



Компоненты игры

- 4 набора Оборудования (по 12 тайлов Оборудования на игрока)
- 4 набора по 4 части игрового поля в каждом
- 4 набора Камней (по 8 Камней на игрока)
- 4 рамки для игровых полей
- 72 жетона Скарабеев с обозначением победных очков (1, 2, 3 и 4 очка)
- 1 колода из 12 карт заданий



Введение

Археологическое сообщество всколыхнула новая загадка: обнаружены важные древние артефакты. Следы артефактов в виде таинственного жука скарабея были замечены на месте крупных археологических раскопок в четырёх уголках земного шара. Вместе со своей группой археологов вы отправляетесь в экспедицию, чтобы установить оборудование и наметить участки раскопок. Ваша задача – собрать как можно больше древних артефактов-скарабеев, чтобы раскрыть загадку Скарабии.

Цель игры

Игроки исследуют свои игровые поля, размещая на них Оборудование и выделяя, таким образом, Участки раскопок с наиболее ценными Скарабеями.

Подготовка к игре

Каждый игрок выбирает одну из четырёх местностей и получает Рамку, набор из 4 частей игрового поля, тайлы Оборудования и набор Камней для выбранной местности.

Самый старший игрок берёт на себя роль **Великого исследователя**. Этот игрок тщательно перемешивает карты заданий и кладёт их в виде стопки рубашкой вверх в центр стола.

Затем **Великий исследователь** произвольным способом вставляет 4 своих части игрового поля в Рамку, чтобы получилось одно большое игровое поле размером 10 x 10 клеток. Остальные игроки должны собрать свои игровые поля так же, как это сделал **Великий исследователь**. После этого все игроки размещают Камни на предназначенных для этого клетках получившегося игрового поля.

Ход игры

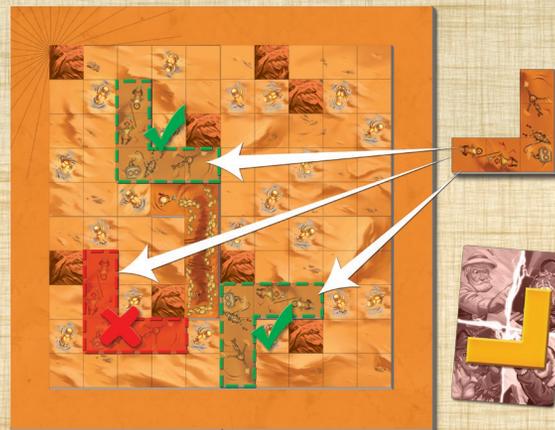
Игра состоит из 12 раундов, в течение которых каждый игрок пытается найти наиболее удачное положение для своего Оборудования. Игрок, к концу 12 раунда собравший наибольшее количество очков на жетонах Скарабеев, объявляется победителем.

Как проходит раунд:

Великий исследователь переворачивает верхнюю карту задания. На карте изображён тайл Оборудования определённой формы, который игроки должны использовать в текущем раунде. После этого все игроки берут тайл указанной формы из своего набора и размещают его на игровом поле, соблюдая **правила размещения оборудования**. Все игроки действуют одновременно. Раунд завершается, когда все игроки поместили Оборудование на своё поле.

Правила размещения оборудования:

- ❖ Первый тайл Оборудования должен размещаться как минимум на 1 из 4 центральных клеток игрового поля.
- ❖ Последующие тайлы должны соприкасаться сторонами с ранее выложенными тайлами (соединять их по диагонали «углом к углу» запрещается).
- ❖ Тайлы должны всегда располагаться на 5 незанятых клетках игрового поля (они не должны выступать за границы игрового поля, на рамку).
- ❖ Запрещается размещать оборудование на клетках с Камнями.
- ❖ Тайлы нельзя выкладывать на поле внахлест.



- ✦ Тайлы можно выкладывать поверх символов скарабея.
- ✦ Если есть возможность разместить тайл на поле, он должен быть размещён.
- ✦ Если игрок не может разместить очередной тайл, этот тайл сбрасывается.

