

# МОНСТРЫ ЕГИПТА

## ПРАВИЛА ИГРЫ



1–6 игроков



От 7 лет



От 30 минут

## ОБ ИГРЕ

Вперёд в гробницу фараона! Вас ждёт кооперативное приключение! Смелые (и немного безрассудные) герои отправляются в пирамиду на поиски сокровищ! Внутри — монстры, хитрые ловушки и ворчливый дух владыки пирамиды.

Игра построена как динамичный платформер: герои спускаются с этажа на этаж всё ниже, взрывают стены, роются в сундуках. Помогите им отыскать легендарный кристалл фараона и вместе с ним выбраться наружу! Но помните: если ваш герой погибнет, вы перейдёте на сторону монстров — и начнётся весёлое соперничество!

## СОСТАВ ИГРЫ

Двустороннее игровое поле

2 части потолка для режима побега

5 планшетов героев

14 жетонов жизней

2 жетона дверей

5 жетонов героев

29 жетонов сундуков

26 жетонов опасностей

Жетон катящегося камня

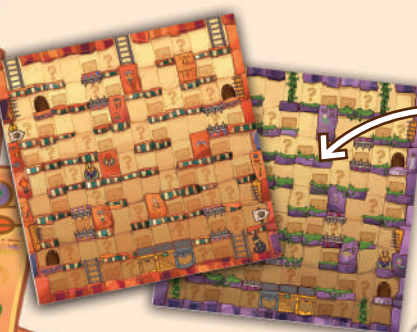
10 жетонов стартовых предметов

22 жетона разлома

Жетон первого игрока

Кубик

Эти правила игры





## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите режим игры.

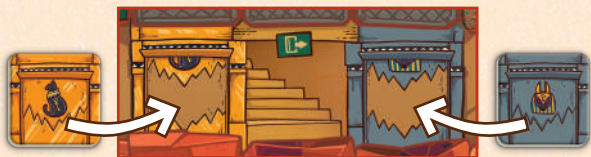
**Режим исследования** — неспешная прогулка по гробнице. Идеально подойдёт для первой партии. Дальше подготовка и правила описывают этот режим.

**Режим побега** — настоящий экшн с ограничением по времени, ведь на героев падает потолок! Подойдёт для тех, кто уже поиграл хотя бы раз в режиме исследования. Подробнее на стр. 11.

**1. Положите поле оранжевой стороной вверх.**

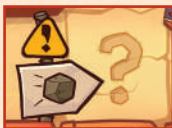
**2. Закройте гробницу.**

Положите жетоны дверей на свои места внизу поля: жёлтую дверь — на жёлтый проём, чёрную — на чёрный.



**3. Подготовьте ловушку с камнем.**

Возьмите жетон катящегося камня и положите его вплотную к полю рядом с этой клеткой. →




**4. Подготовьте сундуки и опасности.**



Перемешайте все жетоны сундуков и разложите по полю рубашкой вверх — по одному случайному жетону на каждую клетку с рисунком сундука.



То же самое сделайте с жетонами опасностей, но раскладывайте их по клеткам со знаком вопроса. У вас останутся двусторонние жетоны с фиолетовыми уголками, например вот с таким , — это **стартовые предметы** героев, они пригодятся дальше.

**5. Подготовьте кубик и разломы.**


Положите рядом с полем кубик и все жетоны разлома — они пригодятся в ходе игры.

**6. Выберите и подготовьте героев.**


Каждый игрок берёт **набор одного героя** и готовит его как на картинке.

**А) Планшет и жетон героя.** Положите жетон в центр планшета.

**Б) 2 жетона жизни.** Положите их поверх пустых сердечек.

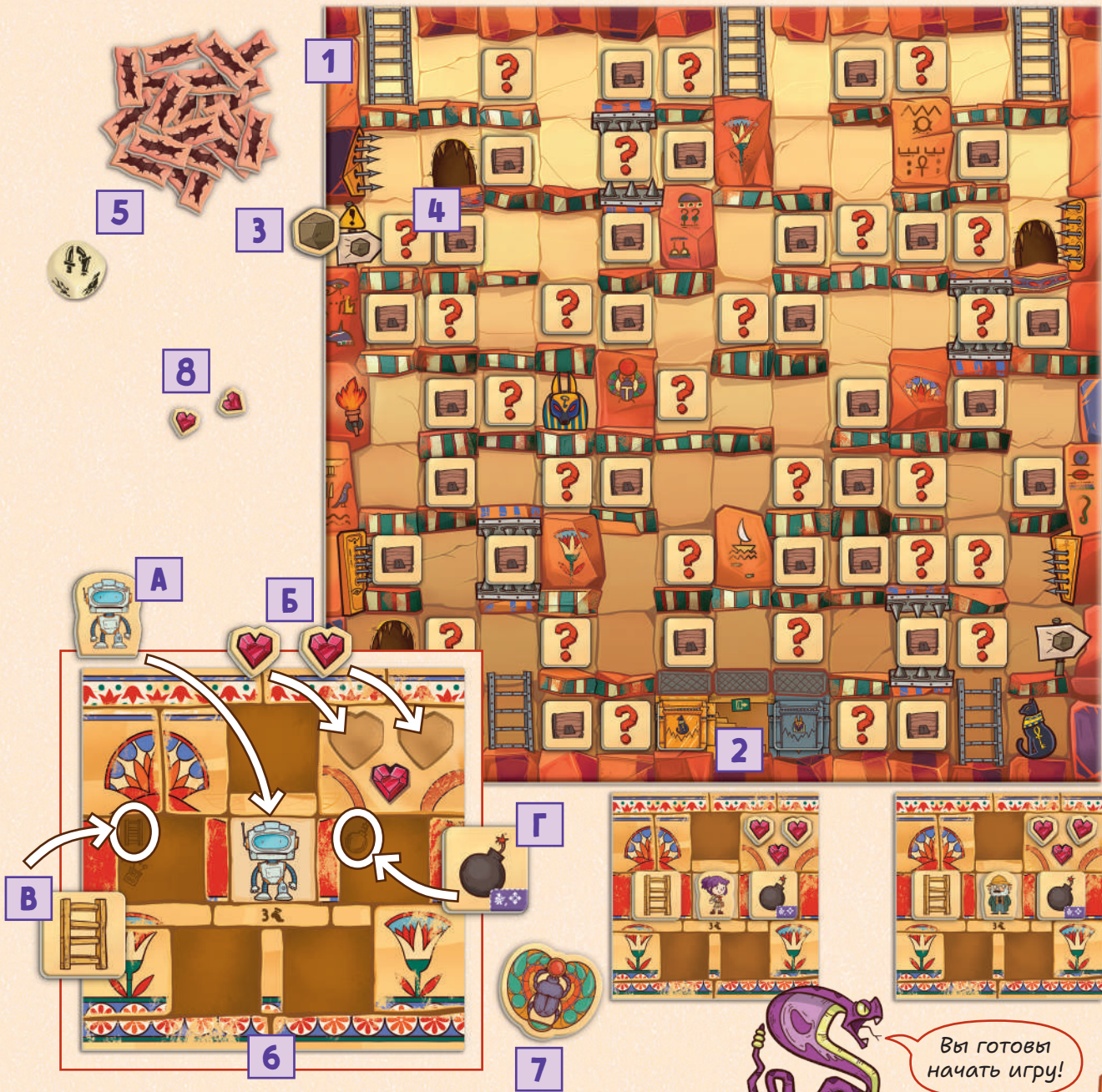
**В) Лестница.** Положите её в ячейку .

