



V průběhu dějin se mnoho archeologických expedic vydalo do hlubin hory Mauga, která podle legendy ukrývá největší poklad, jaký kdy byl nalezen. Po dlouhé době bez pokusů jsou čtyři skupiny archeologů připraveny vypátrat, kde se poklad nachází – něco, co by ukončilo legendu a přineslo jim slávu díky jednomu z největších objevů v dějinách archeologie. Bude to právě vaše expedice, která to dokáže? Dávejte si dobrý pozor, protože duch Maugy vám to rozhodně neusnadní!

HERNÍ MATERIÁL

1 herní deska
4 díly pro vytvoření skalních stěn
32 hledačů pokladů (8 od každé barvy)
9 diamantových karet
4 žetony barvy expedice
20 žetonů kouzelných předmětů
12 žetonů se zvláštními schopnostmi
1 látkový sáček
1 figurka MAUGA

CÍL HRY

Vyhrává hráč, který po umístění svých hledačů pokladů do jeskyní, získá nejvíce bodů za diamanty.

PŘÍPRAVA HRY

Při přípravě hry Mauga postupujte následovně:
Nejprve vyjměte veškerý obsah krabice – ta totiž slouží jako hrací plocha.

Sestavte díly, které tvoří skalní stěny, a vložte je do spodní části krabice tak, aby vzniklo 9 polí. Do každého pole vložte náhodně jednu diamantovou kartu. **(Obrázek 1)**



Poté položte herní desku na stěny tak, aby byly stěny i pole zakryty. **(Obrázek 2)**



Každý hráč si vybere žeton barvy expedice a položí jej před sebe. Podle počtu hráčů si vezmeme svých 8 hledačů pokladů, které rozmístíte po desce dle obrázku. **(Obrázek 3)**

Vložte 20 žetonů kouzelných předmětů do sáčku a položte ho vedle desky. Vezmeme figurku Mauga a postavte ji na prostřední jeskyni tak, aby zakryla otvor. Figurka blokuje každou jeskyni, ve které se nachází, a zabraňuje vstupu hledačům diamantů.

ŽETONY SE ZVLÁŠTNÍMI SCHOPNOSTMI

Na začátku hry dostane každý hráč náhodně jeden ze tří žetonů se zvláštními schopnostmi své barvy. Tyto žetony lze umístit do jeskyní stejně jako kouzelné předměty, ale jejich síla se projeví až při závěrečném bodování po odstranění desky a odhalení vnitřku jeskyní.



Tajné dveře: Hráč přesune jednoho ze svých hledačů pokladů do sousední jeskyně (přímý pohyb o jedno pole, ne šikmo).



Kouzelný lektvar: Hráč odstraní jednoho hledače pokladů (libovolné barvy) z dané jeskyně.



Havran: Hráč odstraní jeden diamant z jeskyně.

PRŮBĚH HRY

Hráči se střídají a v každém tahu provedou následující akce:

1. Použití žetonu kouzelného předmětu: Tento krok je volitelný a pokud jej hráč provede, musí se uskutečnit ještě před pohybem hledače pokladů. Kouzelnými předměty mohou být:



a) Diamant: Hráč jej může, aniž by odhalil jeho hodnotu, vložit do libovolné jeskyně, která není blokována figurkou Maugy, a tím změnit konečné bodování dané jeskyně.



b) Lano: Při použití tohoto předmětu může hráč přesunout hledače pokladů libovolné barvy na libovolné volné místo na desce, i když je již obsazeno jinými hledači. Po použití se předmět odloží ze hry.



c) Vyřezávaný kámen: Při použití tohoto kamene může hráč posunout figurku Mauga o 1, 2 nebo 3 pole (v přímém směru, ne diagonálně), a to skokem z jeskyně do jeskyně. Po použití se předmět odloží ze hry.



d) Noční kouzlo: Při použití si ostatní hráči zakryjí oči, aby neviděli příští tah hledačů pokladů. Po použití se předmět odloží ze hry.

Poznámka: Hráč může do jeskyně vložit i kouzelné předměty, které nejsou diamanty, aby zmátl ostatní hráče.

2. Pohyb jednoho z vlastních hledačů pokladů a případné tažení předmětu ze sáčku, pokud vstoupí do jeskyně. Při pohybu svým hledačem berte v úvahu následující:

- a) Může skočit 1x, 2x nebo 3x, aby se dostal na jinou volnou loučku (bez hledače) nebo do jeskyně.
- b) Hledač může skákat pouze v přímé linii, podle cesty vyznačené na desce.
- c) V rámci jednoho skoku může přeskočit jednu či více louček, pokud jsou obsazeny jinými hledači.

(Obrázek 4)

3. **Sebrání kouzelného předmětu:** Pokud hledač vstoupí do jeskyně, hráč si vezme jeden žeton kouzelného předmětu ze sáčku. Položí ho lícem dolů před sebe a může ho použít v některém z dalších tahů (hráč nesmí mít více než 3 žetony najednou).

4. **Spuštění efektu na herní desce:**

a) **Vyřezávaný kámen:** Pokud hledač během pohybu přeskočí vyřezávaný kámen nakreslený na desce, na konci tahu se aktivuje akce figurky Mauga, aniž by bylo nutné použít kouzelný předmět.

b) **Tornádo:** Pokud hledač během pohybu přeskočí tornádo, může na konci tahu otočit herní desku o 90° doleva nebo doprava. (Obrázek 4)



Poté je na řadě další hráč.

KONEC HRY

Když hráč umístí svého posledního hledače pokladů do jeskyně, ostatní odehrají ještě jeden poslední tah a hra končí. Poté se sejme herní deska, odkryjí se jeskyně a spočítají body. Hráč s nejvyšším celkovým počtem bodů vyhrál.

Bodování:

- Hráč s největším počtem hledačů v jeskyni získá celkovou hodnotu diamantů v ní.
- Ostatní hráči přítomni v jeskyni získají 1 bod.
- Pokud je v jeskyni stejný počet hledačů různých barev, každý z nich získá hodnotu diamantů v jeskyni.

Jste připraveni na expedici?

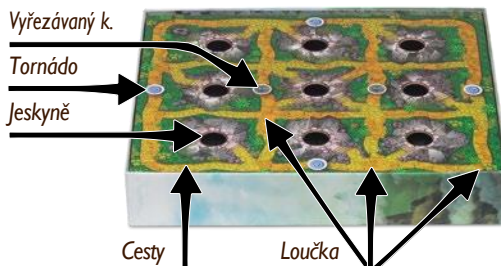
Tuto napínavou strategickou hru od španělského nakladatelství Cayro vám s českými pravidly přináší Obchod U Motýla - Šikovní hráčky.

www.obchodumotyla.cz

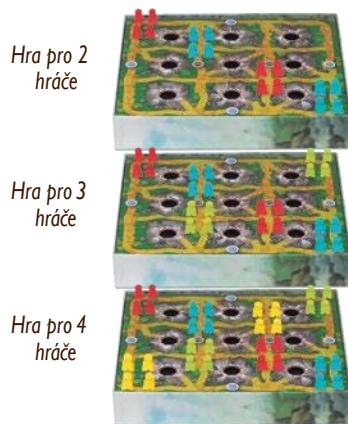
Obrázek 1



Obrázek 2



Obrázek 3



Obrázek 4



