

# SCARABYA™



## Game Components

- 4 sets of 12 "Camp" tiles (1 set per player)
- 4 sets of 4 "Archaeological Site" boards (1 set per player)
- 4 sets of 8 rocks (1 set per player)
- 4 frames to outline the Archaeological Site
- 72 Scarab tokens worth 1, 2, 3 and 4 points
- 12 Mission cards

## Introduction

A new mystery is stirring within the archaeological community: a remarkable, ancient symbol has been uncovered. It has the shape of a mysterious Scarab Beetle and traces of its presence have been found in several archaeological sites located at the four corners of the globe. You are leading a team of archaeologists leaving on an expedition to set up camps and mark out excavation areas. Your goal is to gather as many Scarab relics as possible to help solve the mystery of Scarabya.

## Object of the game

While exploring their Archaeological site players try to position their Camp tiles to isolate small excavation areas (no larger 4 squares) rich with Scarabs. Each excavation areas will bring players points depending on the number of Scarabs. At the end of the 12 rounds, the player with the most points wins the game.

## Set-up

Each player chooses a color and takes the matching components: 1 Frame, 4 Archaeological Site Board, 12 Camp tiles and 8 Rocks. The youngest player is assigned the role of **Great Explorer** and takes the pack of Mission cards, shuffles them and places them face down in a pile in the center of the table.

The **Great Explorer** then chooses a way to set up their 4 boards inside their frame, to form an archaeological site of 10 squares x10 squares.

The other players must then replicate this setup by arranging their 4 boards in the exact same way. All the players then position their rocks on the allocated spots.

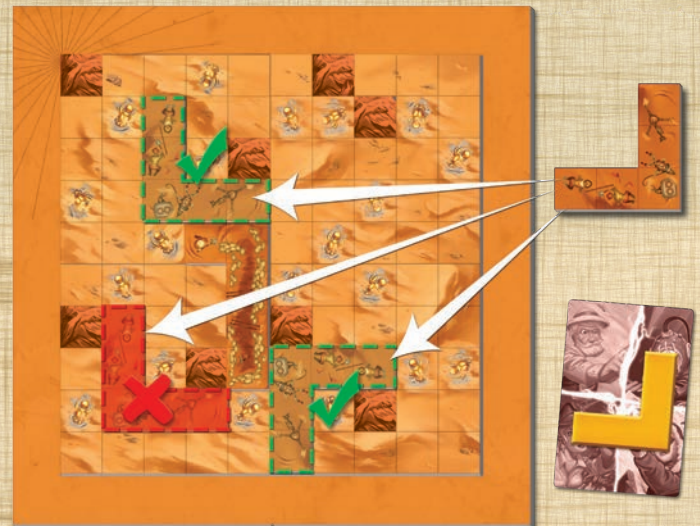
## Playing the game:

The game is played over 12 rounds.

First, the Great Explorer draws a Mission card. This card will indicate the shape of Camp tile players will use. They pick the corresponding tile and place it on their archaeological site following the layout rules. Players play simultaneously, and the round is over when everyone has placed their Camp tiles and collected any Scarab Tokens they have earned.

### Layout rules:

- ❖ The first tile must cover at least 1 of the 4 central squares in the archaeological site.
- ❖ All other placed tiles must connect to another previously placed tile by at least one side (connecting diagonally does not count).
- ❖ Tiles must always cover 5 squares of the player's archaeological site.
- ❖ Rocks are natural obstacles that all players must work around. Tiles may not overlap.



- ✦ Scarab symbols can be covered.
- ✦ If a Camp tile can be placed on the Archaeological Site, it must be played.
- ✦ If a Camp tile cannot be positioned, it has to be discarded.

### Set up of an excavation area:

An excavation area is an enclosed space of 4 squares or less, bordered by Camp tiles, Rocks and/or the Frame itself.

Count the number of squares in the excavation area you have just created, then place a Scarab Token corresponding to that number on top of each Scarab Symbol. If there is no token equal to that number, just add together several tokens of lesser value to make up the required total.



**Example:** You just created a 4-square excavation area containing 2 Scarab symbols. On each of these symbols, place a Scarab token worth 4 (if all 4-point value tokens have been used, replace with a 3-point value token + a 1-point value token).



## End of the game

The game ends at the end of the 12th Mission.

Each player counts all the Scarab tokens on their Archaeological Site.. The player with the highest points total wins the game.

