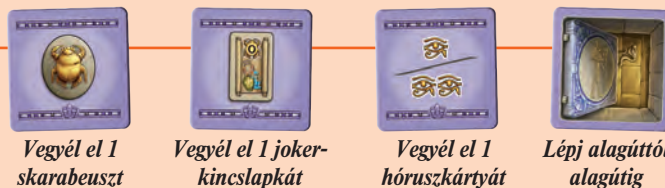
## 3. Kártyahúzás

A lépésed végén húzz egy lapot a húzópakliból. Az új lapot csúsztasd be a kezében tartott lapok közé középre.

Amikor elfogynak a húzópakliból a lapok, akkor keverjétek meg a lerakópakli lapjait, és alakítsatok ki belőlük egy új húzópaklit.



**Példa:** Anna (piros) a 2. kalandorral lép erre a kincslapkára. Ezzel a lapka elvárását teljesítette. Elveheti a lapkát. A lapkán álló számnak megfelelően 3 mezőt lép előre a pontozósávon a pontjelzőjével. A lapka alatt a megüresedett mezőn (a játéktáblán) egy templomlapka szimbólum van. Anna elveszi a megfelelő templomlapkát (kobra) és ráhelyezi a mezőre. Végül ráállítja a kalandorait a templomlapkára.



**Példa:** Anna (piros) nem kulcsot vesz el, hanem elveszi a hórusztábláról a legfelső kártyát abból a pakliból, amelyiken egy szem szimbólumot lát. Az új lapot becsúsztatja a kezében tartott lapok közé középre.



**Példa:** Anna (piros) a kalandorával 3-as oziriszlapkára lép. Azonnal továbblép a kalandorával 3 lapkát. Ott megcsinálja a templomlapka akcióját, amiért elvesz egy skarabeuszt a közös készletből.



**Megjegyzés:** Lépések végén mindig 5 lap legyen a kezetekben.

**Kivétel:** Aki a lépésében elvett egy hóruszkártyát, az nem húz további kártyát.



## A játék vége és az értékelés

A játék véget ér, amikor a második kalandor is kulccsal belép a sírkamrába. A kört még végigjátsszátok. Ahhoz, hogy belépjétek a sírkamrába, pontosan oda kell megérkeznetek. Nem veszíthettek el egyetlen lépést sem. Valamint minden kalandorért, akit be akartok léptetni a sírkamrába, be kell adnotok egy kulcsot. A beadott kulcsot a játéktábla kulcsmezőjére kell tennetek. Akinek nincsen kulcsa, az nem léphet be kalandorával a sírkamrába.

Ha te lépsz elsőként a sírkamrába, akkor elveheted az 5 pontot érő szarkofágot. A második kalandoré lesz a 3 pontos szarkofág. (A két kalandor tartozhat ugyanahhoz a játékoshoz, vagy két különbözőhöz.)

A sírkamrába beléphetek további kalandorokkal is, ha megfizetitek egy kulccsal a belépés árát, de szarkofágot csak az első két kalandor kap.



*Példa: Anna (piros) 2-est játszik ki és kalandorával pontosan a szarkofágra lép. A két kulcsa közül az egyiket leteszi a játéktábla kulcsmezőjére. Végül elveszi a 3-as szarkofágot.*

*A játék végére vonatkozó kivétel: Igen ritka esetben, de előfordulhat, hogy egy teljes körön keresztül egyik játékos sem tud a szabályok betartásával lépni. Ilyenkor a játék azonnal véget ér és megkezditek a végső értékelést.*

**A játék véget ért, következik a végső értékelés.** Most további pontokat kaptok, amiknek megfelelően előreléphetek a pontozósávon a pontjelzőtökkel:

### 1. A kalandorok pozíciója

Megkapjátok minden kalandorotok után azt a pontot, amit a kalandorotok által elért mező mellett a skarabeuszban láttok.

