

 BRUNO CATHALA - ANTHONY PERONE

 CAMILLE CHAUSSY

KOTKRYWCY

ZASADY GRY



30 MIN.



8+



1-4 GRACZY

THE
FLYING
GAMES

WPROWADZENIE

Wraz z towarzyszami docieracie do nieznannej i tajemniczej piramidy egipskiej... Po sprawdzeniu kilku komór odkrywacie ogromną kryptę. Spoczywają w niej Starożytne Relikwie należące do Tutanchaumona, Przeklętego Faraona! Czyżby legendy, które słyszeliście, mówiły prawdę? Nie macie czasu do stracenia. W chwili, gdy kładziecie łapki na sarkofagu faraona, uruchamia się tajemniczy mechanizm, ziemia zaczyna się trząść, a ogromny posąg w komorze z Relikwiami pada na ziemię blokując wejście do krypty. Jesteście uwięzieni! Waszą jedyną szansą jest kamienny korytarz, który znika w mroku przed wami i który być może – ale tylko być może – prowadzi do wyjścia. Z nieopodal dochodzą was przerażające warkoty... Wygląda na to, że rozgniewane mumie budzą się do życia, aby ukarać intruzów, którzy zakłócili spokój ich miejsca spoczynku. Legendy okazały się być prawdą!

Wasze cele są teraz jasne:

- Uniemożliwicie mumiom dotknięcie Relikwii Faraona (zyskałyby wówczas ogromną moc zagrażającą całej ludzkości).
- Uruchomicie mechanizmy, które spowodują otwarcie nowego wyjścia i pozbycie się tych denerwujących mumii. Według legendy wyniesienie Relikwii na zewnątrz piramidy na zawsze zniweczy działanie klątwy.

**Pozostało wam 5 pochodni...
Ruszajcie Kotkrywcy!**



KILKA SŁÓW O WSPÓŁPRACY



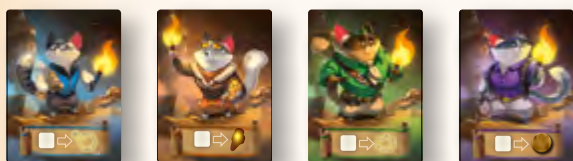
Kotkrywcy to kooperacyjna gra, którą można rozgrywać samemu lub z przyjaciółmi. Gracze wspólnie wygrywają lub wspólnie ponoszą porażkę.

Zwycięstwo zależy od wyborów podejmowanych podczas zabawy przez poszczególnych uczestników. Innymi słowy, każdy samodzielnie podejmuje decyzje leżące w najlepszym interesie całej grupy.

Możesz (a nawet powinieneś) omawiać swoje decyzje z pozostałymi poszukiwaczami przygód. Ostatnie słowo należy jednak zawsze do gracza wykonującego akcję, nawet jeśli reszta grupy się z nim nie zgadza. W końcu każdy szanujący się archeolog ma własną dumę, prawda?

Jednak pomimo, że możecie otwarcie dyskutować o swoich zamiarach, to nie możesz pokazywać swoich kart innym graczom, ani dokładnie opisywać tego, co się na nich znajduje. Możesz jednak wskazać palcem konkretny heks bez słowa komentarza, jeśli chcesz przekazać pozostałym, że zależy ci na zarezerwowaniu go na przyszłą turę (pozostali gracze wciąż mogą zignorować twoje życzenie).