Создание участка раскопок:

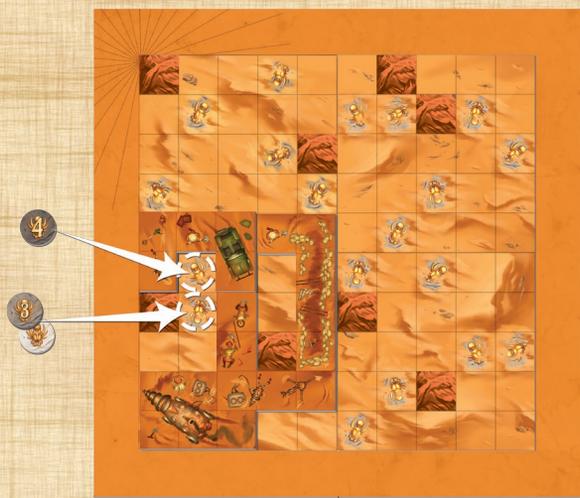
Задача игроков – формировать небольшие Участки раскопок со скарабеями.

Участок раскопок – это не закрытое тайлами пространство поля, состоящее из 4 или менее клеток, ограниченное Оборудованием, Камнями и/или Рамкой игрового поля.



На каждый символ скарабея в только что сформированном Участке раскопок положите жетон Скарабея со значением, соответствующим количеству клеток данного Участка раскопок. Если подходящие жетоны закончились, положите несколько жетонов так, чтобы сумма значений на них соответствовала количеству клеток на Участке раскопок.

Пример: игрок только что сформировал Участок раскопок размером 4 клетки с 2 символами скарабеев на нём. На каждый из этих символов игрок кладёт жетон Скарабея со значением 4 (поскольку жетонов со значением 4 не хватило, игрок положил на второй символ жетоны со значением 3 и 1).



Конец игры

Игра завершается в конце 12-го раунда.

После этого каждый игрок собирает жетоны, выложенные в ходе игры на его игровое поле, и подсчитывает победные очки. Игрок с наибольшим количеством очков объявляется победителем.

Два дополнительных режима игры

Один на один:

Два археолога-соперника пытаются отыскать как можно больше скарабеев в одной и той же местности.

- ❖ Подготовьте выбранное игровое поле согласно базовым правилам и расположите его в центре стола.
- ❖ Неподалёку разложите тайлы Оборудования для данного поля.
- ❖ Перемешайте карты заданий и положите их рубашкой вверх в виде стопки.

Каждый игрок по очереди переворачивает карту задания и выкладывает на поле указанный в ней тайл, **строго соблюдая правила размещения оборудования из базовых правил.**

Как только на поле образуется один или несколько Участков раскопок, игрок, сформировавший данный Участок:

- ❖ кладёт перед собой жетоны Скарабеев в соответствии с размером Участка и количеством символов на нём;
- ❖ после этого на поле выкладываются новые жетоны из запаса, чтобы обозначить получившийся Участок/Участки.

Если есть хотя бы один способ разместить тайл Оборудования на игровом поле, он **ДОЛЖЕН** быть размещён. В противном случае тайл сбрасывается и тот же игрок переворачивает ещё одну карту задания, и так до тех пор, пока игрок не выложит очередной тайл на игровое поле.

Игра завершается, когда в стопке заканчиваются карты заданий. В данном режиме может возникнуть ситуация, когда один из игроков выкладывает на поле на один тайл Оборудования меньше, чем его соперник. В этом случае данный игрок получает по одному жетону Скарабея со значением 1 за каждый символ скарабея на «неисследованной территории» (незанятой поверхности поля размером более 4 клеток).

Игрок, собравший больше победных очков, объявляется победителем.

Примечание: завершив партию, игроки могут устроить матч-реванш на том же игровом поле с той же стопкой карт, однако переворачивая карты в обратном порядке.

Для одного игрока:

Вы – последний потомок цивилизации, которая всеми считается вымершей! Ваши предки завещали вам сохранить тайну своего народа! Так что вы должны убедиться, что поиски ни к чему не приведут!

- ❖ Подготовьте игровое поле согласно базовым правилам.
- ❖ Неподалёку расположите тайлы Оборудования для своего поля.
- ❖ Перемешайте карты заданий и положите их в виде стопки рубашкой вверх в центр стола.
- ❖ Переворачивайте карты заданий по очереди и выкладывайте указанные в них тайлы на игровое поле, **строго следуя правилам размещения оборудования из базовых правил.**

Если есть хотя бы один способ разместить тайл Оборудования на игровом поле, он **ДОЛЖЕН** быть размещён. В противном случае тайл сбрасывается.

Игра завершается, когда в стопке заканчиваются карты заданий. Вы побеждаете... только в том случае, если вам удалось закрыть **ВСЕ** символы скарабеев!

Думаете, это легко? Что ж, попробуйте! Если с первого раза Вам это не удалось, можете перевернуть стопку карт рубашкой вверх и, не меняя порядка карт, попытаться ещё раз.