## Scarabya offers two variations:

### One to one:

Two archaeologists are competing, trying to find as many Scarabs as possible in one shared Archaeological Site.

- ❖ Choose and set up one Archaeological site, as indicated in the basic game, and place it between the two players in the center of the table.
- ❖ Place the corresponding Camp tiles between the two players.
- ❖ Shuffle the Mission cards and place them in a pile face down.

Taking turns, each player flips a Mission card over and places the corresponding Camp Tile on the Archaeological site, **strictly following the same layout rules as in the basic game.**

Once the CampTile is placed and creates one or more excavation area, players:

- ❖ win any Scarab token scored for each new excavation area and place them in front of them
- ❖ mark this newly-created excavation area as accounted for by placing any unused Scarab Token onto one of its squares. The value of the token does not matter as it is just a reminder.

If there is at least one way a Camp tile can be positioned on the archaeological site, then it **MUST** be played. Otherwise, the tile is discarded, and the same player flips the next card over, and so on until that player can effectively place a Camp tile.

The game ends when all the Mission cards have been played. The second player may have positioned one less Camp tile. If this is the case, the second player gets one Scarab token with a 1-point value for each Scarab symbol that is not in an excavation area. The player with the highest point total wins the game.

**Note:** after the first game, you can decide to rematch on the same Archaeological site. To do this, reverse the order of play but keep the order of the Mission Cards.

### Solo:

You are the last remaining descendant of a civilisation everyone believed was extinct. Your ancestors left you a mission: ensure that the secret of your people is never discovered! Therefore you must make sure that all Archaeological searches fail! Your goal is to cover all of the Scarab symbols.

- ❖ Choose and set an Archaeological site, as indicated in the basic game.
- ❖ Take the corresponding Camp tiles.
- ❖ Shuffle the Mission cards and place them in a pile face down.
- ❖ Flip Mission cards over one after another, placing the corresponding Camps on the archaeological site each time, **strictly following the same layout rules as in the basic game.**

If there is at least one way to place a Camp tile on the archaeological site, then it **MUST** be played. Otherwise, the tile is discarded. Flip the next card over, and so on until you cannot play anymore.

The game ends when all the Mission cards have been played. And you win... if, and only if you have covered ALL the Scarab symbols! You may think it's easy? Well just try it! If you fail on your first try, you may flip the Mission cards over, face down and without changing their order and try again!





## Matériel de jeu

- 4 sets de 12 tuiles Campement (1 set par joueur)
- 4 sets de 4 plateaux Site Archéologique (1 set par joueur)
- 4 sets de 8 rochers (1 set par joueur)
- 4 cadres pour délimiter la zone de jeu
- 72 jetons Scarabées de valeur 1, 2, 3 et 4
- 1 paquet de 12 cartes Mission.

## Introduction

Voilà qu'un nouveau mystère agite la communauté archéologique : un étrange symbole, très ancien, a été retrouvé. Il représente un mystérieux scarabée et semble être présent aux quatre coins du globe dans différents sites archéologiques. À la tête de votre équipe d'archéologues, partez en expédition et établissez vos campements pour délimiter des zones de fouille. Votre objectif : réunir le plus grand nombre de ces reliques de scarabée afin d'aider à percer les mystères de Scarabya.

## But du jeu

Les joueurs explorent leur Site archéologique en y plaçant des tuiles Campement de manière à isoler des zones de fouille permettant de retrouver les Scarabées ayant la plus grande valeur.

## Préparation

Chaque joueur choisit sa couleur et reçoit tous les éléments suivants : Cadre, Site Archéologique, tuiles Campement et Rochers correspondant à sa couleur.

Le joueur le plus âgé devient le **Grand Explorateur** et prend le paquet de cartes Mission, les mélange et les place faces cachées au centre de la table.

Puis, le **Grand Explorateur** assemble ses 4 plateaux aléatoirement au centre de son cadre, de manière à former un grand site archéologique de 10 cases sur 10. Les autres joueurs doivent reproduire cette configuration en plaçant de la même manière leurs plateaux.

Tous les joueurs positionnent ensuite les rochers aux emplacements prévus.

## Déroulement de la partie

Le jeu se déroule en un maximum de 12 tours durant lesquels chaque joueur devra placer au mieux ses 12 tuiles Campement. À l'issue des 12 tours, le joueur qui totalise le plus grand nombre de points grâce à ses Scarabées découverts remporte la partie.