**ПОДСКАЗКА:** *лестницы находятся на оборотах некоторых стартовых предметов.*

**Г) Бомба.** Положите её в ячейку .

**7.** Первым ходит самый младший игрок, дайте ему жетон первого игрока.

**8.** Отложите в сторону 2 жетона жизни — они пригодятся фараону, а другие компоненты, какие остались, уберите в коробку.



# ВНУТРИ ГРОБНИЦЫ



**1. Клетка.** По ним ходят герои. Ряд клеток от одного края поля до другого — это этаж. Клетки слева и справа друг от друга — **соседние**.

**2. Пол.** По полу можно ходить, без пола под ногами герой падает. Для героев, которые стоят под полом (этажом ниже), он будет считаться **потолком**.

**3. Стена.** Через неё нельзя пройти и на клетке со стеной нельзя стоять. На верху стены можно стоять как на полу.

**4. Ловушка.** Торчащие шипы и стрелы безопасны для героев, пока ловушка не активирована. Но в любой момент кто-то может открыть жетон с такой ловушкой, и она придёт в действие!

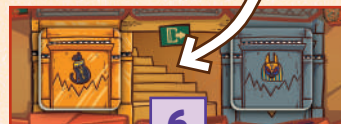
**5. Пещера.** Клетки с пещерами считаются соседними друг с другом, хоть и расположены далеко.

**6. Двери и выход из гробницы.**

Выход из гробницы



Статуя Бастет




Жёлтая дверь

6

Чёрная дверь



Статуя Анубиса

Сбежать из гробницы можно через единственный **выход**  в самом низу поля. Но сначала нужно открыть хотя бы одну из двух **дверей** — жёлтую или чёрную. Они блокируют путь к выходу! Двери открываются через **статуи** — жёлтая через статую Бастет, чёрная через статую Анубиса. У каждой статуи свой ключ, который надо найти и принести к ней. В разных режимах статуи находятся в разных местах на поле.



## ПЛАНШЕТ ГЕРОЯ



**1. Жизни.** У каждого героя максимум **3 жизни** — 2 жетона и 1 нарисованная. Когда герой **теряет 1 жизнь**, сбросьте с планшета 1 жетон жизни. Когда герой **восстанавливает 1 жизнь**, верните жетон на планшет. Если герой должен потерять жизнь, а осталась только нарисованная, **он погибает** и игрок начинает ходить за монстров (см. Гибель героя и ход монстров на стр. 8).

**2. Движения.** Каждый герой в свой ход может сделать до 3 движений.

**3. Ячейки для предметов.** Герой может **нести с собой** (то есть хранить на планшете) максимум **5 предметов**. В начале игры у вас есть стартовые предметы — прочитайте их описание в справочнике жетонов на стр. 14, чтобы понять, как ими пользоваться. Предметы могут лежать в любых ячейках, независимо от рисунков на них.

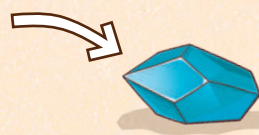


*Легенда гласит: тот, кто получит кристалл фараона из его усыпальницы, будет владеть несметными богатствами! Но перед тем как упокоиться, фараон наложил на кристалл проклятие: тот, кто попытается его выкрасть, станет самым невезучим человеком на свете и больше никогда не испытает счастья! К счастью, приключенцы знают способ разрушить проклятие: нужно вынести кристалл на солнечный свет! Лишь тогда он дарует и богатства, и вечную удачу!*

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

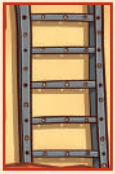
Выживите, найдите кристалл фараона и сбегите с ним из гробницы! Победа засчитается только тем, кто сбежал, и только в том случае, если у одного из них есть с собой кристалл. Можно сбежать раньше или позже героя с кристаллом, главное — помнить: если кристалл останется в гробнице, то проклятие фараона будет преследовать вас вечно!

*Так выглядит кристалл фараона, он прячется в одном из сундуков!*








## ХОД ИГРЫ



Игроки ходят по очереди. **В начале своего первого хода** каждый игрок выбирает на поле одну из трёх железных лестниц на самом верхнем этаже и кладёт на неё плашмя жетон своего героя — отсюда начнётся его путь.

