

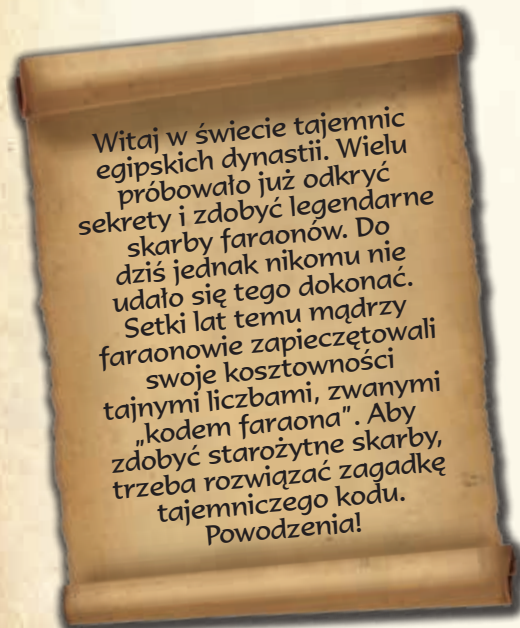
# KOD FARAONA

**Autor:** James Lim

**Graczy:** 2-5

**Wiek:** 10+

**Czas:** 20 min.



## Zawartość pudełka:



Plansza do gry



Klepsydra (30 sek.)



3 kości (ośmiościenna, dziesięciościenna, dwunastościenna)



48 kafelków skarabeuszy (w 4 kolorach hieroglifów oznaczających poziom trudności)

## Opis gry

Zadaniem graczy jest zdobycie legendarnych skarbów faraonów. W trakcie gry uczestnicy wykonują proste działania matematyczne, wykorzystując dwie lub trzy cyfry wyrzucone na kościach. Pozwoli im to odkryć wartościowe kafelki skarabeuszy, a następnie zdobyć upragniony skarb.

Z jednej strony na brzegach kafelków znajdują się hieroglify w czterech różnych kolorach, informujące o poziomie trudności (żółty – najniższy poziom, czarny – najwyższy) oraz konkretna liczba. Im wyższy poziom trudności, tym więcej punktów można zdobyć. Z drugiej strony kafelka umieszczono skarabeusze, ich ilość na każdym kafelku wskazuje wartość danego skarbu. Osoba, która na koniec gry posiada największą liczbę punktów, wygrywa.

## Przygotowanie

- 1) Na środku stołu należy umieścić planszę do gry.
- 2) Kafelki skarabeuszy dzieli się według kolorów hieroglifów na 4 stosy. Każdy stos trzeba dokładnie potasować, a następnie wszystkie umieścić obok planszy, cyframi do góry.



przód

poziom



tył

punkty

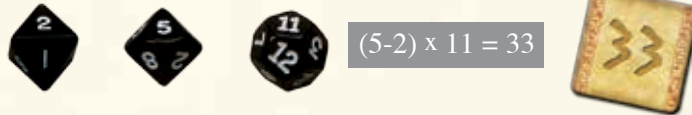
- 3) W każdym rzędzie na planszy układa się odpowiednią liczbę kafelków skarabeuszy, zgodnie ze wskazanymi na niej kolorami, stroną z liczbą do góry.
- 4) Obok planszy należy postawić klepsydrę.
- 5) Najstarszy gracz otrzymuje 3 kości i rozpoczyna grę.



## Rozgrywka

- 1) Na początku swojej tury pierwszy gracz rzuca trzema kośćmi jednocześnie.
- 2) Z dwóch lub trzech liczb wyrzuconych na kościach gracz ten układa równanie. Jego wynik musi być równy liczbie znajdującej się na jednym z kafelków umieszczonych na planszy. Gracze mogą wykonywać następujące działania: dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie. Liczby wyrzuconej na kości nie wolno wykorzystywać więcej niż jeden raz!

Kiedy gracz ułoży równanie, wypowiada jego wynik i zabiera kafelek z planszy z liczbą odpowiadającą temu wynikowi.



*Przykład: Kości wskazują następujące wartości: 2, 5 i 11. Michał wypowiada liczbę 33 i zabiera z planszy kafelek skarabeusza nr 33. Równanie, które wykonał, wyglądało następująco:  $(5-2) \times 11 = 33$ .*

- 3) Gdy gracz zabierze kafelek, odwraca klepsydre odliczającą 30 sekund. Jest to czas, w jakim pozostali uczestnicy mogą układać równania z wykorzystaniem liczb wyrzuconych przez gracza, którego tura trwa. W ciągu 30 sekund pozostali gracze mogą wziąć tylko po jednej płytce ze skarabeuszem.
- 4) Gdy czas minie, kończy się tura jednego gracza i każdy, kto wziął płytkę, musi udowodnić, że jego równanie było poprawne.

- 5) Jeśli wynik się zgadza, dany gracz zatrzymuje swój kafelek i umieszcza go przed sobą liczbą do góry. Pod koniec gry osoba ta otrzyma tyle punktów, ile skarabeuszy znajduje się na drugiej stronie kafelka.



sukces

- 6) Jeśli równanie było niepoprawne, gracz odkłada kafelek przed sobą liczbą do dołu i pod koniec gry otrzymuje tyle punktów karnych, ile skarabeuszy się na nim znajduje.



porażka

- 7) Przed rozpoczęciem tury kolejnego gracza na pustych polach na planszy umieszcza się nowe kafelki, zgodnie z kolorami hieroglifów wskazujących poziom trudności. Potem rzut trzema kośćmi wykonuje następna osoba.



## Koniec gry

Rozgrywka kończy się, gdy po ruchu któregoś z graczy nie ma w stosach wystarczającej ilości kafelków (w odpowiednich kolorach hieroglifów) do uzupełnienia wszystkich pustych pól na planszy. Gracze dodają wówczas swoje punkty ze zdobytych kafelków skarabeuszy i odejmują od nich punkty karne. Wygrywa osoba z największą liczbą punktów. Jeśli kilku graczy ma taką samą liczbę punktów, zwycięża ten, kto posiada więcej kafelków (łącznie z kafelkami karnymi). Jeśli wciąż jest remis, wygrywa osoba posiadająca kafelek z najwyższą wartością. W sytuacji gdy zarówno pierwszy gracz, jak i pozostali gracze nie mogą znaleźć pasującego równania, pierwszy gracz ponownie rzuca kością.



Łącznie  $3+4+10+7-5=19$



Masz jakieś pytania?  
Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!  
Wydawca i dystrybutor:  
G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k.  
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 3 [www.g3poland.com](http://www.g3poland.com)

Wyprodukowano w Niemczech. Wydanie 1. Rok 2013 Wersja 2.0

