**РАМЗЕС II**

Игра для 2-5 участников в возрасте от 8 лет.

Время игры: 30-45 мин.

**Очень богатый, но, к сожалению, немного рассеянный фараон собрал за свою жизнь многочисленные сокровища из разных стран и спрятал их от воров в своих пирамидах. Однако он сам уже не помнит, что и где у него лежит.**

**Но, на счастье, здесь вы, и вы поможете ему отыскать сокровища.**

**ЦЕЛЬ ИГРЫ**

Тот, кто найдёт больше всех сокровищ и соберёт самые ценные карточки, станет победителем.

**В КОМПЛЕКТ ВХОДЯТ**

1 коробка, в которую прячут сокровища (пластмассовый лист с ячейками)

1 игровое поле - лист картона, с круглыми прорезями по размеру ячеек;

47 пластиковых пирамидок

48 картонных фишек (из них 12 с изображениями «сокровищ», 36 нейтральных)

48 карточек, на рубашке которых обозначен уровень «1», «2» или «3».

**ПОДГОТОВКА**

Рассортируйте карточки на три стопки по номерам уровней – 1, 2 и 3. Перемешайте каждую из стопок. Положите их на стол.

Фишки перед каждой игрой нужно раскладывать в коробке заново. Возьмите для этого пирамидки и игровое поле из коробки и приготовьте 48 фишек.

Игровое поле разделено 12 квадратов, в каждом из которых должны стоять 4 пирамидки. При раскладывании фишек с сокровищами (рисунком вверх) вы должны выбрать для каждой фишки одно из четырех «гнёзд» каждого квадрата. Все игроки выкладывают на поле примерно одинаковое количество сокровищ. Затем заполните оставшиеся ячейки нейтральными фишками.

Пирамидки нужно встык выложить на поле, закрывая все ячейки, кроме одной (без фишки с сокровищем).

Несколько раз поверните всю коробку по кругу, чтобы никто не знал заранее, где находятся сокровища. Можно начинать игру!

**ЭТАП 1**

Для него вам понадобиться первая стопка карточек (На обратной стороне – цифра «1»). Любым удобным для вас способом определяете того, кто сделает первый ход. Далее игра идёт по часовой стрелке.

На этом этапе на каждой карточке изображено одно из сокровищ.

Игрок открывает самую верхнюю поисковую карточку. На карточке изображено искомое сокровище, а число возле изображения указывает его ценность. Первый игрок сдвигает пирамидку на пустое место.

Теперь возможны три варианта:

1. Сокровища нет. Тогда игрок сдвигает еще одну пирамидку.
2. Это не то сокровище, которое нужно. Неудача! Ход окончен! Следующий игрок пытается найти сокровище, не найденное предшественником.
3. Это - то самое сокровище! Удачливый игрок кладёт поисковую карточку перед собой лицевой стороной вниз (фишку с сокровищем он оставляет на месте). Ход окончен. Сосед открывает следующую поисковую карточку и отправляется на поиски.

Таким образом, один участник передвигает пирамидки до тех пор, пока не наткнётся на какое-нибудь сокровище.

**ЭТАП 2.**

Когда первая стопка карточек будет разыграна, вы берёте вторую (на обратной стороне – «2»). Здесь к поисковым карточкам добавлены карточки событий.

Если игроку попадается карточка событий, он должен немедленно выполнить указанное на ней действие (инструкция по этим карточкам содержится на последней странице правил).

Кроме всего прочего, после каждой успешной находки коробку нужно поворачивать вокруг своей оси на 90 градусов (то есть на четверть оборота) с тем, чтобы усложнить запоминание расположения сокровищ и путей к ним.

**ФИНАЛ**

Когда кончатся карточки второй стопки, принимайтесь за третью.

В этом финальном туре ценность каждого сокровища на поисковой карточке составляет 4 балла.

Теперь игра становится напряжённее, потому, что…

…если игрок находит ненужное сокровище, он покидает игру.

…игра кончается, когда вместо поисковой карточки открывается конечная карточка.

Игра заканчивается, если выпадает конечная карточка, либо, если, один за другим, все игроки наткнулись на ненужное сокровище и покинули игру.

Теперь каждый подсчитывает ценность найденных им сокровищ.

Понятно, что побеждает тот, у кого она является наибольшей.

**ЕЩЕ НЕСКОЛЬКО ЗАМЕЧАНИЙ:**

* Тот, у кого нет ни одной поисковой карточки, не может ничего отдать (даже если этого требует карточка событий).
* Тому, кто открыл поисковую карточку, указывающую на как раз открытое сокровище, повезло: он может оставить у себя карточку, не сдвигая пирамидки. Затем его сосед открывает следующую поисковую карточку.
* Если вы хотите искать сокровища фараона с маленькими детьми, то исключите из игры карточки второй и третьей стопки.
* По желанию, можно также убрать конечную карточку из третьей стопки. В этом случае игра заканчивается, либо когда всё игроки выбывают, либо когда разыгрывается вся стопка.
* Профессиональные искатели сокровищ вынимают из коробки продолговатые боковые вставки и сдвигают пластиковое' поде для пирамид в центр. Так найти фишки с сокровищами еще труднее.

**КАРТОЧКИ СОБЫТИЙ**

**Песчаная буря:** Сильный ураган все смешал - переверни коробку на 180° (пол-оборота) и затем открой следующую карточку.

**Подарок:** Иди к одному из двенадцати сокровищ. Каждый участник игры, у которого есть одна или несколько поисковых карточек для этого сокровища, должен подарить тебе по одной.

**Риск:** Назови два сокровища (которые еще не открыты). Попробуй найти сначала одно, затем другое. Если тебе это удастся, то тянешь, не глядя, одну из поисковых карточек у соседа слева. Если же нет, то ты должен подарить одному из игроков одну из своих карточек.

**Фата-моргана:** Ты тянешь одну из поисковых карточек у соседа справа. Если ты сможешь за один ход найти это сокровище, то карточка остается у тебя. Если нет, ты отдаешь соседу справа одну из своих карточек.

**Покер в пустыне:** Любой из игроков должен искать сокровище, которое ты назовешь. Если ему это удастся, то он тянет, не глядя, одну из твоих поисковых карточек. Если нет, то ты тянешь одну из его карточек.

**Конечная карточка:** Фараон доволен, так как все сокровища найдены. Как только открывается эта карточка, игра оканчивается, и все игроки подсчитывают баллы на своих карточках.

|  |
| --- |
| **Адаптация**  **Игра «Рамзес II» может быть адаптирована для игроков, не имеющих остатка зрения, с помощью цифрового маркера-диктофона “Touch memo” (**[**http://elitagroup.ru**](http://elitagroup.ru)**): на фишки с сокровищами закрепляются озвученные метки, и при контакте с меткой диктофон произносит название сокровища.**  **В другом варианте вам потребуются 12 различных тактильно опознаваемых мелких предметов – «сокровищ», умещающихся в ячейку, и самостоятельно сделанные поисковые карточки с их названиями.** |

**Игру можно купить** в торговой сети ХОББИГЕЙМС (<https://hobbygames.ru>); магазине «Бегемоша» (<http://begemosha-shop.com>); в магазинах «Эльдорадо», «Ашан» и других.

**Производитель:** [Ravensburger](https://www.igrotime.ru/mn/ravensburger/).

**Автор игры:** Гюнтер Баарс