ELEMENTY GRY



4 kafelki Kotkrywców



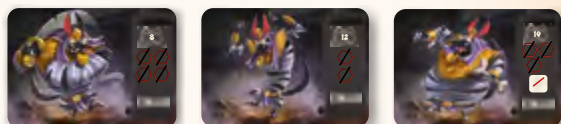
4 karty Mumii



3 kafelki przegrupowania



4 karty z opisem tury



3 kafelki Władców Mumii



4 Kotkrywców



4 Mumie i 1 Władca Mumii



6 kostek walki



4 kostki Mumii



1 Krypta Faraona



64 karty komór



1 Wyjście



3 żetony mechanizmów Wyjścia



20 serduszek



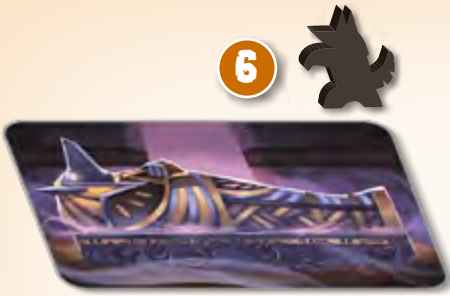
17 żetonów sarkofagów



5 żetonów mechanizmów pochodni



39 pochodni





PRZYGOTOWANIE GRY



- 1 Ułóżcie **Kryptę Faraona** na środku stołu. Każdy gracz dobiera kafelek Kotkrywcy i ustawia swojego Kotkrywcę na Krypcie Faraona.
- 2 Odłóżcie **Wyjście** na bok razem z trzema żetonami mechanizmów Wyjścia oraz 5 żetonami mechanizmów pochodni.
- 3 Utwórzcie pulę żetonów pochodni i ułóżcie je w miejscu łatwo dostępnym dla każdego gracza. Następnie ułóżcie 5 żetonów pochodni obok Krypty Faraona. To 5 początkowych pochodni stanowiących zapasy waszej grupy.
- 4 Pomieszczajcie żetony sarkofagów i utwórzcie z nich stos, z którego będziecie dobierać podczas gry. Żetony powinny leżeć stroną z sarkofagiem do góry.
- 5 Potasujcie 4 zakryte karty Mumii, utwórzcie z nich stos, z którego będziecie dobierać podczas gry i ułóżcie go obok Krypty Faraona. Obok ustawcie 4 Mumie i ułóżcie 5 serduszek.
- 6 Potasujcie karty Władców Mumii. Dobierzcie 1 kartę Władcy Mumii i ułóżcie ją zakrytą w rogu stołu. Odłóżcie pozostałe karty Władców Mumii do pudełka (bez oglądania). Ustawcie Władcę Mumii i ułóżcie pozostałe serduszka w tym samym rogu stołu.
- 7 Utwórzcie stos z żetonów przegrupowania w rogu stołu.
- 8 Na początku gry Mumie posiadają Moc 1: ułóżcie 1 kostkę Mumii obok Krypty Faraona.
- 9 Ułóżcie 3 pozostałe kostki Mumii i 6 kostek walki w rogu stołu.
- 10 Potasujcie zakryte karty komór, utwórzcie z nich stos i ułóżcie je w miejscu łatwo dostępnym dla każdego gracza. Każdy otrzymuje 5 kart z tego stosu.



CEL GRY



GRACZE ZWYCIĘŻAJĄ, JEŚLI:

- udało im się **ułożyć Wyjście ORAZ** wyeliminować z piramidy wszystkie Mumie, wliczając w to **Władcę Mumii**.

GRACZE PONOSZĄ PORAZKĘ, JEŚLI:

- gracz musi odrzucić ostatnią kartę ze swojej ręki,
- Mumie udaje się dotrzeć do Krypty Faraona.

PRZEBIEG TURY:

Gracze decydują, kto zacznie, a potem rozgrywają kolejne tury idąc wokół stołu zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze gracz musi ZAWSZE wykonać dwa następujące kroki we wskazanej kolejności:

- akcje Mumii,
- akcje gracza.

AKCJE MUMII

Gracz rzuca aktywnymi **kostkami Mumii** (na początku gry Mumie posiadają Moc 1, co oznacza, że rzuca się tylko 1 kostką, jednak ta wartość może wzrosnąć).

Za **KAŻDY** wyrzucony  gracz wykonuje dwie następujące akcje:

I - PORUSZA WSZYSTKIE MUMIE (i Władcę Mumii, jeśli znajduje się w grze) o jedną komorę. Każda Mumia **ZAWSZE** porusza się w stronę Krypty Faraona wybierając najkrótszą drogę, jaką tam dotrze (jeśli ma do wyboru kilka dróg spełniających ten warunek, decyduje aktywny gracz).

Uwaga: **na końcu tej instrukcji zawarto więcej informacji na temat różnych Mumii.**

JEŚLI MUMIA WEJDZIE...

- do komory **zajmowanej** przez jednego lub kilku graczy: Mumia przestaje się poruszać i natychmiast **ATAKUJE** danyh graczy (patrz „**Mumie atakują!**”),
- do Krypty Faraona: uwalnia straszliwą Kłątwę! **Wszyscy gracze natychmiast ponoszą porażkę.**

II - UKŁADA SERDUSZKO na jednym z wolnych miejsc na wierzchniej karcie ze stosu Mumii. W momencie umieszczenia piątego serduszka **Mumia się budzi!** Gracz odwraca kartę Mumii i układa na niej 5 serduszek. Te żetony reprezentują Punkty Życia Mumii. Ponadto gracz stawia odpowiednią figurkę Mumii na dowolnej karcie komory w labiryncie.