Герой может сделать от 0 до 3 движений в ход .

В любой момент, когда герой оказывается на клетке с закрытым (рубашкой вверх) жетоном  или , сразу **откройте его**. Найдите этот жетон в справочнике (Сундуки на стр. 16, Опасности на стр. 20) — так вы поймёте, с чем встретился герой.

**За 1 движение** герой может пойти:

◆ **На соседнюю клетку.** Если на клетке нет пола, то герой **падает вниз**, пока не окажется на полу, но **не теряет жизнь**. Все клетки с **пещерами** считаются соседними: чтобы попасть с одной пещеры на другую, надо также потратить 1 движение. Помните, что сквозь стены ходить нельзя.



- ◆ Если на жетоне **предмет или оружие**, его можно **подобрать** — положить на свой планшет в свободную ячейку. Если свободных ячеек нет, можете оставить любые предметы стопкой на клетке со своим героем.
- ◆ Если на жетоне **ловушка**, она сразу срабатывает, даже если герой пришёл на открытый жетон. После этого уберите ловушку с поля.
- ◆ Если на жетоне **монстр** — у героя **сразу сгорают** оставшиеся движения и он **вступает в бой** (см. справа Бой с монстром). Это неизменно, даже если герой пришёл на клетку с открытым

◆ **Вверх ИЛИ вниз по лестнице на 1 клетку.**

Если герой стоит на клетке с лестницей, то он может по ней подняться. На верху лестницы можно стоять как на полу. А если герой стоит на лестнице, то может по ней спуститься.

*Все лестницы работают одинаково — хоть железные на поле, хоть деревянные на жетонах!*

таким жетоном или монстр сам к нему пришёл во время хода монстров.

На одной клетке могут находиться несколько героев — например, лежать друг на друге стопкой. Игроки таких героев могут **обмениваться** между собой предметами со своих планшетов в любом количестве.

В свой ход можно **использовать сколько угодно предметов и оружия**, у которых есть эффекты. Эффекты обозначаются рисунками в цветных уголках: все верхние эффекты постоянные и действуют 1 раз в ход, все нижние одноразовые — жетон сбрасывается после применения. Все эффекты расписаны в справочнике на стр. 14.

*Постоянный эффект*



*Одноразовый эффект*

Закончите ход, если больше не хотите ничего делать. Передайте ход следующему по часовой стрелке игроку.

Приключения могут быть непредсказуемыми! И если вам повезло столкнуться с редкой ситуацией, которая не описана в правилах, то разрешите её так, как вам хочется. Иногда в сложных случаях приходится импровизировать и проявлять смекалку приключенца!



## Бой с монстром

Для боя нужно бросать кубик, но перед этим вы можете использовать свои предметы в любом количестве. Не забудьте прочитать про монстра в справочнике на стр. 22, чтобы знать врага в лицо!

**ВАЖНО:** помните, что перед боем с монстром у героя сгорают оставшиеся движения.



### Сколько жизней у монстров?

У всех монстров, кроме фараона, 1 жизнь. У фараона 3 жизни (на него кладутся 2 жетона жизни, а третий — сам жетон фараона). Потеряв единственную или последнюю жизнь, монстр **уничтожается**.



### Другие жетоны под монстром

В ходе игры случается, что на одной клетке копится стопка жетонов, а поверх лежит монстр. Он охраняет свою прррррелость! Тогда нужно сначала уничтожить монстра — пока он восседает на жетонах, до них не добраться!

## Предметы в бою






Перечёркнутый тип монстра на предмете  означает, что этим предметом можно уничтожить монстра конкретного типа. Проверьте, совпадают ли типы на монстре и предмете.





Рисунок  означает, что этим предметом можно уничтожить **любого монстра** (но у фараона такой предмет только отнимет 1 жизнь).



Если монстр уничтожен, сбросьте его с поля — бой заканчивается. Если монстр ещё жив, переходите к броску кубика.

**Бросьте кубик** и примените выпавший результат:

 — герой теряет 1 жизнь, **монстр атаковал** его!

 — монстр теряет 1 жизнь, если у героя на планшете есть **холодное оружие** . Если оружия нет, бросьте кубик ещё раз.

 /  — монстр теряет 1 жизнь, если у героя на планшете есть любое оружие — холодное  или огнестрельное . Если оружия нет, бросьте кубик ещё раз.

**2**  или **3**  — герой **отступает**: он делает до 2 или 3 движений (в зависимости от того, сколько выпало) по правилам своего хода. Постарайтесь не ввязаться в новый бой!



**Бой заканчивается** в трёх случаях:

- ◆ **Монстр уничтожен** — уберите его с поля.
- ◆ **Герой отступил** — монстр остаётся на той же клетке в открытом виде. Он готов к новому бою!
- ◆ **Герой погиб** — он должен потерять 1 жизнь, но у него на планшете не осталось жетонов. Начиная со своего следующего хода, игрок может ходить за монстров (см. ниже Гибель героя и ход монстров). А монстр остаётся на клетке в открытом виде и ждёт следующего смельчака!

Если ничего из этого не произошло, **используйте предметы и бросайте кубик**, пока бой не закончится.

**ВАЖНО:** нужно применить результат кубика **до конца**, прежде чем использовать предмет!

## Гибель героя и ход монстров

Если ваш герой погиб, не отчаивайтесь — переходите на сторону монстров!

**После гибели героя** уберите его жетон с поля, а на клетку, где он был, положите все жетоны со своего планшета стопкой рубашкой вниз. Если на этой клетке открытый монстр, то положите его на верх стопки.



А ну, иди сюда, глупая мумия!

Сам ты глупый! Где мозги-и-и?



Теперь, когда до вас дойдёт очередь, вы делаете ход монстров по правилам ниже. Если игроков с погибшими героями несколько, то каждый в свой ход управляет монстрами.

