

Depărtatele locuri ale marelui Indus, dezvăluie mari mistere – descoperiți vestigii ale străvechi culturi Harappa. Fiecare joc este altfel, pentru că fiecare planșă de joc poate fi așezată



într-un alt mod.

Echipa voastră de exploratori compusă din, Muncitori, Asistenți și Profesori, este pregătită să ocupe cele mai bune teritorii. Pentru că fiecare ruină aduce obiecte valoroase.

Conținut

- **64 Pietre de joc** – prezintă componența celor patru echipe de exploratori (câte 16 pentru culoarea Albastră, Galbenă, Verde și Roșie). Fiecare echipă are:

Muncitori – piese subțiri

Asistenți – piese mijlocii și

Profesori – piese groase.

Muncitor Asistent Profesor



Cine dorește poate acoperi piesele cu apțibildele exacte.

Piesă subțire: Muncitor (cu 1 Stea)

Piesă mijlocie: Asistent (cu 2 Stele)

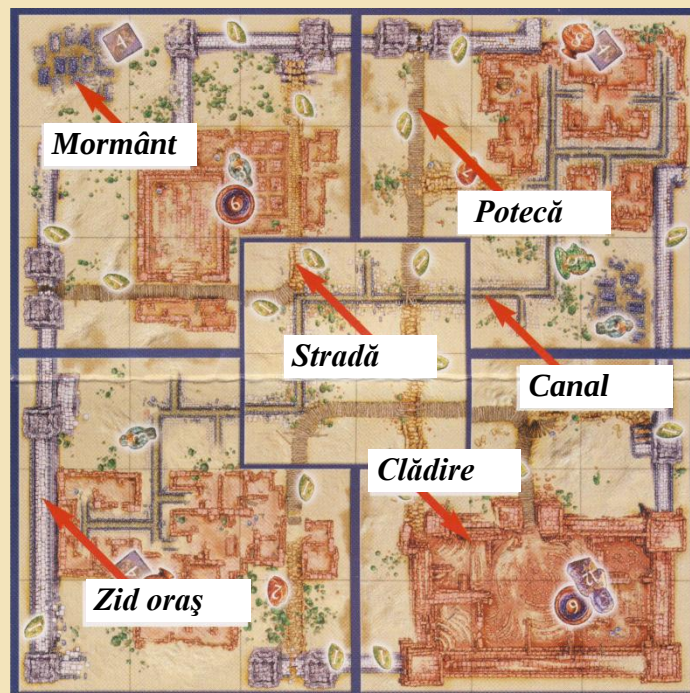
Piesă groasă: Profesor (cu 3 Stele)

Pe fiecare piatră de joc va fi pus doar un apțibild!



- 1 Zar
- 1 Regulament

- **Planșe de joc, 7 mari și 7 mici** – prezintă un total de 6 tipuri de ruine: Clădiri, Morminte, Canale, Poteci, Străzi și Ziduri de oraș. O **ruină** este un ansamblu de construcții care se pot extinde pe mai multe câmpuri de joc.



O planșă mică și patru planșe mari formează împreună planșa de joc. Aceasta este împărțită în șase ori șase câmpuri.

- **8 bucăți de ramă** – au reprezentate pe ele cele 24 locații de start și încadrează planșa de joc pentru fixare. (detalii pe pagina 2)
- **83 obiecte valoroase** – sunt prezentate pe ruine. Cifra indică cât valorează fiecare obiect.

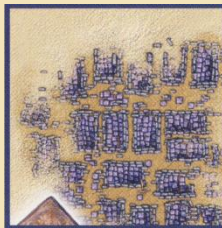


Scopul jocului

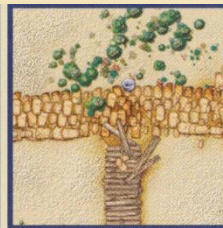
Jucători vor încerca pe parcursul jocului să intre în posesia a cât mai multe ruine, stăpânindu-le. Câmpurile care au în componență mai multe tipuri de ruine sunt mai interesante, pentru că un explorator poate aduce stând pe o asemenea locație mai multe puncte.