Jeśli gracz miałby ułożyć więcej serduszek, niż trzeba, Mumia się budzi, a **NASTĘPNIE** gracz układa nadwyżkowe serduszka na następnej wierzchniej karcie Mumii.



Mumia się budzi!

Niebieski gracz musi dodać Mumię do labiryntu. Może ją ustawić na dowolnej karcie komory w labiryncie. Ponieważ gra kończy się porażką w chwili, gdy Mumia dotrze do Krypty Faraona, logicznym wyborem wydaje się ustawienie Mumii w jednej z najdalszych komór.

MUMIE ATAKUJĄ!

- Jeśli podczas ruchu Mumia napotyka Kotkrywcę, zatrzymuje się i atakuje go. Jeśli w tej samej komorze przebywa kilku Kotkrywców, decydują jak podzielić obrażenia. Otrzymanie obrażeń oznacza, że dany gracz musi odrzucić ze swojej ręki liczbę kart równą liczbie symboli  widocznych na karcie danej Mumii.
- Jeśli kilka Mumii atakuje jednocześnie, każda zadaje swoje obrażenia osobno.
- Jeśli gracz musi odrzucić ostatnią kartę, zostaje pokonany danym atakiem, a wszyscy gracze natychmiast ponoszą porażkę.

AKCJE GRACZA

W swojej turze gracz wykonuje **jedną** z następujących akcji:

ODKRYWANIE lub **WALKA** lub **WSPÓŁPRACA**

I - ODKRYWANIE

- GRACZ WYBIERA KARTĘ KOMORY ZE SWOJEJ RĘKI** i układa ją na stole, aby rozbudować labirynt.

Chcąc dodać komorę do labiryntu gracz MUSI przestrzegać dwóch poniższych zasad:

- Każdy korytarz musi łączyć się z istniejącym korytarzem (lub pozostać otwarty).
- Gracz musi mieć możliwość poruszenia swojego Kotkrywcy na właśnie ułożoną kartę **bez konieczności** przechodzenia przez komorę zajmowaną przez Mumie.



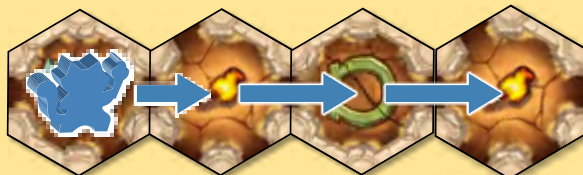
Przykład:

Niebieski gracz może dodać swoją kartę komory w miejscach oznaczonych **A, B** lub **E**.
Z kolei nie może ułożyć jej w miejscu **C** (gdyż odcięłoby to jeden z dwóch korytarzy), ani **D** (ponieważ po drodze stoi Mumia).

2 GRACZ PORUSZA SWOJEGO KOTKRYWCĘ

Po dodaniu do labiryntu karty komory zgodnie z opisanymi wcześniej zasadami, gracz porusza swojego Kotkrywcę do tej nowej komory.

Podstawowy ruch wynosi **maksymalnie 3 KOMORY** (tzn. gracz może poruszyć swojego Kotkrywcę maksymalnie na odległość 3 kart komór). Ruch polega na przesuwaniu Kotkrywcy z jednej komory do następnej sąsiedniej komory, i tak dalej. Jeśli dodanie karty komory i wywołany tym ruch miałyby spowodować, że Kotkrywca napotkałby Mumię, gracz nie może wykonać takiej akcji.



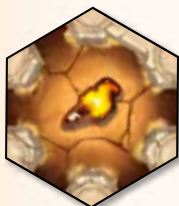
Należy wspomnieć, że gracz może poruszyć się dalej niż wynosi podstawowy ruch, o ile jest gotowy za to zapłacić: może zdecydować, że odrzuca **1 KARTĘ** z ręki. **KAŻDY KORYTARZ** widoczny na odrzuconej karcie zapewnia jeden dodatkowy **RUCH** (tzn. umożliwi poruszenie się o jedną komorę dalej).

Przykład:

Odrzucenie tej karty zapewniłoby 3 dodatkowe ruchy, dając łącznie 6 ruchów (podstawowy ruch Kotkrywcy równy 3 i 3 za kartę z 3 korytarzami).