**ВАЖНО:** пока погибших героев нет, монстры не ходят сами по себе!



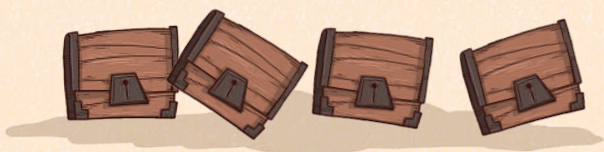
### Ход фараоном

Управляйте самим хозяином гробницы! Если на начало хода монстров на поле открыт фараон, вы можете бросить кубик. Если выпал — положите фараона на клетку с любым героем. Он сразу вступает с фараоном в бой, а ход монстров заканчивается. Если выпало что-то другое, то фараон отдыхает — сделайте обычный ход монстров.

**В ход монстров** выберите **одно** из трёх действий:

#### 1. Ходить открытым монстром.

Выберите на поле открытого монстра. У него столько движений, сколько указано в правом верхнем углу жетона. Монстр ходит по тем же правилам, что и герой, может пользоваться лестницами и пещерами, **но не открывает жетоны**. Однако у некоторых монстров есть **эффекты хода** — узнайте о них на стр. 22.



**ВАЖНО:** одним и тем же монстром **нельзя ходить два раза подряд**. Если два игрока ходят монстрами один за другим, то они должны выбрать разных монстров.



*Например, у летучей мышки от 0 до 4 движений. А ещё у неё есть эффект хода — она может ходить не только влево-вправо, но ещё и вверх-вниз!*

#### 2. Открыть любой жетон опасности.

- ◆ Если это **монстр**, им можно будет ходить в следующий ход монстров.
- ◆ Если это **ловушка**, вы можете применить её эффект сразу (например, активировать стрелы или шипы) и убрать с поля, а можете оставить на клетке в открытом виде.

#### 3. Активировать открытую ловушку.

Выберите одну из ловушек, которые можно активировать в ход монстров, примените её эффект и уберите с поля. Эффекты подробно описаны в справочнике на стр. 20.



*Ловушки, которые можно активировать в ход монстров*



## Пример хода героя

Сейчас ход Маши, она может сделать до **3** движений.

**Движение 1.** Маша идёт на клетку вправо и открывает **жетон опасности**. Это огонь! Его можно потушить из огнетушителя, но у Маши его нет, так что она **теряет 1 жизнь** и убирает жетон опасности с поля. Осталось **2** движения.

**Движение 2.** Маша идёт снова вправо и открывает **жетон сундука**. Какая удача, внутри **роликовые коньки!** Маша кладёт их на свой планшет.

**Движение 3.** Маша продолжает идти вправо — но на клетке справа нет, и Маша **падает вниз**, на клетку с **жетоном опасности**. Маша его открывает — там **монстр мумия!** Сразу **начинается бой**.

**Бой с монстром:** Маша могла бы сбежать из боя с помощью одноразового эффекта роликовых коньков **2.🏂**, но не хочет сбрасывать их с планшета. Оружия у неё тоже нет, и бросать кубик рискованно — вдруг выпадет атака монстра. Однако у Маши есть **бомба**, которую она получила как стартовый предмет. Бомбу можно как раз сбросить на монстра, что Маша и делает, — мумия теряет **1 жизнь** и уничтожается, и Маша сбрасывает жетон монстра с поля. Вдобавок бомба позволяет Маше взорвать стену или пол, и Маша этим пользуется: кладёт жетон разлома на стену слева от себя — теперь тут можно пройти!

После боя ход Маши заканчивается.



## КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

Игра заканчивается, если:

◆ Все выжившие герои **покинули гробницу** и у одного из них кристалл фараона. *Поздравляем с победой!*

◆ Все выжившие герои покинули гробницу **без кристалла**. *Неудачи будут преследовать вас вечно...*

◆ Все герои **погибли**. Победил дух гробницы!

## РЕЖИМ ПОБЕГА

Готовы к напряжённому приключению? В режиме побега герои уже несут с собой кристалл, но обнаруживают новый уровень гробницы глубоко под землёй. Он постепенно рушится, и время на побег ограничено!

В режиме побега играйте по тем же правилам, но со следующими отличиями.

◆ У героев появляется **альтернативный стартовый предмет** вместо лестницы — он указан под рисунком лестницы.



### Подготовка

◆ Положите игровое поле фиолетовой стороной вверх.

◆ Перед тем как раскладывать по полю жетоны сундуков, найдите среди них **кристалл фараона** и дайте его первому игроку — он должен будет положить его на планшет своего героя и нести с собой с самого начала игры.



Я назову тебя Рокки, сынок!



Восторг! Восторг!

**ПОДСКАЗКА:** опытные игроки в любом режиме могут выбирать между ним и лестницей.

◆ Возьмите жетоны потолка, соедините их и положите его перед первым игроком вместе с жетоном первого игрока.

**ПОДСКАЗКА:** в этом режиме жетон катящегося камня не нужен, а ловушка, запускающая его, будет запускать потолок (подробнее на след. стр.).

## Ход игры



♦ В свой первый ход ставьте жетон героя на одну из трёх лиан. Как видите, лестниц на поле нет совсем, но лианы ничуть не хуже и работают точно так же.

♦ Всякий раз, когда ход передаётся игроку с жетоном первого игрока, потолок опускается ниже!

**А) Перед своим первым ходом** игрок кладёт потолок над полем.

**Б) Перед своим вторым ходом** он сдвигает потолок на край поля — опасность всё ближе, героям нужно поторопиться и уйти с верхнего этажа!

**В) Перед своим третьим ходом** он сдвигает по-

толок на верхний этаж. И в дальнейшем сдвигает на этаж ниже перед каждым своим ходом. Потолок **всегда** считается краем поля: этажи над ним перестают существовать!