Dacă toți exploratorii au fost folosiți atunci se intră în posesia obiectelor. Fiecare ruină oferă obiectele indicate pe ea, pe care le va obține cel care are ci mai mulți exploratori dispuși pe acea ruină.

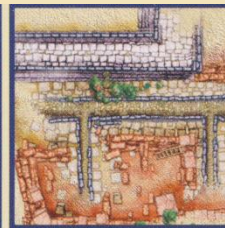
Jucătorul cu cele mai multe obiecte, ca și valoare a câștigat.



O câmp cu:
1 Ruină:
Mormânt



O câmp cu:
2 Ruine:
Stradă
Potecă



O câmp cu:
3 Ruine:
Zidul orașului
Canal
Clădiri

Pregătirea jocului

Înainte de primul joc detașați plăcile de joc, rama și obiectele din tablele de start.

- Fiecare își alege o echipă aparținând unei culori. Vom primi – în funcție de numărul de jucători – următorul număr de pietre:

La 4 jucători:

2 Profesori, 4 Asistenți și 6 Muncitori (12 pietre).

La 3 jucători:

3 Profesori, 5 Asistenți și 8 Muncitori (16 Pietre).

La 2 jucători, va juca fiecare cu două echipe:

2 Profesori, 4 Asistenți și 6 Muncitori pentru fiecare culoare (24 pietre).

Aceste pietre vor fi așezate în fața jucătorului. Pietrele rămase vor fi puse înapoi în cutie.

- Obiectele vor fi sortate după valoare și puse la îndemână, precum și zarul.
- Urmează asamblarea planșei de joc:
Primul va fi așezat un pătrat, urmat de 4 colțuri care să se potrivească cu acesta.

Aveți grijă la trecerea dintre cele 4 piese ale tablei, o stradă trebuie să continue cu o stradă.

La final vor fi montate bucățile care compun rama, pe care se află cele 24 de locații de start pentru exploratori.

Aceste paisprezece plăci ale tablei de joc permit realizarea unui număr mare de combinații pentru aceasta.

Pe pagian următoare va fi arătat cu se poate monta un prim plan al tablei de jocși pe care locații de start vor fi plasate primele pietre.

Cu veți asambla mai multe planșe de joc, puteți înțelege pe pagian 6 în capitolul „**Combinații ale Jocului**”.

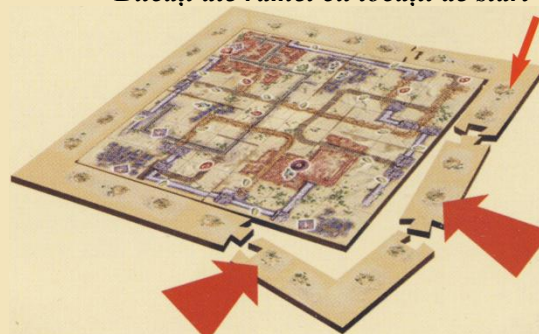
Atenție: Vă sugerăm ca resturile rămase după detașarea părților din carton ale jocului să le plasați în cutie sub suportul de plastic.

(Acestea vor ridica suportul din plastic ne permițând amestecarea părților componente în cutie.)

Vor fi folosite doar bucățile care permit combinarea cu mijlocul ales.



Bucăți ale ramei cu locații de start



Construirea plăcii

Prima planșă pentru 2 și 4 jucători:

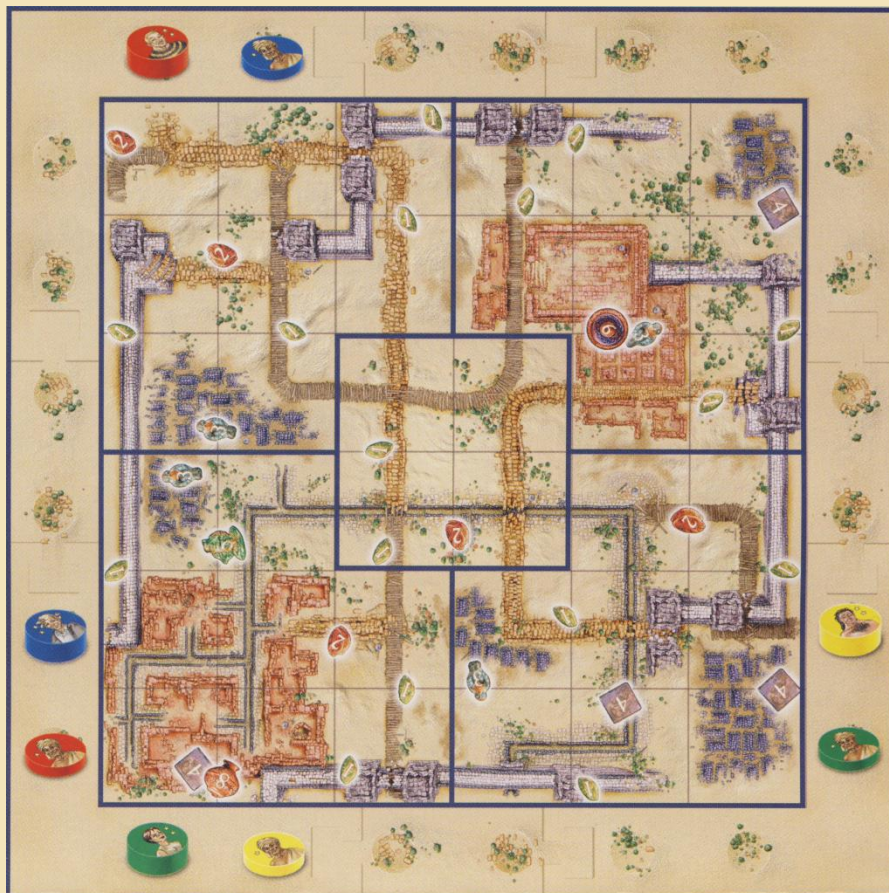
- Alegeți părțile exact ca în imaginea din dreapta și rețazați planșa de joc așa cum o puteți vedea.
- Apoi așezați primele pietre de joc pe marginea tablei.

➤ La 2 jucători:

Fiecare joacă cu 2 culori. 1 Asistent și 1 Muncitor din fiecare culoare vor fi poziționați exact ca în imaginea alăturată.

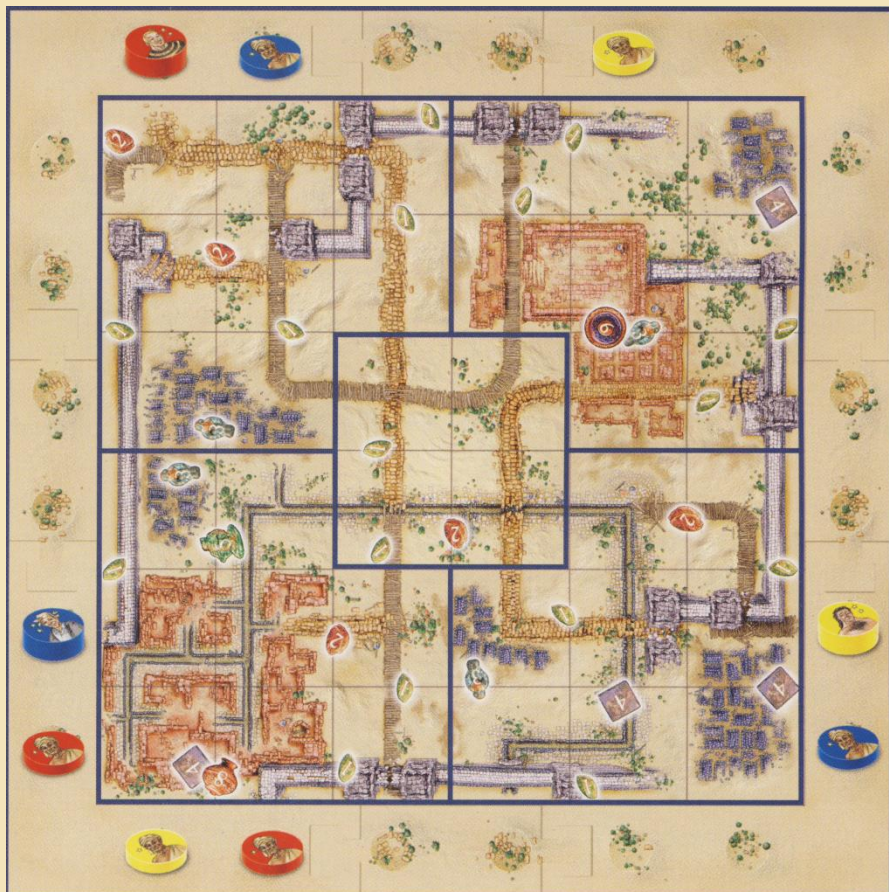
➤ La 4 jucători:

Fiecare își alege o culoare și poziționează 1 Asistent și 1 Muncitor conform cu imaginea alăturată.



➤ Aceiași planșă de joc dar cu pietre pentru 3 jucători:

Fiecare își alege o culoare și poziționează 1 Asistent și 2 Muncitori la fel ca în figura alăturată.



Putem recunoaște 19 Ruine pe planșa de joc:

- 2 Clădiri (în mărime de 3 și 4 pătrate),
- 4 Morminte (2x1 pătrate, 2 pătrate, 3 pătrate),
- 1 Canal (11 pătrate),
- 4 Poteci,
- 4 Străzi,
- 4 Ziduri de oraș.

Desfășurarea jocului

Se va juca în ordine pe direcția acelor de ceasornic, începând cu primul jucător.

Jucătorul care este la rând va executa următoarele acțiuni, în ordinea prezentată

- **1. Poziționarea unui cercetător la start**
- **2. Aruncarea zarului**
- **3. Ocuparea unei câmp pe planșa de joc**

Dacă un jucător a terminat runda lui va urma vecinul din stânga la rând.

*3 tipuri de cercetători putem folosi.
Galbenul se hotărăște să folosească un profesor.*

■ 1. Poziționarea unui cercetător la start

Putem poziționa **un** cercetător pe care dorim noi (Muncitor, Asistent sau Profesor) pe **o locație liberă de start**, pe marginea jocului.

Dacă spre sfârșitul jocului nu mai posedăm pietre de joc vom sări peste această acțiune.

Notă: Este înțelept să poziționăm strategic pietrele noastre pe marginea jocului. Având în vedere tot timpul ca oricum va pica zarul să avem o opțiune bună de ales.



■ 2. Aruncarea zarului

E timpul să dăm cu zarul pentru ca să mișcăm un cercetător - care se află la start - pe planșa de joc.

Dacă unui jucător nu-i convine cifra ieșită la zar, are voie să reia aruncarea zarului odată sau de două ori, în funcție de tipul cercetătorului aflat la start - asistent sau profesor.

Este bine de urmărit:

- **Muncitor** poate fi utilizat doar la „prima” aruncare,
- **Asistent** poate fi utilizat la „prima” sau „a doua” aruncare,
- **Profesor** poate fi utilizat la „prima”, „a doua” sau „a treia” aruncare pe una dintre câmpurile de pe planșa de joc.



Muncitor
am 1 Stea



Asistent
am 2 Stele



Profesor
am 3 Stele

Aruncările anterioare nu vor mai avea efect, fiind luat în considerare doar ultima aruncare a zarului.

Exemplu: Jucătorul dă a 3 oară cu zarul, va trebui să joace un Profesor.

■ 3. Ocuparea unei câmp pe planșa de joc

Jucătorul va pune una din pietrele lui pe tabla de joc în funcție de numărul pe care îl arată zarul.

O piatră va merge întodeauan drept, fără a devia sau a merge pe diagonală.

Fiecare câmp echivalează cu un punct de pe zar.



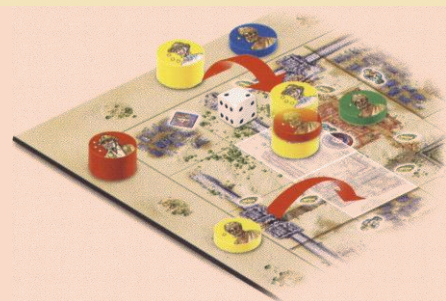
Piatra va fi așezată direct pe câmpul corespunzătoare, alte pietre vor putea fi sărite. Într-un câmp pot staționa mai multe pietre, una peste cealaltă. Ultima piatră va fi pusă întodeauna deasupra.