*Megjegyzés: Ha egy kalandorod a startmezőn áll, vagy egy Anubisz szobor mellett fekszik, akkor nem hoz pontot.*

Kapható pontok



Elért mező

*Példa: Anna (piros) összesen 31 pontot kap a kalandorok után.  
(0+5+5+8+13)*

### 2. Megszerzett szarkofágok

Megkapjátok azt a pontot, ami a megszerzett szarkofágokon van.

### 3. Megmaradt kulcsok

Minden kulcsért, ami még nálatok van, egy-egy pontot kaptok.

### 4. Összegyűjtött kincsclapka szettek

Minden teljesen összegyűjtött kincsclapka szett után pontokat kaptok. Egy kincsclapka szett három különböző típusú (vázák, szobrok és ékszerek) kincsfajtából áll. Használjátok a joker kincsclapkát arra, hogy pótoljátok a kincsclapka szettetekből hiányzó kincstípust. Egy kincsclapka szettben maximum két joker kincsclapka lehet.

Az összegyűjtött kincsclapka szettek darabszáma szerint a következő pontokat kapjátok:

Kincsclapka szett	1	2	3	4	5	6	7	8+
Pont	3	7	12	18	25	33	42	52



*Példa: Anna (piros) összesen 3 szettet gyűjtött, amikből kettőben jokerlapkát is felhasznált. A bal oldalon álló táblázat szerint 12 pontot kap. Az utolsó joker kincsclapkája nem hoz neki pontot.*



5.



## A skarabeuszok pontjai

Fordítsátok fel a skarabeusz lapkáitokat. Mindenki megkapja a lapkáin látható pontokat.



Példa: Anna (piros) összesen 7 pontot kap az skarabeusz lapkáikért.

A játék győztese az, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. Egyezőség esetén az érintettek közül az győz, akinél az értékesebb szarkofág van. Ha egyik játékosnak sincsen az érintettek közül szarkofágja, akkor a játéknak több győztese van.

## Kezdjétek el a játékot!

Amikor templomlapkával



vagy hórúszkártyával



találkoztok, akkor nézzétek meg a következő oldalakon álló részletes ismertetőket:

## A templomlapkák áttekintése

**Skarabeusz:** Vegyél el egy skarabeuszt a közös készletből. Nézd meg titokban, hogy mi van az elején, majd lefordítva tedd magad elé. A játék végén megkapod a skarabeuszaidon álló pontokat.



**Joker:** Vegyél el egy joker kincs lapkát a közös készletből, majd tedd le magad elé.



**Joker / skarabeusz:** Vegyél el vagy egy joker kincs lapkát vagy egy skarabeusz lapkát a közös készletből, majd tedd le magad elé.

Példa: Jani (zöld) úgy dönt, hogy elvesz egy skarabeuszt.



**Hórúsz szeme:** Vedd el a hórúsz tábláról a legfelső hórúszkártyát a lapkán látható két hórúszkártya típus egyikéből. A lapot csúsztasd be a kezdedben tartott lapok közé középre. Ha a választható két hórúszkártya típus lapjai már elfogytak a hórúsz tábláról, akkor nem kapsz kártyát



Példa: Jani (zöld) úgy dönt, hogy 2-es szintű hórúszkártyát vesz el. A lapot becsúsztatja a kezében tartott lapok közé középre. A lépése végén nem húz lapot.

**Alagút:** Át kell helyezned a kalandorodat a sírkamra irányában a következő alagútlapkára. Ha nincsen több lapka a sírkamra felé vezető úton előtted, akkor nem történik semmi. A kalandorodat mindig a következő alagútra kell állítanod a sírkamra felé vezető úton. Nem ugorhatsz át egy alagútlapkát sem. *Megjegyzés: Ha az előrelépés során elhalsz egy olyan Anubisz szobor mellett, amelyik előtti mezőn fekszik egy kalandorod, akkor azt a kalandorodat fel kell állítanod és vissza kell állítanod a startmezőre.*



Példa: Jani (zöld) 1-es lapot játszik ki. Kalandorával 1 lapkát előrelép az alagútra, ahonnan azonnal továbblép a sírkamra irányában a következő alagútlapkára.