Когда потолок сдвигается на этаж, **все жетоны на этом этаже открываются в любом порядке и сразу уничтожаются**. Уберите их с поля. Герои на этом этаже погибают. **Не уничтожаются только жетон с фараоном и жетон с кристаллом** — сдвиньте их на этаж ниже. Если там стена или клетка без пола, то ещё на этаж ниже, пока они не окажутся на клетке без жетонов и на полу. А **ключи от дверей** могут быть уничтожены, так что поспешите их найти и забрать. Если оба ключа уничтожены, все проигрывают!



Потолок должен опуститься на этаж ниже. Там находится Машиа — её героиня сразу погибает. Игроки открывают все жетоны на этаже ниже: на одном из них фараон. Он опускается на два

этажа ниже, потому что на следующем стена. Все остальные жетоны игроки убирают в коробку. После этого они сдвигают потолок на этаж с уничтоженными жетонами и продолжают игру.

## ДРУГИЕ РЕЖИМЫ ИГРЫ

### Режим на шестерых

Если вы играете вшестером, сделайте так: пятеро будут играть за героев, а шестой — за духа гробницы. Он с самого начала игры будет ходить за монстров.

### Режим на одного игрока

Играть можно и в одиночку! Возьмите столько героев, сколько хотите, и делайте ходы за них по очереди. Если герой погибает, просто уберите его с поля. Ходить за монстров не надо. Чтобы победить, выведите из гробницы всех выживших героев. Помните, что у одного из них должен быть с собой кристалл, иначе победа не засчитается!

### Режим преследования

В этом режиме, независимо от количества игроков, вы можете назначить любого из вас духом гробницы, и он с самого начала игры будет ходить за монстров!

**НАПОМИНАНИЕ ДУХУ ГРОБНИЦЫ:** в начале игры, пока не открыт ни один монстр и ни одна ловушка, вы открываете жетоны опасностей.



## СТАРТОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ

В этом разделе описаны лестницы и бомбы — в начале игры они есть почти у всех. Все остальные стартовые предметы дублируют предметы из раздела «Сундуки» и работают точно так же!



### Лестница

Положите жетон на клетку с вашим героем или на соседнюю — под ней должен быть пол или другая лестница (их можно ставить друг на друга). Теперь по этой лестнице можно ходить вверх и вниз. А ещё её можно подобрать, как и другие открытые предметы.



### Бомба

У бомбы два одноразовых эффекта: атаковать монстра и/или разрушить окружение. Можно применить как один из них, так и сразу оба — сначала атаковать монстра, а потом решить, что на этой клетке разрушится.

### Одноразовый эффект:

**Атаковать монстра** ✨: скажите, куда бросаете бомбу, — можно бросить на клетку с вашим героем или на соседнюю. Монстр на этой клетке **теряет 1 жизнь**.



**Разрушить пол, стену или потолок** ✨: скажите, что именно разрушаете и где — на клетке с вашим героем или на соседней:

◆ **пол** — он разрушается, и все жетоны и герои на этом полу сразу падают вниз, пока не окажутся на полу снова; герои и монстры не теряют от этого жизнь;

◆ **потолок** (то есть пол клетки сверху) — он разрушается, и если над ним лежали жетоны, они также падают вниз,

◆ **стену** — пол под ней остаётся невредимым, а вот стоять на ней как на полу уже нельзя, и если на ней лежали жетоны, они тоже падают.

На разрушенное место положите жетон разлома — считается, что на этом месте нет пола, стены или потолка.

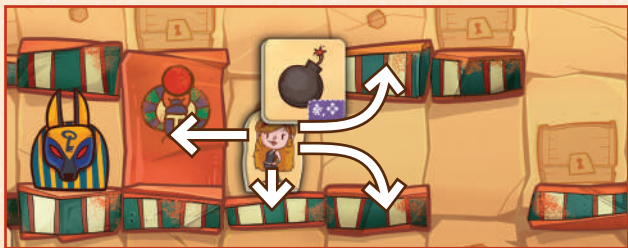
### Обратите внимание:

◆ На трёх клетках в самом низу поля пол усилен и его **нельзя разрушить**. Он выглядит так:



◆ Если разрушен пол под клеткой **с пещерой**, она продолжает работать как обычно — в неё можно залететь на реактивном ранце или залезть по лестнице.





Маша несёт с собой бомбу и готова разрушать — у неё столько вариантов на выбор! Она может разрушить: пол под собой; стену слева от себя (но пол под стеной останется невредимым); пол справа от себя; потолок справа от себя.



Маша разрушила стену — теперь тут лежит жетон разлома и по этой клетке можно ходить!



А если бы она разрушила пол, то жетон разлома лежал бы так. А все, кто попадал бы на эту клетку, падал вниз!



### Хитрый ход!



Вы можете бросить бомбу на закрытый жетон опасности! Откройте жетон — если на нём монстр, он **сразу теряет 1 жизнь**. Если не монстр — ничего не происходит, оставьте жетон открытым.



## СУНДУКИ



На жетоне сундука можно найти **предмет** или **оружие**. Их можно **нести с собой** на планшете, чтобы использовать при случае, а можно оставить на месте, пусть кто-то другой подберёт. В любой момент своего хода вы можете сбросить ненужные или лишние жетоны — просто оставьте их на клетке с вашим героем стопкой в открытом виде.

### Эффекты жетонов сундуков





Зелёные уголки с рисунками — это подсказка, какой у предмета или оружия эффект. Помните, что у стартовых предметов уголки фиолетовые.

#### Рисунок сверху — постоянный эффект.

Пока жетон лежит на планшете, вы можете его применять, но только 1 раз в свой ход. После применения можно поворачивать жетон, чтобы не забыть, что уже его использовали.