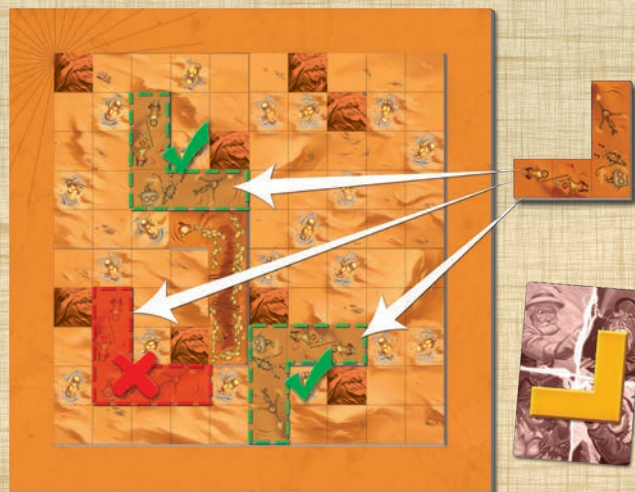
## Déroulement d'un tour de jeu :

Le **Grand Explorateur** commence par piocher une carte Mission. Cette carte indique la forme du campement que les joueurs vont établir. Ils prennent leur tuile de la forme correspondante et vont devoir la placer sur leur site archéologique en respectant les règles de pose.

Les joueurs jouent simultanément, le tour est terminé quand tout le monde a placé sa tuile.

## Règles de pose :

- ❖ La première tuile doit au moins recouvrir 1 des 4 cases centrales du site archéologique.
- ❖ Les tuiles suivantes doivent forcément toucher par un de ses côtés une tuile précédemment jouée (une connexion uniquement par un angle n'est pas suffisante).
- ❖ Les tuiles doivent toujours couvrir 5 cases du site archéologique du joueur.
- ❖ Les Rochers ne peuvent jamais être recouverts..
- ❖ Deux tuiles ne peuvent pas se chevaucher.



- ✦ Il est possible de recouvrir des symboles scarabées.
- ✦ S'il est possible de placer une tuile, elle doit l'être obligatoirement.
- ✦ Si le joueur ne peut pas placer sa tuile en respectant les règles, il la défasse.

## Création d'une zone de fouille :

Le but du jeu est de créer des zones de fouilles contenant des scarabées.

Une zone de fouille est un espace de 4 cases ou moins encadré par des tuiles campements, et/ou, des rochers, et/ou le bord du plateau de jeu.



Dans la zone de fouille qui vient d'être délimitée, placez sur chaque symbole scarabée un jeton scarabée d'une valeur égale au nombre de cases de la zone. Si il n'y a plus de jetons de la valeur correspondante, additionnez plusieurs jetons de valeur inférieure.

**Exemple :** Vous venez de délimiter une zone de fouille de 4 cases contenant 2 symboles Scarabée. Sur chacun de ces symboles, placez un jeton Scarabée de valeur 4 (s'il n'y a plus de 4, remplacez le 4 par un jeton 3 + un jeton 1, par exemple)



## Fin du jeu

La partie se termine à la fin de la 12<sup>e</sup> Mission .

Chaque joueur récupère tous les jetons Scarabée placés sur son plateau. Celui qui obtient le plus grand total remporte la partie.

## Scarabya vous offre également 2 autres modes de jeu

### Un contre un :

Deux archéologues s'affrontent en essayant de trouver le plus grand nombre de scarabées sur un même site archéologique.

- ❖ Assemblez le site archéologique de votre choix, tel qu'indiqué dans les règles de base et placez-le au centre de la table entre les deux joueurs.
- ❖ Placez les tuiles campement correspondantes entre les deux joueurs, à portée de main.
- ❖ Mélangez les cartes mission et faites une pioche face cachée.

Chacun son tour, chaque joueur va retourner une carte Mission, et va placer le campement correspondant sur le site archéologique, **en respectant strictement les mêmes règles de pose que dans le jeu de base.**

Lorsque le campement ainsi placé permet d'isoler une ou plusieurs zones de fouille, le joueur :

- ❖ Prend devant lui les jetons Scarabée correspondant à chaque nouvelle zone de fouille.
- ❖ Place ensuite un nouveau jeton Scarabée de la réserve sur les zones de fouille explorées, afin de matérialiser qu'elles ont déjà été explorées.