Un câmp asigurat / Prinderea pietrelor

Dacă un jucător reușește să poziționeze o a doua piatră pe un câmp, și-a asigurat acel câmp. Pietrele tuturor celorlalți jucători sunt prinse și sunt excluse din joc. Jucătorul va primi obiecte totalizând atât propriile pietre cât și pe cele capturate: un Muncitor oferă 1 punct, Asistentul oferă 2 puncte iar Profesorul oferă 3 puncte.

Dacă pe parcursul jocului alte pietre vor fi așezate pe acel câmp, alte culori vor fi prinse (vor aduce puncte suplimentare), în timp ce pietrele de aceeași culoare vor fi puse cel mai sus.

Pietrele nu se vor mai deplasa după ce au fost poziționate pe unul dintre câmpurile planșei de joc.



Exemplu: Wolfgang aruncă zarul și obține un 2, urmând să introducă unul dintre pietrele sale în joc. Introduce Profesorul va prinde piatra roșie (Muncitor). Prin aceasta primește 1 punct în plus și își asigură și acel câmp.

Pietrele prinse aduc o recompensă.



Evaluare

Imediat ce toate pietrele sunt poziționate pe planșa de joc, jocul se încheie, urmând să se evalueze toate ruinele.

Pentru o mai ușoară evaluare, fiecare ruină are inscripționată una sau mai multe obiecte, pe care le va primi cel care are pe cei mai mulți cercetători plasați acolo. Nu joacă nici un rol dacă este vorba de Muncitori, Asistenți sau Profesori.

Tipurile ruinelor vor fi evaluate în mod succesiv: 1. Clădiri, 2. Morminte, 3. Canale, 4. Poteci, 5. Străzi, 6. Ziduri.

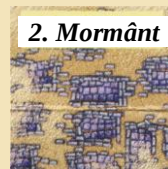
Pietrele vor rămâne pe planșă până la final, dar putea să fie valabile pentru mai multe tipuri de ruine.

Evaluarea se face în funcție de tipul ruinelor, cum urmează:

1. Clădire



2. Mormânt



3. Canal



4. Potecă



5. Stradă



6. Zid oraș



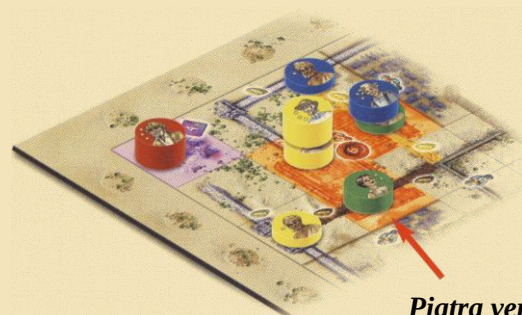
➤ Clădiri

Sunt valabile toate pietrele de pe întreaga clădire – inclusiv pietrele acoperite dintr-un teanc.

Jucătorul cu cei mai mulți cercetători primește cel mai valoros obiect (vezi figura de pe planșa de joc), următorul jucător ca și număr de cercetători va primi următorul obiect ca și valoare.

La un egal în ceea ce privește numărul de cercetători, jucătorii vor împărți punctele. Totalul se rotunjește. Mai mulți jucători își împart suma punctelor pentru primul și al doilea loc – ceilalți nu primesc nimica.

Există doar cercetători ai unui singur jucător într-o ruină tip Clădire, va primi și obiectul pentru locul doi.



Piatra verde este valabilă pentru Clădire și pentru Potecă.

Exemplul unei evaluări:

Clădire (roșu): Galben și verde au cei mai mulți cercetători (2). Își împart suma punctelor pentru locul unu și doi [6+3]. Fiecare primește un obiect în valoare de 4 puncte.

Mormintele (violet): Roșu primește 4 puncte.

Strada (galben): Albastru primește 2 puncte (cercetătorul verde nu contează pentru că este acoperit)

Poteca (maro): Galben și verde își împart 2 puncte.