**Рисунок внизу с пунктиром — одноразовый эффект.** После применения уберите жетон в коробку.

**У оружия** вдобавок обозначен его тип: **холодное**  или **огнестрельное** . Это важно для броска кубика во время боя.

**ВАЖНО:** в одном из сундуков спрятан не предмет и не оружие, а ловушка! Сюрприз! Про ловушки читайте на стр. 20.

## ПРЕДМЕТЫ

### Бронежилет




#### Постоянный эффект, 1 раз в ход:

когда вы должны потерять 1 жизнь (например, в бою с монстром или по любым другим игровым эффектам), не теряйте её. Бронежилет не спасёт только в тех случаях, когда герой не просто теряет жизни, а сразу **погибает** — например, от катящегося камня или от падающего потолка.

### Огнетушитель



#### Одноразовый эффект:

если на соседней клетке есть жетон с рисунком , уберите жетон с поля. Таких жетонов в игре два — огонь (см. Опасности на стр. 20) и огненный джинн (см. Монстры на стр. 22).

### Ботинки с шипами



#### Постоянный эффект, 1 раз в ход:

если герой падает вниз на клетку с монстром, то монстр **теряет 1 жизнь**. Это работает, даже если герой падает на закрытый жетон опасности и на нём оказывается монстр. Ботинки с шипами не щадят никого!



### Абордажный крюк

**Одноразовый эффект:** выберите направление от вашего героя — слева, справа, сверху или снизу. Найдите ближайший к вашему герою жетон в этом направлении и притяните его: положите на клетку со своим героем. Это может быть сундук, опасность или другой игрок, даже если они отделены от вас полом, потолком или стеной. Жетон может быть как открытым, так и закрытым.

**ВАЖНО:** если это стопка жетонов с монстром наверху, то вы притягиваете монстра. Если стопка без него, то притяните любой жетон из неё на выбор.

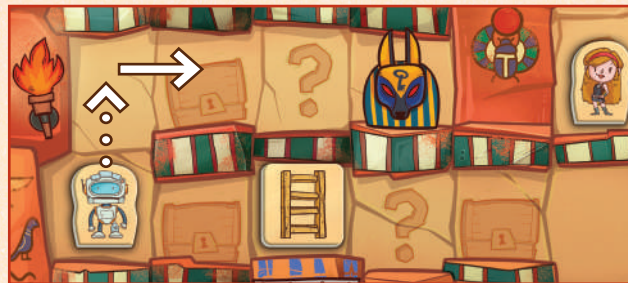


Лара может притянуть жетон сундука слева, жетон опасности за стеной справа, открытого монстра сверху (тогда она сразу вступит с ним в бой) или Андрея снизу (тогда они смогут обмениваться предметами).



### Реактивный ранец

**Постоянный эффект, 1 раз в ход:** герой может ходить **в любом направлении**. Если в конце хода он не стоит на полу (или на стене, или наверху лестницы), то падает вниз.




Например, Андрей с реактивным ранцем за первое движение поднимается вверх, за второе движение идёт вправо, чтобы оказаться на полу. Потрясающе — он забрался на этаж выше без лестницы!



### Телепортатор

**Одноразовый эффект:** герой может **пойти строго на 2 клетки в любом направлении**, даже если там пол, потолок или стена — для телепортатора их не существует.

#### Исключения:


- ◆ нельзя ходить через жёлтую и чёрную двери, через усиленный пол ,
- ◆ нельзя останавливаться внутри стены,
- ◆ нельзя выходить за пределы гробницы (игрового поля).



## Кристалл фараона

Кристалл — это волшебное сокровище гробницы и главная цель героев. Как только кто-то из героев его нашёл, все выжившие могут устремиться к выходу из гробницы и к победе в игре — если, конечно, открыта жёлтая или чёрная дверь.

### Особый эффект, 1 раз за игру в любой момент:

восстановите каждому выжившему герою **по 1 жизни** . Если игрок уже делает ходы за монстров, то его герой таким образом не может воскреснуть. Если у героя и так 3 жизни, то четвёртую он не получает. Затем закройте жетон кристалла на своём планшете или поверните его набок — так вы не забудете, что уже применили эффект. Даже если кристалл после этого попадает к другому герою, эффект не восстанавливается!

Кристалл не может быть уничтожен и убран из игры.




## Фрукты: ананас, апельсин, банан, груша, яблоко


**Одноразовый эффект:** восстановите своему герою 2 жизни. Помните, что у каждого героя их максимум 3.

Фрукты полезнее мозгов!



## Роликовые коньки

**Постоянный эффект, 1 раз в ход:** сделайте дополнительное движение **1** .

**Одноразовый эффект:** в бою сбросьте жетон, чтобы сбежать, как если бы вам выпало на кубике **2** .



## Бинокль

**Одноразовый эффект:** откройте **три любых жетона на поле**. Если таким образом откроется ловушка, просто оставьте жетон на клетке открытым. Она активируется, когда на клетку с ней кто-нибудь придёт.

## Ключи

У ключей нет эффектов — их нужно просто взять с собой и принести к статуе.



**Жёлтый ключ** — к статуе Бастет.



**Чёрный ключ** — к статуе Анубиса.




Как только герой с ключом придёт на клетку нужной статуи, уберите ключ в коробку и откройте нужную дверь:


- ◆ **жёлтый ключ** — уберите с поля жёлтую дверь;
- ◆ **чёрный ключ** — уберите с поля чёрную дверь.



## Фонарик

### Постоянный эффект, 1 раз в ход:

один раз в свой ход вы можете открыть жетон    на том же этаже, что и ваш герой, — то есть в том же ряду клеток. Этот жетон не должен быть отделён от вас стеной (помните, что стены, на которой лежит жетон разлома, на самом деле нет). Если вы подсмотрите ловушку, оставьте её на поле открытой.

