

# ANUBISX<sup>®</sup>



935326

**Liczba graczy:** 2-5 osób  
**Wiek:** od 8 lat  
**Czas trwania gry:** 20 minut

Projekt gry: Florian & Helmut Ortlepp  
i Steffen Benndorf

## ZAWARTOŚĆ

4 kolorowe kostki, 1 blok do gry, 5 pisaków

## IDEA GRY

Faraon Cheops zwołał najlepszych budowniczych w swoim państwie, aby wybudowali dla niego wspaniałą piramidę. Budowlę ma ozdabiać łuk triumfalny oraz płaskorzeźba na podłodze.

W tej grze jesteś budowniczym i możesz pokazać swój kunszt. Stwórz imponujące budowle kamień po kamieniu na swojej własnej karcie do gry. Jeśli będziesz mądrze budować, zużywać jak najmniej materiałów budowlanych oraz zbierzesz po drodze nagrody, wygrasz te zawody i zostaniesz budowniczym wszech czasów.

## PRZYGOTOWANIE

Każdy z graczy otrzymuje **inną** kartę z bloku do gry oraz pisak. Po literach znajdujących się w prawym dolnym rogu możecie odróżnić swoje karty.

Podczas gry używacie tylko **tylko kamieni jokerów, ilu jest graczy**. Kamienie ponadliczbowe wykreśl.

**We dwóch** gra się tylko **3 kostkami**, w pozostałych przypadkach używa się 4 kostek.

Gracze ustalają, który z nich rozpoczyna grę. Wybrany gracz rzuca kostki.



# ZASADY BUDOWY

lub: w jaki sposób zakreślasz kamienie na karcie do gry

**Podczas jednego zagrania** możesz umieścić **maksymalnie 2 kamienie** w tworzonych przez Ciebie budowlach. Robisz to poprzez zakreślenie pól na swojej karcie do gry. Pasujące kamienie wybierasz z zapasu kolorowych kostek i z własnego kamieniołomu.



- Na **płaskorzeźbie na podłodze** musisz **jednocześnie** zakreślić **2 kamienie**. Oba kamienie muszą znajdować się bezpośrednio **obok siebie pionowo** lub **poziomo**.



- Na **piramidzie** możesz zakreślić 1 lub 2 kamienie. Budowę piramidy musisz zacząć od **najniższego poziomu**. Kamień na wyższym poziomie możesz zakreślić tylko wtedy, gdy udało Ci się zakreślić **oba kamienie znajdujące się pod nim**.



- Na **łuku triumfalnym** możesz zakreślić 1 lub 2 kamienie. Budowę kolumny musisz zacząć **od dołu**. Kolumny możesz budować z różną prędkością. **Kamień wieńczący** możesz zakreślić tylko wtedy, gdy obie kolumny będą posiadały **pełną wysokość**.



*2 kamienie możesz **podzielić** na piramidę i łuk triumfalny!*

*Możesz również **całkowicie zrezygnować** z umieszczania kamieni na budowli.*

# PRZEBIEG GRY

Gracz rozpoczynający grę jest automatycznie pierwszym aktywnym graczem. Jako aktywny gracz rzucasz kostką dokładnie jeden raz i kładziesz ją w widocznym miejscu na środku stołu. Następnie możesz zakreślić **maksymalnie 2 kamienie** na swoich budowlach (należy przy tym przestrzegać reguł budowlanych!).

Dla każdego tak zakreślonego kamienia musisz **natychmiast wziąć** pasującą **kostkę** ze środka stołu i położyć ją u góry na karcie gry. **Jeśli nie ma kostki** w zakreślonym kolorze, musisz **wykreślić** jeden kamień pasujący kolorem lub kamień joker (🎲) **w kamieniołomie**.

Kolorowe kamienie w kamieniołomie musisz zawsze skreślać, **zaczynając od lewej strony**. Możesz **dobrowolnie przeskakiwać przez kilka kamieni**. Możesz skreślać tylko te kamienie, które znajdują się po prawej stronie kamienia skreślonego ostatnio.



***Przykład:** Florian ostatnio skreślił w kamieniołomie kamień w kolorze niebieskim. Kamień czerwony i różowy przeskoczył. Może on nadal skreślać kamienie począwszy od pomarańczowego.*

Jeśli chcesz użyć dla tej samej budowli (piramida lub łuk triumfalny) 2 kamieni z kamieniołomu, musisz po kolei skreślać kamienie w kamieniołomie w taki sposób, w jaki mógłbyś je wykorzystać w budowli.

**Przypatrz się wcześniej dokładnie!** Jeśli nie możesz wziąć kostki ani skreślić kamienia lub kamienia jokera w kamieniołomie, nie możesz też wtedy zakreślić pola na swojej budowli!

Jeśli wzięłeś kostki, **nie** odkładasz ich po swoim zagranium **z powrotem** na środek stołu!

Teraz **pozostali gracze** wchodzą po kolei do gry zgodnie ze wskazówkami zegara. Również oni mogą zakreślać maksymalnie 2 kamienie na swoich budowlach. Mogą oni używać tylko **kostek ze środka stołu**, ale nie tych, które ty sam użyłeś jako aktywny gracz.