S'il y a au moins une solution pour placer la tuile campement sur le site archéologique, alors elle DOIT être placée. S'il n'y a aucune solution, la tuile est défaussée, et le même joueur retourne la carte suivante, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il puisse placer une tuile campement.

La partie prend fin lorsque toutes les cartes Mission ont été retournées. Il est possible que le second joueur ait placé une tuile campement de moins. Si c'est le cas, il récupère un jeton Scarabée de valeur 1 pour chaque symbole présent dans les zones encore inexplorées, quelle que soit leur surface totale.

Le joueur avec le plus gros total remporte la partie.

**À noter :** après une première partie, vous pouvez décider de faire une revanche sur le même site archéologique, avec le même tirage de cartes mission, en inversant l'ordre des joueurs.

### Solo :

Vous êtes le dernier descendant de cette civilisation que tout le monde croyait disparue. Vos ancêtres vous ont transmis une mission : faire en sorte que leur secret ne soit jamais découvert ! Votre but est donc de faire échouer les recherches !

- ❖ Assemblez le site archéologique de votre choix, tel qu'indiqué dans les règles de base.
- ❖ Placez les tuiles campement correspondantes à portée de main.
- ❖ Mélangez les cartes mission et faites une pioche face cachée.
- ❖ Tour après tour, retournez une carte Mission, et placez le campement correspondant sur le site archéologique, **en respectant strictement les mêmes règles de pose que dans le jeu de base.**

S'il y a au moins une solution pour placer la tuile campement sur le site archéologique, alors elle DOIT être placée. S'il n'y a aucune solution, la tuile est défaussée. Retournez la carte suivante, et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous ne puissiez plus jouer.

La partie prend fin lorsque toutes les cartes missions ont été retournées. Et vous l'emportez... si et seulement si vous avez réussi à recouvrir TOUS les symboles Scarabée !

Facile ? pas si sûr... et là aussi, si vous échouez lors de votre première tentative, retournez le paquet mission face cachée sans changer l'ordre des cartes et tentez votre chance à nouveau.





## Spielmaterial

- 4 Sets mit 12 Plättchen „Camp“ (1 Set pro Spieler)
- 4 Sets mit 4 Grabungsfeldern (1 Set pro Spieler)
- 4 Sets mit 8 Felsen (1 Set pro Spieler)
- 4 Rahmen, um den Spielbereich einzugrenzen
- 72 Skarabäus-Steine mit den Werten 1, 2, 3 und 4
- 1 Päckchen mit 12 Missionskarten

## Einleitung

Ein Rätsel versetzt weltweit die Archäologen in Aufregung: Forscher haben ein seltsames, sehr altes Symbol gefunden. Es zeigt einen mysteriösen Skarabäus – seine Spuren lassen sich in Ausgrabungsstätten rund um den Globus finden. Mit eurem Team von Archäologen brecht ihr zu einer Expedition auf, errichtet Camps und grenzt Ausgrabungszonen ein. Euer Ziel: die größte Zahl von Skarabäen zu sammeln und das Mysterium von Scarabya zu lösen.

## Ziel des Spiels

Die Spieler erforschen ihre Ausgrabungsstätte und legen ihre Camps dort so aus, dass Ausgrabungszonen entstehen, in denen sie die wertvollsten Skarabäen finden können.

## Vorbereitung

Jeder Spieler wählt seine Farbe und erhält das folgende Spielmaterial: Rahmen, Grabungsfelder, Camps und Felsen, jeweils in seiner Farbe. Der älteste Spieler wird zum **Grabungsleiter** ernannt und nimmt das Päckchen mit den Missionskarten, mischt sie und legt sie verdeckt in die Tischmitte. Dann setzt der **Grabungsleiter** seine vier Grabungsfelder nach dem Zufallsprinzip in seinem Rahmen so zusammen, dass eine große Ausgrabungsstätte von 10 mal 10 Feldern entsteht. Die anderen Spieler müssen diesen Aufbau nachbauen und ihre Grabungsfelder genauso in ihrem Rahmen auslegen. Alle Spieler stellen dann ihre Felsen auf die markierten Stellen.