3 GRACZ OŚWIETLA KARTĘ, KTÓRĄ WŁAŚNIE UŁOŻYŁ (JEŚLI TO KONIECZNE)



Komory, na których widnieje symbol pochodni, nie wymagają oświetlenia. Dodanie żetonu pochodni nie jest wymagane.



Inne komory (jak ta pokazana obok) wymagają żetonu pochodni z zapasów.

Jeśli komora wymaga żetonu pochodni, ale się one skończyły, gracz musi **natychmiast** zastosować następujący efekt:

- DODAJE serduszek na wierzchnią kartę Mumii. Jeśli to piąty żeton, **Mumia się budzi!** (patrz przykład na s. 6).

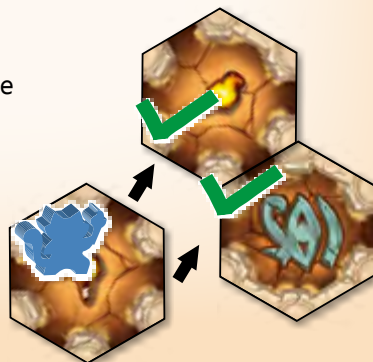
Jeśli gracz nie może dodać serduszka, ponieważ wszystkie Mumie znajdują się już w grze, zamiast tego porusza je wszystkie o jedną komorę.

4 GRACZ DOBIERA NOWE KARTY

Gracz dodaje jedną kartę do swojej ręki za każde połączenie korytarzy, które utworzył w swojej turze.

Przykład:

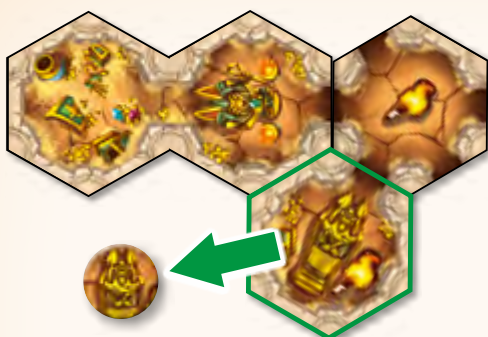
Dodanie tej karty tworzy połączenie dwóch korytarzy i pozwala dobrać 2 karty.



5 GRACZ STOSUJE EFEKTY NOWEJ KOMORY

A – Jeśli gracz ułożył komorę sarkofagu:

Dobiera wierzchni żeton sarkofagu z puli i go odkrywa.



KORZYSTANIE Z ŻETONÓW SARKOFAGÓW

Gracz może skorzystać z posiadanego żetonu sarkofagu PODCZAS SWOJEJ TURY (wliczając tą, w której odkrył dany żeton) **ALBO** celem rozpatrzenia odpowiadającego mu efektu (patrz niżej), **ALBO** aby teleportować swojego Kotkrywcę na **DOWOLNĄ** komorę labiryntu.



Gracz dodaje **pokazaną liczbę pochodni** do zapasów (tutaj dwa żetony pochodni).



Przed zaatakowaniem Mumii gracz może **odrzuć** ten żeton, aby podwoić liczbę zadawanych obrażeń.



Gracz dobiera **pokazaną liczbę kart komór** (tutaj dwie karty komór).



Kiedy Mumia zaatakuje gracza, może on odrzucić ten żeton, aby zignorować wszystkie obrażenia.



Pułapka: gracz natychmiast odkrywa wierzchnią kartę Mumii. W tym celu wypełnia jej Punkty Życia tak, aby na karcie znalazło się 5 serduszek, a następnie ustawia odpowiednią Mumię na dowolnej karcie komory w labiryncie. Gracz **nie może** skorzystać z żetonu pułapki do teleportacji.



Tajne przejście umożliwia graczowi połączenie dwóch komór przez ściany ignorując wszelkie ograniczenia związane z łączeniem korytarzy.

Przykład:

W zwykłych okolicznościach ułożenie komory „A” byłoby niemożliwe w przypadku wskazanego tu miejsca, chyba że gracz umieściłby pomiędzy komorami tajne przejście, tym samym ignorując ograniczenie łączenia korytarzy związane z komorą sarkofagu. To posunięcie liczy się jak połączenie dwóch korytarzy, co oznacza, że gracz, który je wykonał, dobierze w tej turze dwie karty.



B – Jeśli gracz uruchomił mechanizm:

Na niektórych komorach widnieje jeden z następujących symboli egipskich:




Za każdym razem, kiedy gracz doda do labiryntu nową komorę, należy sprawdzić, czy utworzył w ten sposób trójkąt z trzech **IDENTYCZNYCH** symboli lub trzech **RÓŻNYCH** symboli.