➤ **Morminte – Canale – Poteci – Străzi – Ziduri**

Sunt valabile doar pietrele de deasupra care se află pe un anumit câmp. Cercetători de dedesupt nu contează. Numai jucătorul cu cei mai mulți cercetători va primi recompensa indicată. Dacă există mai mulți jucători cu același număr de cercetători vor împărți numărul de puncte (se va rotunji).

Jucători vor aduna valorile obiectelor (cifra de pe fiecare obiect). Cel care posedă cel mai mare număr de puncte este desemnat câștigător.

Observație: Valoarea obiectelor din ruine urmărește o anumită schemă.

Clădiri: Număr de căsuțe x 2 pentru primul loc, numărul de căsuțe pentru locul secund.

Morminte: 3, 4 sau 6 puncte

Canale: numărul de câmpuri

Străzi, Poteci, Ziduri: todeauna 2 puncte.

Exemplu: Acest cimitir oferă obiecte în valoare de 6 puncte jucătorului cu cei mai mulți exploratori.



Combinatii ale jocului

- Pentru a obține noi planșe de joc putem la fiecare început de joc să combinăm alte bucăți ale planșei.
- Important: Începem cu un pătrat iar apoi adăugăm cele patru colțuri, în așa fel în cât ruinele (Străzi, Poteci și Canale) să urmeze pe celelate câmpuri corespunzător!
- Înainte de începerea jocului primul jucător va așeza un explorator pe o poziție de start dorită. Vor urma pe rând și ceilalți jucători. După ce fiecare jucător a așezat câte 2 exploratori pe pozițiile de start (3 exploratori când se joacă în 3 jucători), jocul poate începe.

Trecerile trebuie

*să fie exacte:
Stradă la Stradă,
Potecă la Potecă,
Canal la Canal.*



Notă: Planșa de joc va fi tot timpul alta dacă se vor încerca combinații ale jocului. Pozițiile de start pentru fiecare jucător se pot alege de fiecare dată, fiind libere. Este de urmărit fiecare ruină pentru că unele chiar dacă nu sunt dispuse decât pe un singur câmp aduc totuși obiecte valoroase.

Extra pentru 2 jucători

Jucători își aleg cele 2 culori. Fiecare conduce câte 2 echipe de cercetători. Pentru fiecare echipă obiectele găsite în ruine sunt marcate separat.

Variantă de joc – Fiecare jucător plasează câte un explorator din fiecare culoare pe poziții de start până când toate echipele au câte doi exploratori la start. Jucătorii pot juca culorile în ordinea dorită.

Desfășurare joc – Înainte de a da cu zarul trebuie să se hotărăscă ce culoare se va juca. De exemplu dacă se poziționează o piatră galbenă la start, atunci se va mișca, ocupând un câmp pe planșa de joc, tot o piatră galbenă după aruncarea cu zarul.

Prinderea pietrelor – Dacă pe parcursul jocului prindem o piatră proprie (cu cea de a doua culoare), avem voie să scoatem acea piatră din joc și să luăm obiectul din acel câmp sau să renunțăm la obiect și să punem piatra înapoi în teancul de pietre ne jucate. În următoarele runde vom putea juca din nou acea piatră.

Joacă fără adversar – s-ar putea să se întâmple ca pietrele unor culori să fie deja plasate pe planșa de joc, dar unele să nu fie încă la rând. Aceasta înseamnă că jocul continuă chiar dacă același jucător va ajunge să joace singur.

Și atunci când se joacă doar 2 jucători, jocul i-a sfârșit doar în momentul când **toate** pietrele sunt așezate pe planșa de joc.

Evaluare – Numărul de exploratori de pe fiecare ruină va fi împărțit pe culori și apoi calculate și oferite obiectele corespondente.

Jucătorul care împreună cu cele două echipe de exploratori a reușit să obțină cel mai mare număr de puncte este desemnat câștigător.

Exemplu: Wolfgang a ales culoarea Roșie și Galbenă. În fața sa se mai află doar pietre galbene. Pe locații de start se mai găsesc 2 pietre roșii. Pentru a introduce una dintre ele pe planșa de joc, renunță la prima acțiune (ocuparea unei poziții de start cu un explorator), dă cu zarul și introduce o piatră roșie pe planșa de joc.