**Одноразовый эффект:** если на соседней клетке есть призрак , то он уничтожается. Все призраки боятся света!



Например, на этом этаже Маша может открыть только два жетона. Остальные находятся за стенками, и луч фонарика туда не доберётся.



А на этом этаже стен вообще нет — Маша может открыть любой жетон!



Это фонарик?

Бегите, глупцы!




## ОРУЖИЕ

Оружие нужно для боя с монстрами. Оно не сбрасывается с планшета — разве что вы не сбросите его на поле добровольно или после гибели. Зелёные или фиолетовые уголки с рисунком означают, что у оружия есть эффект и применить его можно не только в бою, но и в других ситуациях.

### Кувалда



### Постоянный эффект, 1 раз в ход:



разружьте стену слева или справа  от клетки с вашим героем. Пол под стеной остаётся невредимым. На разрушенное место положите жетон разлома — считается, что на этом месте нет стены.



### Портальная пушка



### Постоянный эффект, 1 раз в ход:


если в бою вам выпал 2  или 3 , то вместо отступления телепортируйте монстра на 2 или 3 клетки (в зависимости от того, сколько выпало). Игнорируйте пол, потолок и стены. В конце телепорта, если под монстром нет пола, он падает вниз. А если монстр телепортирован на другого игрока, то в начале его хода начнётся бой.





### Автомат и дробовик

#### Постоянный эффект, 1 раз в ход:

скажите, куда стреляете, — можно выстрелить в соседнюю с вашим героем клетку, на которой лежит открытый монстр или закрытый жетон опасности. Затем бросьте кубик — если выпал , то монстр теряет 1 жизнь, а жетон опасности открывается (если



на нём монстр, то он теряет 1 жизнь). Если выпало что-то ещё, то ничего не происходит.



### Огнёт

**Постоянный эффект, 1 раз в ход:** такой же, как у автомата и дробовика.



**Одноразовый эффект:** если на клетке с вашим героем или на соседней есть мумия , сбросьте огнёт со своего планшета — мумия уничтожается , уберите её с поля. Эти сушёные легко поджигаются!

### Сабля и топор

Без эффектов, только для боя.



Ползёт,  
орёт...



## ОПАСНОСТИ





На жетоне опасности можно найти **ловушку** или **монстра**. Ловушка сразу срабатывает — примените её эффект, он всегда одноразовый, и уберите жетон с поля. А с монстром вступите в бой (см. Бой с монстром на стр. 22).

### ЛОВУШКИ

#### Трещина



Пол под вашим героем разрушается! Положите поверх пола **жетон разлома**. Герой **падает вниз**  по обычным правилам и **теряет 1 жизнь**  от неудачного приземления. Даже если падать герою некуда (например, он и так на самом нижнем этаже), то он **всё равно теряет 1 жизнь**.

**ВАЖНО:** если герой стоял на стене, то она целиком разрушается.

#### Скрытая кнопка со стрелами



Эта ловушка спрятана в одном из сундуков. Сюрприз от духа гробницы!

При активации ловушки приходят в действие **все стены со стрелами** (всего их 4). Стрелы летят из стен по прямой **до ближайшей клетки с любым жетоном**. Если на жетоне монстр, он уничто-

жается (с фараоном ничего не происходит), если герой — он погибает. Если любой другой жетон, то ничего не происходит. Если на пути стрел нет жетонов, то стрелы летят до ближайшей стены и разбиваются о неё.



Стрелы летят вправо на одну клетку и сразу разбивают сундук: он открывается, дальше стрелы не летят.



Стрелы летят влево на четыре клетки и встречаются мумию — она уничтожается, дальше стрелы не летят.



### Скрытая кнопка с шипами

Открыв такой жетон, сразу откройте **все жетоны на клетках с шипами**. Если на жетоне монстр, он уничтожается (с фараоном ничего не происходит), если герой — он погибает. Остальные жетоны остаются открытыми.



Клетки с шипами опасны только в момент применения эффекта — до и после этого ходить по ним можно как по обычным клеткам.

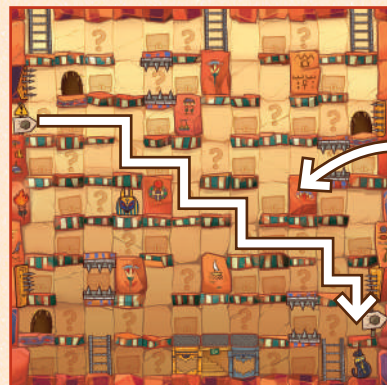


### Странный грохот

**В режиме побега:** опустите потолок по правилам режима.

**В режиме исследования:** примените эффект ниже.

По гробнице катится огромный валун! Он начинает путь с клетки **1**, которая слева, и катится вправо, падая вниз там, где нет пола. Он продолжает так катиться прямо до клетки **2** или до ближайшей стены (она разбивает валун).



Вот весь путь валуна в гробнице. Он изменится, если где-то окажется разрушенный пол.

Откройте **все жетоны на пути валуна по порядку**. Если на жетоне монстр, он уничтожается (с фараоном ничего не происходит), если герой — он погибает. Остальные жетоны остаются открытыми.



### Огонь

Герой **теряет 1 жизнь** . Если он несёт с собой **огнетушитель**, уберите жетон огня с поля — тогда терять жизнь не надо.

## МОНСТРЫ



На многих монстрах есть красные уголки с рисунками — это подсказка, какой у монстра эффект. Они могут применяться **в бою или в ходе монстров**.

1. Эффект монстра.
2. Количество движений в ход монстров.
3. Тип монстра.



### Фараон


*Владыка гробницы и главный злодей, самый сильный монстр из всех!*

Открыв жетон с фараоном, сразу положите на него 2 жетона жизни, которые откладывали в подготовке.

**ВАЖНО:** фараон теряет жизни, только когда игрок бьёт по нему любым оружием. От ловушек и падения потолка фараон никогда не страдает.