Po zakończeniu zagrania pozostali gracze odkładają użyte kostki **z powrotem** na środek stołu.

**UWAGA:** Tylko te kostki, które aktywny gracz wykorzystał przy zakreślaniu, są zablokowane dla pozostałych graczy!








**Przykład:** Klemens jest aktywnym graczem. Wyrzucił on kostkę czerwoną, zieloną i 2 razy niebieską. Najpierw zakreśla niebieski kamień na piramidzie. W tym celu kładzie na swojej karcie do gry niebieską kostkę. Następnie zakreśla zielony kamień i kładzie zieloną kostkę na swojej karcie.

Teraz przychodzi kolej na Floriana. Zakreśla on żółty i czerwony kamień w płaskorzeźbie na podłodze. W tym celu bierze on czerwoną kostkę ze środka stołu i skreśla żółty kamień w swoim kamieniołomie. Po zakończonym zagranium odkłada on czerwoną kostkę z powrotem na środek stołu.

Teraz Szymon zakreśla żółty kamień na łuku triumfalnym i w tym celu skreśla kamień joker. Potem zakreśla jeszcze czerwony kamień na piramidzie i bierze w tym celu czerwoną kostkę.

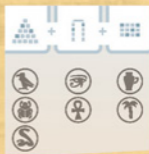


## Czy za szybkie budowanie zasłużyłeś na nagrodę?

Jeśli zakreśliś **pojedynczy symbol** (      ) na swojej budowli lub **ostatni symbol tego samego typu** (   ), wtedy mówisz o tym głośno i jako nagrodę zaznaczasz sobie odpowiedni symbol bonusowy na karcie do gry.



KOLEJKA!



Symbole bonusowe  
Piramida

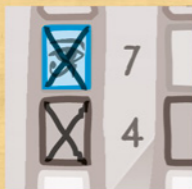
Symbole bonusowe  
Łuk triumfalny

Symbole bonusowe  
Płaskorzeźba na podłodze

Wszyscy **kolejni gracze** mogą także otrzymać ten sam bonus, pod warunkiem, że mogą oni zakreślić potrzebne pola jeszcze **podczas tego samego zagrania**.

*Jeśli nie możesz wykorzystać swojego bonusu, to w celu lepszej orientacji przekreśl odpowiedni symbol bonusowy.*

Istnieje możliwość wykorzystania różnych bonusów podczas jednej rundy.



Szymon:



Florian:



Klemens:



Jeśli ostatni gracz zakończył swoją akcję, to aktualne zagranie się kończy. Następny gracz zgodnie ze wskazówkami zegara jest kolejnym aktywnym graczem. Rzuca on wszystkie kostki i wykonuje swoją akcję w powyżej opisany sposób. W ten sam sposób wszyscy po kolei grają dalej.

## ZAKOŃCZENIE GRY I PUNKTACJA

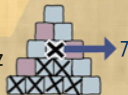
Gra kończy się bezpośrednio **po zagranium**, w którym przynajmniej jeden z graczy **ukończył swoją drugą budowlę**. Każdy, kto zdołał zakończyć budowę 2 budowli, otrzymuje **bonus** uprawniający do zakończenia gry.



Następnie gracze podliczają bonusy i punkty za swoje budowle i wpisują ich wartość w polach znajdujących się na karcie do gry.



W przypadku **piramidy** liczba punktów wynika z **najwyżej** zakreślonego pola.



Jeśli na **łuku triumfalnym** obie kolumny mają tę samą wysokość, to wtedy gracze otrzymują punkty na tym poziomie. W pozostałych przypadkach gracze otrzymują punkty za **niższą** z obu kolumn.



Za **płaskorzeźbę na podłodze** gracze podliczają **zakreślone pola** i otrzymują **następującą liczbę punktów**: 4 pola = 4 punkty, 6 pól = 6 punktów, 8 pól = 8 punktów, 10 pól = 11 punktów, 12 pól = 15 punktów



Za każdy zdobyty **bonus** gracz otrzymuje **3 punkty**.



Wszystkie **pozostałe kamienie w kamieniołomie** (na prawo od zakreślonego kamienia) mają wartość **1 punkta**. Każdy **niewykorzystany kamień joker** ma wartość **2 punktów**.



Gracze podliczają wszystkie punkty. Wygrywa gracz, który zdobył najwyższą liczbę punktów. W przypadku jednakowej liczby punktów u kilku graczy, wygrywa ten, który zakreślił więcej pól na piramidzie.

## Przykład punktacji:

Szymon otrzymał za piramidę maksymalną liczbę punktów 21.

Za łuk triumfalny nie otrzymał żadnych punktów. W tym celu musiałby zakreślić przynajmniej dwa czerwone pola (2 poziom).

Na płaskorzeźbie na podłodze zakreślił on 8 pól → 8 punktów.

Szymon otrzymał łącznie 5 bonusów →  $5 * 3 = 15$  punktów.

W kamieniołomie pozostał jeden kamień joker (każdy za 2 punkty) i 4 kolorowe kamienie (każdy za 1 punkt) →  $2 + 4$  punkty.

Szymon zdobył łącznie 50 punktów.