## A hórúszkártyák áttekintése

A hórúszkártyák további lehetőséget nyújtanak a kalandoraitok léptetésére.

**1-3**  
**1-4**  
**1-5**  
**1-6**

**1-X:** Válassz egy számot a kártyán megadott tartományban, majd lépj a kalandoroddal a kiválasztott szám szerinti lapkát előre.



*Példa: Jani (zöld) 1-3-as lapot játszik ki. Kalandorával 3 lapkát lép előre, hogy elvehesse azt a kincsclapkát, amelyik azon a mezőn fekszik, ahová érkezik.*

**1-kocka:** Dobj a kockával, válassz egy számot 1-és a dobott szám között, majd lépj a kalandoroddal a kiválasztott szám szerinti lapkát előre.



*Példa: Jani (zöld) sajnos csak egy 2-est dobott, így az egyik kalandorával csak 1 vagy 2 lapkát léphet előre. A 2-es szám mellett dönt. Kalandorával 2 lapkát előrelép, mert a következő körben ki tud majd játszani egy 1-es lapot, és elveheti majd azt a kincsclapkát, amelyik azon a mezőn fekszik, ahová majd érkezik.*

**1**  
**2**

**Mindenki előre:**  
Mindegyik játékban lévő kalandoroddal előrelépsz annyi lapkát, amennyit ez a lapka megad.

Kezd azzal a kalandoroddal, amelyik a legközelebb áll a sírkamrához, végezetül a leghátsó kalandoroddal lépj.

Miután mindegyik (játékban lévő) kalandoroddal léptél, válaszd ki az egyiket, amelyik lapkaakcióját megcsinálod.



**Figyelem!** Egy „Mindenki előre!” kártya kijátszásakor csak maximum VAGY egy skarabeusz VAGY egy joker VAGY egy kincsclapka gyűjthető, VAGY egy alagút használható egy kalandorral, VAGY egy hórúszkártya húzható!



*Példa: Jani (zöld) 4 kalandora van játékban és mindegyiket 2 lapkával előrelépteti. 3 kalandora egy mezőn áll, ezeket egyszerre lépteti 2 lapkát előre, amiket az oziriszlapka miatt azonnal 3 lapkával továbbléptet. Most dönt arról, hogy melyik lapka akcióját csinálja meg: vagy egy kalandort előreléptet az alagútlapkáról a következő alagútlapkára, vagy elveszi a kincsclapkát. A kincsclapka mellett dönt.*

### Utolsó az utolsó előttihez:

Az utolsó (a legtávolabb áll a sírkamrától) kalandoroddal előreléphet az utolsó előtti kalandorodhoz, majd megcsinálod a lapka akcióját, ha ez lehetséges.

Ha több kalandorod is egyformán a legtávolabbi helyen áll a kincsclapkától akkor válassz ki egyet, amellyel előrelépsz az utolsó előtti kalandorodhoz.



**Megjegyzés:** Ha az utolsó előtti kalandorod egy üres mezőn áll, akkor az utolsó kalandorodat arra az üres mezőre lépteted, és nem csinálsz semmilyen lapkaakciót.

*Példa: Jani (zöld) mind az 5 kalandora játékban van. Jani kijátszik egy „Utolsó az utolsó előttihez” kártyát. Kiválasztja a két startmezőn (ezek állnak a legtávolabb a sírkamrától) álló kalandorai közül az egyiket, amellyel az utolsó előtti kalandorához lép, és felveszi arról a mezőről a kincsclapkát.*

### Mínusz 1 kalandor:

**1**  
**2**  
**3**

Előreléphet az egyik kalandoroddal 1, 2 vagy 3 lapkát. Ha kincsclapkára érkezel, akkor 1 kalandorral kevesebb, mint a lapkán megadott kalandorok száma, elveheted a kincsclapkát.



*Példa: Anna (piros) kijátszik egy „Mínusz 1 kalandor” kártyát, és 1 lapkával előrelép az egyik kalandorával. Annak ellenére, hogy a kincsclapkán 2 kalandor képe van, Anna 1 kalandorral elveheti a kincsclapkát.*