**В бою:** чтобы уничтожить фараона, нужно сделать так, чтобы он 3 раза потерял жизни — за первую и вторую потерю жизни сбрасывайте с него жетоны жизнью, а за третью сбросьте сам жетон с фараоном. Если один герой не смог уничтожить фараона до конца, его дело может продолжить другой!


**В ходе монстров:** если на начало хода монстров на поле открыт фараон, вы можете бросить кубик.

Если выпал  — положите фараона на клетку с любым героем. Он сразу вступает с фараоном в бой, а ход монстров заканчивается. Если выпало что-то другое, то фараон отдыхает — сделайте обычный ход монстров.



### Крылатые монстры и паучки

**В бою:** эффектов нет.

**В ходе за монстров:** крылатые монстры и паучки могут ходить **в любом направлении — влево, вправо, вверх или вниз** . Если в конце хода такого монстра под ним нет пола, он спускается вниз, пока не окажется на полу.



### Мумии



**В бою:** если у вас есть огнёмёт, то можете сбросить его со своего планшета — мумия уничтожается.

**В ходе за монстров:** эффектов нет.



### Призраки

**В бою:** если у вас есть фонарик, то можете сбросить его со своего планшета — призрак уничтожается.

**В ходе за монстров:** призраки могут ходить **в любом направлении — влево, вправо, вверх или вниз** , при этом могут проходить **сквозь пол, потолок и стены** .




## Насекомые

**В бою:** эффектов нет.

**В ходе за монстров:** эффектов нет.



## Королевская кобра

**В бою:** если на кубике выпала , то кобра атакует смертельным укусом — герой **теряет 3 жизни**.

**В ходе монстров:** эффектов нет.



## Огненный джинн



**В бою:** герой **теряет 1 жизнь** от ожога, если у него не получилось уничтожить джинна. Если у вас есть огнетушитель, то можете сбросить

его со своего планшета — огненный джинн уничтожается, жизнь от ожога не теряется.

**В ходе монстров:** эффекта нет.



## Голем

**В бою:** голем защищён от холодного оружия . Если при броске кубика у вас выпало , то перебросьте кубик, даже если у вас оно есть.

**В ходе монстров:** эффекта нет.

Конец фильма!  
Оставайтесь на сцену  
после титров!



# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Автор игры:** Евгений Колодин

**Художники:** Наталья Ефремова, Наталья Кондратюк

**Развитие игры:** Екатерина Рейес

**Продюсер:** Владимир Грачёв

**Дизайн и вёрстка:** Евдокия Шибалова

**Текст правил:** Анна Давыдова, Луиза Кретова

**Выпускающий редактор:** Луиза Кретова

**Директор издательского департамента:** Александр Киселев

**Руководитель тестирования:** Елена Ворноскова

**Ведущие тестировщики:** Егор Бережков, Андрей Виннер,

Марина Кузнецова, Андрей Рамодин

**Игру тестировали:** Надежда Колодина,  
Алексей Колодин и другие

## Издатель: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Корректор:** Ольга Португалова

**Креативный директор:** Николай Пегасов

**Международное продвижение:** Кристина Кирпикова

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2026 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



Играть интересно



Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту [vopros@hobbyworld.ru](mailto:vopros@hobbyworld.ru) или задавайте нашему сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru).

## ПАМЯТКА



**Верхний уголок** — постоянный эффект, 1 раз в ход.

**Нижний уголок** с пунктиром — одноразовый эффект, жетон сбрасывается.

Цвет уголков: **предметы и оружие, стартовые предметы, ловушки, монстры.**

### Ход героя:

- ◆ Сделайте до 3 . 1 = 1 клетка.
- ◆ Открывайте закрытые жетоны. Подбирайте и используйте предметы.
- ◆ Пришли к монстру — бейтесь!

### Бой с монстром:

- ◆ Примените эффекты предметов.
- ◆ Бросьте кубик.
- ◆ Бой закончится, когда монстр уничтожится, или вы сбежите, или вы погибнете.

У всех монстров по 1 жизни, у фараона их 3 (2 жетона жизни + сам жетон фараона)

### Ход за монстров:

Выберите одно из трёх: ходите открытым монстром, ИЛИ откройте жетон опасности, ИЛИ активируйте открытую ловушку.

### Режим побега:

Перед каждым ходом первого игрока опустите потолок на этаж ниже. Откройте все жетоны на этом этаже: кристалл и фараона опустите на этаж ниже, остальные уберите с поля.

## ВОПРОСЫ ПО ИГРЕ

**Могу ли я разрушить потолок с шипами?**

**Что тогда произойдёт с ловушкой?**

Конечно, можете! Потолок разрушается вместе с шипами. Но ловушка всё равно сработает, когда её активируют: ведь ещё остались шипы на полу. А вот если разрушите обе части ловушки (и пол, и потолок), тогда, считайте, её на этой клетке больше нет.



*Ловушка ещё работает!*



*Ловушки больше нет*



**Я использовал в свой ход бронезилет, чтобы не потерять жизнь, а потом другой игрок походил монстром и напал на меня!**

**Я могу опять использовать бронезилет?**

Нет. Эффекты «1 раз в ход» нельзя применять повторно, пока не наступил ваш новый ход. Но если в свой ход вы не применяли эффект, а в ход монстров на вас напали, то бронезилет может вас защитить!

**Я вышел из пещеры, а подо мной нет пола!**

**Я падаю?**

Да, как если бы шагнули на клетку без пола.

**Я должен потерять третью жизнь и погибнуть, но у меня есть фрукт! Могу восстановить себе жизни сейчас?**

Увы, слишком поздно! Герой погибает. А вот эффект кристалла применить можно, ведь он работает **в любой момент!**

**Могу ли я спрыгнуть с лестницы (упасть вниз), чтобы не тратить движение на спуск?**

Нет. Вежливые приключенцы не игнорируют лестницы!