TRZY IDENTYCZNE SYMBOLE

Jeśli gracz utworzył trójkąt z trzech identycznych symboli, odkrywa nowe pochodnie. Pomiędzy trzema kartami komór otwiera się sekretna skrytka zawierająca nowe pochodnie. Pozwala to uzupełnić zapasy do **5 pochodni**.

WAŻNE : każdej karty komory można użyć tylko raz na potrzeby kombinacji mechanizmu pochodni.

Gracz umieszcza żeton  pomiędzy 3 kartami, za pomocą których uruchomił mechanizm. Dzięki temu wszyscy zapamiętają, że właśnie te 3 karty zostały już wykorzystane do zdobycia nowych pochodni.

Przykład:

Dodanie komory „**A**” w tym miejscu (po prawej stronie) utworzy trójkąt z trzech identycznych symboli. Grupa posiadała tylko 3 pochodnie, więc natychmiast dodaje 2 kolejne pochodnie uzupełniając zapasy do 5.




Na późniejszym etapie gry dodanie tej nowej komory („**B**”) **nie powoduje** utworzenia nowego trójkąta, gdyż dwie pozostałe karty zostały już wykorzystane.





TRZY RÓŻNE SYMBOLE

Jeśli gracz utworzył trójkąt z trzech różnych symboli, uruchamia jeden z mechanizmów Wyjścia, które pozwolą otworzyć Wyjście z labiryntu!

Gracz bierze wierzchni żeton mechanizmu Wyjścia  i układa go pomiędzy trzema kartami komór.

WAŻNE: każdej karty można użyć tylko raz na potrzeby kombinacji mechanizmu Wyjścia. Jednakże można użyć tej samej komory na potrzeby mechanizmu Wyjścia **oraz** mechanizmu pochodni.

Przykład:

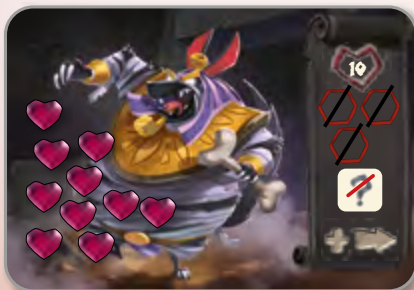
Dodanie komory „A” w tym miejscu (patrz ilustracja po prawej stronie) utworzy trójkąt z trzech różnych symboli. Gdyby to był ostatni mechanizm Wyjścia, natychmiast otworzyłoby się Wyjście z labiryntu chronione przez Władcę Mumii.



Uruchomienie trzeciego (ostatniego) mechanizmu otwiera Wyjście!

Gracz musi natychmiast dodać Wyjście do labiryntu łącząc je z dowolnym dostępnym korytarzem. Następnie odwraca **kartę Władcy Mumii** i ustawia odpowiednią figurkę na Wyjściu...

W tym momencie należy usunąć z gry wszystkie karty Mumii (nawet jeśli na wierzchniej karcie Mumii znajdują się jakieś serduszka). Od chwili pojawienia się Władcy Mumii do labiryntu nie może wejść żadna nowa Mumia. Nie oznacza to jednak, że gracze odnieśli zwycięstwo!



Uwaga: na końcu tej instrukcji zawarto więcej informacji na temat różnych Władców Mumii.

II - WALKA

W chwili, gdy Mumia postawi łapę w Krypcie Faraona, gracze ponoszą porażkę! Walka ze stworami stanowi najbezpieczniejszy sposób na zaradzenie temu zagrożeniu.

Karty komór znajdujące się na ręce gracza mogą być wykorzystywane zarówno do rozbudowy labiryntu, kiedy zdecyduje się on na jego odkrywanie, jak i do walki: Siła Bojowa każdej karty jest równa liczbie widniejących na niej korytarzy (od 1 do 6).

Kiedy gracz zdecyduje się walczyć, wykonuje następujące kroki:

- **Porusza się przez labirynt** (patrz **Gracz porusza swojego Kotkrywcę**) i zatrzymuje się w chwili napotkania Mumii.
- **Odrzuca** ze swojej ręki dowolną liczbę kart komór, aby określić liczbę **kostek walki**, którymi będzie rzucać.

Przykład:

Odrzucenie tych dwóch kart pozwala rzucić **5 kostkami**, ponieważ na lewej karcie widnieją trzy korytarze, a na prawej karcie dwa.



