

POKLADY FARAÓNŮ

SPOLEČENSKÁ HRA PRO DĚTI A DOSPĚLÉ

NAPĚTÍ • ODVAHA TAJEMNOST • PO UČENÍ • ZAHADY TAKTIZOVÁNÍ • ZÁ BAVA • POZNÁNÍ OBJEVY • BÁDÁ NÍ • ZKOUMÁNÍ HRA PRO DĚTI OD OSMI ROKŮ

Ke hře nám bude sloužit herní plán, 4 figurky, 2 hrací kostky, 12 kartiček s obrázky egyptských bohů, 15 kruhových kartiček s poklady a číselnými hodnotami, návod ke hře a samozřejmě i vy, hráči samotní, kterým může být 8, 15 i více let. K snazšímu pochopení pravidel hry bude dobře, když si přečtete vždy s příslušnou částí legendy též příslušnou část hry. Například legenda A — hra A. Legenda B — hra B. A tak dále.

Trisíce let skrývali hrošky egyptských faraónů (pyramidy) obrovité bohatství: zlaté, stříbrné a bronzové šperky, drahokamy, nádrky, náramky, náušnice, prsteny, truhly, tróny, nábytek, nástroje, skvostné oděvy i nádoby. Některé z pokladů byly už objeveny jak v dávných dobách, tak i v současnosti a z pyramid vyneseny. Vydělali je zloději, kteří je pak prodávali za obrovská jmění, nebo vědci, kteří jich používali k badatelským účelům. Kromě nich skrývaly pyramidy i takové poklady, které nám pomáhají přímo objasňovat filozofii, život, zvyky, válečnictví, řemesla, umění i hry starých Egyptanů. Jsou to třeba obrazové výjevy s nápisy malované na stěnách, či vytesané v kamenech, nebo svědectví z papýrových svitků. Naším úkolem bude teď vydat se do labyrintu chodeb a skrývků komor pyramid a objevit to, co zatím nikdo před námi celá tisíciletí nenašel.

LEGENDA

A

Dostat se dovnitř pyramidy — to není vůbec snadné; vchod k tajemství říše stínů hlídají utváření bohové, jako třeba Anupéev — ochránce mrtvých, Hátor — bohyně nebes, Sechemet — bohyně války, zhouby a moru, nebo Amón-Re — král bohů. Avšak jediný Úsirev — vládce podsvětí, nás může vpustit dovnitř. Obcházení tedy obrovské kamenné kvádry sem tam a hledání otvor, kterým je dovoleno vstoupit. Není to lehké, vždyť faraóni si nechali do pyramid stavět spoustu falešných vchodů, které dokázaly pěkně zmást, zatímco skutečné byly maskovány nenápadnými balvany. — Konečně Úsirev — vládce podsvětí — nás milostivě vpustí do říše stínů. Jsme v tmavé chodbě na samém začátku naší cesty za pokladem. Je však rozvětvená na dvě strany. Kudy se dáme?

B

Chvilí můžeme jít vzpřímeně, chvilí je nezbytné se plížit. Chvilí to jde rychleji, chvilí pomaleji. Ale stále musíme dávat pozor na světlo, aby nezhaslo. Pozor! Tady je nějaká komora! A v ní po stěnách malované výjevy, které nám ukazují, jak starý Egypt žil. Je to také sloupek nápisů v hieroglyfech (znacích). Trochu se jejich luštěním zdříme:



znamená B



znamená F



znamená G



znamená H



znamená I



znamená K



znamená N



znamená O



znamená P



znamená R



znamená S



znamená T

HRA

A

Před začátkem hry se musí rozdělit kruhové kartičky s obrázky pokladů, které si sami nastiháte, na 3 stejné hromádky po 5 tak, aby každá obsahovala všechny číselné hodnoty odpovídající nahoru: 10, 20, 30, 40 a 50 (tedy na hoře je 50), a tyto hromádky položit do tří kruhů s hlavičkami faraónů. Potom hráči zamíchají obrázky bohů a položí je vedle sebe na hradby pruh s kresbami (rozdělenými na 12 políček) tak, aby byly nahore ornamenty. Pak začíná hra: hráči jeden po druhém nasadí figurky vlevo dole na šípku označené kolečko a postupují podle číselné kostky po serpentině modrozelených koleček a oranžových čtverců. Kdykoliv se jeden z nich zastaví na oranžovém čtverci, otočí příslušnou kartičku nad ním. Není-li na ní zobrazen bůh Úsirev, nechá otočenou kartičku na místě nebo ji odloží a vstupní hra pokračuje dál. Na konci serpentiny se figurky vracejí zpět, atd., než se na kartičce objeví vládce podsvětí Úsirev. Pak začíná hra samotná tím, že hráč, který odhalil vstup, přesune figurku na malý, zelený obdélníček uprostřed bílých šípek, hodí kostkou a postupuje podle vlastní volby vlevo nebo vpravo po šípčák směrem k hrací dráze. Ostatní ho na zelený obdélníček následují podle pořadí, v jakém hráli dosud. Směr vlevo či vpravo si zvolí každý hráč sám.