Uwaga:

- gracz nie może rzucić więcej niż **6 kostkami walki**,
- gracz musi zawsze zachować na ręce co najmniej jedną kartę komory (w innym razie zostałyby pokonany, co spowodowałoby porażkę całej grupy).

• Rzuca kostkami i rozpatruje ich wyniki:



Za każdy symbol trafienia gracz może usunąć jedno serduszko z odpowiedniej karty Mumii.



Za każdy symbol znaku zapytania gracz może użyć swojej zdolności specjalnej.



Za każdy symbol heksa gracz może dobrać nową kartę komory.



Symbol śladu pozwala graczowi poruszyć się do sąsiedniej komory po zakończeniu walki.

WAŻNE:

- Kiedy Mumia straci ostatnie serduszko, zostaje wyeliminowana. Odpowiednią kartę Mumii należy wtasować z powrotem do talii, mieszając ją z pozostałymi Mumiami. Jeśli na wierzchniej karcie Mumii znajdują się serduszka, należy odłożyć je na bok, potasować stos i ponownie ułożyć serduszka na wierzchniej karcie.
- Kotkrywca może walczyć z kilkoma Mumiami jednocześnie. W takiej sytuacji rozdziela obrażenia jak chce pomiędzy swoimi przeciwnikami.

III - WSPÓŁPRACA

Kiedy wydaje się, że wszystko stracone, czas odpocząć i przegrupować się z towarzyszami, a także wspólnie poszukać rozwiązania. Należy jednak zachować ostrożność, bo można to zrobić ograniczoną liczbę razy.



Jeśli gracz postanowi odpocząć i skorzystać z przegrupowania:

- Bierze jeden kafelek przegrupowania ze stosu i usuwa go z gry (wkładając z powrotem do pudełka). Kiedy wszystkie kafelki zostaną zużyte, ta akcja nie jest już dostępna.
- W ramach tej akcji gracz **nie może poruszyć** swojego Kotkrywcy.
- **Przegrupowanie.** Każdy inny gracz, który chce i jest w stanie odpocząć razem z aktywnym graczem, może do niego dołączyć przemieszczając się do jego komory. Taki ruch jest darmowy bez względu na odległość, jednak **NIE MOŻNA** przejść przez heks zajmowany przez Mumię.
- Gracze, którzy zdecydowali się przegrupować, wybierają teraz do 2 kart komór ze swojej ręki i układają je zakryte na środku stołu celem dokonania wymiany.
- **Ponadto** otrzymują nowe karty komór: losowo dobierają dwie z wcześniej odrzuconych kart komór (ze stosu odrzuconych kart) **plus dwie dodatkowe karty** (ze stosu odrzuconych kart) za każdą pochodnię, jaką postanowią poświęcić.
- Należy odkryć wszystkie karty. Gracze, którzy zdecydowali się przegrupować, mogą przedyskutować, jak podzielić się kartami komór. Mogą podzielić się kartami w dowolny sposób, w tym przydzielić kilka kart temu samemu graczowi lub podzielić się nimi po równo.
- Istnieje również możliwość skorzystania z odpoczynku celem wymiany żetonów sarkofagów (lub oddania ich towarzyszowi za darmo).

Brak kart komór

Jeśli stos dobierania kart komór jest pusty, gracze muszą radzić sobie z kartami, które mają na ręce. Gra trwa dalej, ale od tej chwili należy ignorować każdy efekt, który pozwoliłby dobrać nowe karty.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra może zakończyć się na kilka sposobów:



• Jeśli gracze zdołali połączyć Wyjście z labiryntem, pokonali Władcę Mumii **oraz** wszystkie Mumie grasujące po korytarzach, **odnoszą zwycięstwo!**

• Jednak jeśli doszło do którejś z następujących rzeczy:

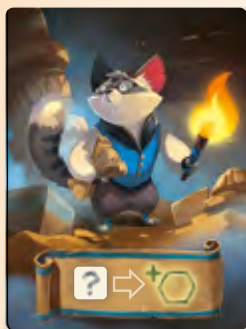



- jednemu z graczy skończyły się karty komór lub

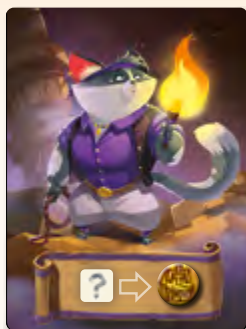
- Mumia dotarła do Krypty Faraona


gracze natychmiast **ponoszą porażkę** (tym samym wystawiając na niebezpieczeństwo całą ludzkość!).

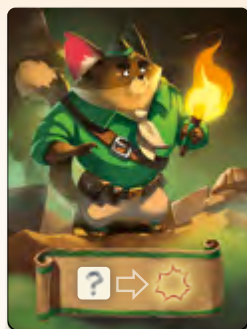
👁️👁️👁️ KOTKRYWCY 📖🌀👇




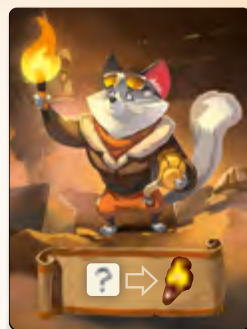
Za każdy  wyrzucony w walce gracz dobiera 1 kartę komory.




Za każdy  wyrzucony w walce gracz dobiera 1 żeton sarkofagu.

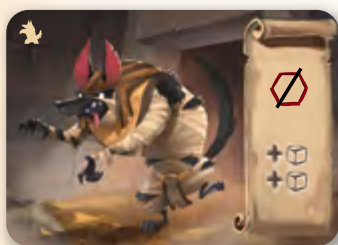


Za każdy  wyrzucony w walce gracz zadaje 1 dodatkowe obrażenie.

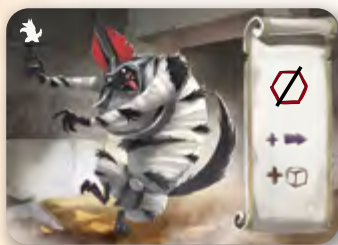


Za każdy  wyrzucony w walce gracz dodaje 1 pochodnię do zapasów (co może wyjątkowo zwiększyć ich liczbę powyżej 5).

👁️👁️👁️ MUMIE 📖🌀👇



- **Atak:** jeden z zaatakowanych Kotkrywców musi odrzucić losową kartę ze swojej ręki.
- **Dodatkowe kostki Mumii:** dopóki ta Mumia znajduje się w labiryncie, należy rzucać 2 dodatkowymi kostkami Mumii na początku tury każdego gracza, podczas rozpatrywania kroku akcji Mumii.



- **Atak:** jeden z zaatakowanych Kotkrywców musi odrzucić losową kartę ze swojej ręki.
- **Ruch:** ta Mumia porusza się o jedną komorę dalej niż wskazują kostki Mumii rzucone na początku tury każdego gracza.
- **Dodatkowa kostka Mumii:** dopóki ta Mumia znajduje się w labiryncie, należy rzucać 1 dodatkową kostką Mumii na początku tury każdego gracza, podczas rozpatrywania kroku akcji Mumii.



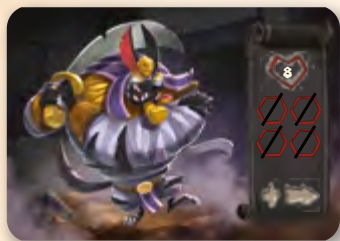
- **Atak:** jeden z zaatakowanych Kotkrywców musi odrzucić dwie losowe karty ze swojej ręki lub dwóch zaatakowanych Kotkrywców musi odrzucić po jednej losowej karcie ze swojej ręki.



- **Atak:** jeden z zaatakowanych Kotkrywców musi odrzucić losową kartę ze swojej ręki.
- **Odrzucenie pochodni:** kiedy pojawi się ta Mumia, należy odrzucić 2 pochodnie z zapasów graczy.

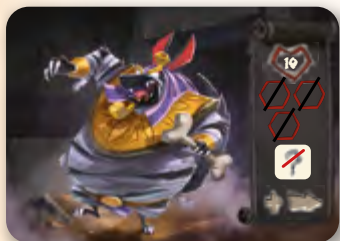


WŁADCY MUMII



Należy ułożyć na tej karcie **8** serduszek.

- **Atak:** Kotkrywca w tej samej komorze, co ten Władca Mumii, traci 4 losowe karty z ręki. Jeśli jest obecnych kilku Kotkrywców, muszą łącznie stracić 4 karty (dzieląc się stratami według uznania).
- **Ruch:** ten Władca Mumii porusza się o jedną komorę dalej niż wskazują kostki Mumii rzucone na początku tury każdego gracza.



Należy ułożyć na tej karcie **10** serduszek.