B

Postupem hry se dostanou hráči na různá rozcestí a mohou volit sami další směr. Jestliže se figurka zastaví na nějakém malém či velkém kruhu se znakem (hieroglyfem), hráč může volit tyto možnosti:

- presunout se na jakýkoliv velký nebo malý kolečko hracího plánu se stejným znakem,
- pokračovat (stojí-li na malém kolečku) dál nebo otočit směr,
- zvolit (stojí-li na velkém kolečku) jakýkoliv směr, kterým může po hracím plánu pokračovat.

Okolet se třeptý nevidaná krásal Drahokamy, šperky, nástroje ze slonoví kosti i amfory na víno a olej, které měly zpřimnit posmrtní faraónův život (jak se tehdy v Egyptě žilo). Před námi tu ještě nikdy nikdo nebyl. Naposledy sem před tisíci lety ukládali Egypťané nabalzované tělo zesnulého faraóna. A tak máme jedinečnou příležitost těžit se z objevu století. — Když jsme prozkoumali co se dá, vydáme se z podzemních tajů dál do spleti labyrintu. Kudy? To záleží na nás. Samozřejmě tam, kde tušíme další velké objevy...

Je to namáhavá, dlouhá cesta, kterou vydrží jen ti nejstatečnější. Těm, kteří do pyramid kdysi vnikali s úmyslem vykrádat je, se často stávalo, že nenašli východ a zůstali tu mezi kameny a poklady nedobrovolně pohřbeni v zajetí boha Anupéva — strážce mrtvých. Ale naše cesta je cestou za takovými hodnotami, které obohací celý svět, ne pouze nás samotné, protože z podsvětí přinášíme spoustu poznatků o egyptské kultuře dávné minulosti. Sám bůh moudrosti — Thovt nad námi drží ochrannou ruku. Ale nalézt východ a projít jím ven, do bezpečí bohyně nebes — Hátor, to není snadný úkol. Ještě nás čeká mnoho nástrah a těžkostí, než nám bůh slunce — Hór zaslepi svými paprsky oči, abychom poznali, že naše cesta za poklady faraónů je šťastná za námi.

Sefchetabui — bohyně učení pak spravedlivě zhodnotí, jakou mají naše objevy cenu. Zhodnotí také naši šikovnost a odváhu, s jakou jsme se dokázali pohybovat uvnitř pyramidy, i riziko, s jakým jsme hledali neznámé bohatství. Někdy třeba malá zaváhání a návrat na místo, kterým jsme už prošli, nebo i jiné zdržení může znamenat nečekaný objev. Vždyť dorazí do cíle první není vždy to jediné vítězství.

Zastaví-li se figurka na složeném hieroglyfickém znaku v rámečku se jménem faraóna, může hrát po dalších hodů

buď pokračovat nerušeně dál nebo

spustit figurku do nejbližšího zeleného kolečka pětibodového kruhového pole s poklady. Hodil-li hned 6, obejde naráz celé kruhové pole, zastaví se na východním kolečku a má nárok na všechny kartičky s poklady. Po příštím hodu pak pokračuje ze znaku s faraónovým jménem libovolným směrem dál. — Hodil-li však menší číslo, putuje v kruhu do té doby, než se zastaví opět na východním kolečku. Má pak nárok pouze na 1 kartičku svrchu hromádky a příštím hodem pokračuje ze znaku s faraónovým jménem libovolným směrem dál.

Překročil-li hráč zelenou šípku pod pyramidou, zůstává stále ve hře.

Neche-li ve hře pokračovat, na šípce se zastaví. Končí-li na šípce hrozené číslo kostky, v labyrintu herní dráhy už pokračovat nemůže.

Pravidla pro ukončení hry:

Stojí-li hráč na zelené šípce, hází kostkou v pořadí s ostatními hráči tak dlouho, než hodí 6 (pak může postupit do kteréhokoliv čtverce první části pyramidy). Hodil-li pak 5, může postupit opět výš. Hodil-li 4, může opět výš. A tak dále.

Absolutní vítěz není ten, kdo se dostal na špičku pyramidy první, ale ten, kdo posbíral nejhodnotnější poklady, což se zjistí součtem jejich hodnot. Ale toto hodnocení je jen návodem. Upravte si je tak, jak se vám bude líbit.

Třeba

Za prvenství 10 bodů a k tomu za každý poklad jeho hodnotu.

Nebo

Za prvenství 15 bodů,

za druhé místo 10 bodů,

za třetí místo 5 bodů

a k tomu ještě za každý získaný poklad jeho hodnotu.

Někomu by se třeba líbil nápad s přičtením zvláštní prémie tomu, kdo odhalil samotného faraóna, čili 50 bodů za oděbrání posledního pokladu z každého kruhu.

A podobně.