- **Atak:** Kotkrywca w tej samej komorze, co ten Władca Mumii, traci 3 losowe karty z ręki. Jeśli jest obecnych kilku Kotkrywców, muszą łącznie stracić 3 karty (dzieląc się stratami według uznania).
- **Ruch:** ten Władca Mumii porusza się o jedną komorę dalej niż wskazują kostki Mumii rzucone na początku tury każdego gracza.
- **Blokada zdolności:** dopóki ten Władca Mumii znajduje się w labiryncie, neguje zdolności specjalne Kotkrywców.



Należy ułożyć na tej karcie **12** serduszek.

- **Atak:** Kotkrywca w tej samej komorze, co ten Władca Mumii, traci 2 losowe karty z ręki. Jeśli jest obecnych kilku Kotkrywców, muszą łącznie stracić 2 karty (dzieląc się stratami według uznania).
- **Ruch:** ten Władca Mumii porusza się o jedną komorę dalej niż wskazują kostki Mumii rzucone na początku tury każdego gracza.



TRYB GRY SOLO



W *Kotkrywców* można grać w pojedynkę korzystając z tych samych zasad co w grze wieloosobowej. Wystarczy wybrać Kotkrywcę, odkryć tajemnice wnętrza piramidy i pokonać Władcę Mumii wraz z jego sforą!

Akcja współpracy wciąż działa: chociaż żaden towarzysz nie dołączy do gracza, nadal może on odzyskiwać karty ze stosu odrzuconych kart.



OPRACOWANIE GRY



Autorzy gry: Bruno Cathala i Anthony Perone

Ilustracje: Camille Chaussy

Dyrektor artystyczny: Igor Polouchine

Wydawca: The Flying Games

Wydanie polskie: Galakta

Łagiewnicka 39, 30-417 Kraków, www.galakta.pl

Tłumaczenie: Marek Mydel



Korekta: Łukasz Chełmecki, Łukasz Tkaczyk

Opracowanie graficzne: Krzysztof Bernacki








1 AKCJE MUMII

- Rzuć liczbą **kostek Mumii** równą aktualnej Mocy Mumii. Każdy symbol  zapewnia jeden ruch w stronę Krypty Faraona (najkrótszą drogą). Dodatkowo za każdy  ułóż jedno serduszko na wierzchniej karcie Mumii. Kiedy umieścisz piąte serduszko, Mumia budzi się i pojawia w labiryncie.
- Mumia zatrzymuje się, gdy napotka Kotkrywcę.
- Na końcu tego kroku każda Mumia atakuje Kotkrywców obecnych w jej komorze.

2 AKCJE GRACZA (1 z 3)

ODKRYWANIE

- **Zagraj kartę komory** ze swojej ręki, aby rozbudować labirynt.
- **Porusz swojego Kotkrywcę** na tę kartę (patrz s. 8).
- **Oświetl komorę**. Jeśli pochodnie są dostępne, użyj jednej z nich. W przeciwnym razie dodaj serduszko na wierzchnią kartę Mumii.
- **Dobierz** kartę komory za każde utworzone połączenie.
- **Zastosuj** efekty komory:
 - Jeśli dodałeś kartę sarkofagu, dobierz 1 żeton sarkofagu .
 - Jeśli utworzyłeś trójkąt z **3 identycznych symboli**, uruchamiasz mechanizm pochodni  i uzupełniasz zapasy pochodni do 5.
 - Jeśli utworzyłeś trójkąt z **3 różnych symboli**, uruchamiasz mechanizm Wyjścia .

WALKA

- **Porusz** swojego Kotkrywcę do komory z Mumią.
- **Odrzuć** karty komór ze swojej ręki.
- **Rzuć** liczbą kostek równą liczbie korytarzy z odrzuconych kart.



Zadaje Mumii **1 obrażenie**. Usuń jedno serduszko z karty danej Mumii.



Pozwala Kotkrywcy użyć jego zdolności specjalnej.



Pozwala Kotkrywcy dobrać kartę komory.



Pozwala Kotkrywcy poruszyć się po walce do sąsiedniej komory.

W razie konieczności możesz rozdzielać obrażenia pomiędzy kilku przeciwników.

WSPÓŁPRACA

- Odrzuć żeton przegrupowania i losowo dobierz **dwie karty** ze stosu odrzuconych kart.
- Rozpatrz **przegrupowanie** w tej samej komorze.
- Każdy współpracujący Kotkrywca może wymienić maksymalnie 2 karty ze swojej ręki.
- Każda odrzucona pochodnia pozwala ci losowo dobrać 2 kolejne karty ze stosu odrzuconych kart.
- **Podzielcie się** tymi kartami, jak chcecie.