## Spielablauf

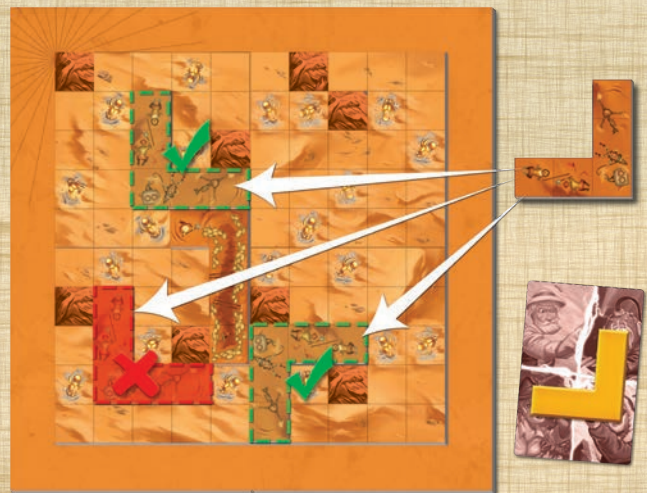
Das Spiel läuft über maximal 12 Runden, in denen jeder Spieler versucht, die besten Standorte für seine Camps zu finden. Nach Ablauf der 12 Runden gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte für seine entdeckten Skarabäen sammeln konnte.

## Ablauf einer Spielrunde:

Der **Grabungsleiter** beginnt, indem er eine Missionskarte zieht. Diese Karte zeigt die Form des Camps, das die Spieler aufbauen. Sie nehmen das Plättchen mit der entsprechenden Form und müssen es den Legeregeln entsprechend auf ihrer Ausgrabungsstätte platzieren. Die Spieler spielen gleichzeitig, die Runde endet, wenn alle ihr Plättchen gelegt haben.

## Legeregeln:

- ❖ Das erste Camp muss mindestens 1 der 4 zentralen Felder der Ausgrabungsstätte bedecken.
- ❖ Die folgenden Camps müssen zwingend mit einer ihrer Kanten direkt an ein bereits gelegtes Plättchen anschließen (eine diagonale Verbindung nur über die Ecken reicht nicht aus).
- ❖ Die Plättchen müssen immer 5 Felder der Ausgrabungsstätte des Spielers abdecken.
- ❖ Die Felsen dürfen niemals überdeckt werden.
- ❖ Zwei Camps dürfen sich niemals überdecken.



- ✦ Skarabäen dürfen überdeckt werden.
- ✦ Wenn ein Plättchen gelegt werden kann, dann muss es auch gelegt werden.
- ✦ Wenn ein Spieler sein Plättchen nicht nach den Legeregeln auslegen kann, wirft er es ab.

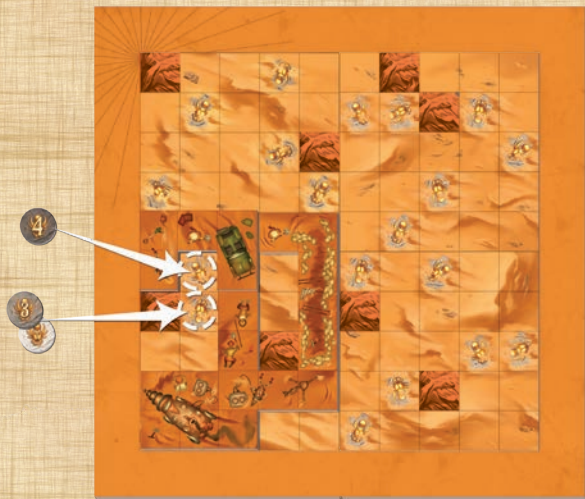
## Erstellen einer Grabungszone:

Ziel des Spiels ist es, Grabungszonen einzugrenzen, in denen sich Skarabäen befinden. Eine Grabungszone ist ein freier Raum von 4 Feldern oder weniger, der von Camps, Felsen und/oder dem Rand des Spielfelds umrahmt wird.



In der Grabungszone, die ihr gerade abgesteckt habt, legt ihr auf jedes Skarabäus-Symbol einen Skarabäus-Stein, dessen Wert der Zahl der Felder in der Grabungszone entspricht. Wenn es keine passenden Skarabäus-Steine mehr gibt, nehmt ihr mehrere Steine mit geringerem Wert und rechnet sie zusammen.

**Beispiel:** *Ihr habt gerade eine Grabungszone aus 4 Feldern abgesteckt, in der sich 2 Skarabäus-Symbole befinden. Auf jedes dieser Symbole legt ihr einen Skarabäus-Stein mit dem Wert 4 (wenn es keine 4 mehr gibt, ersetzt ihr sie beispielsweise durch einen 3er- und einen 1er-Stein).*



## Spielende

Das Spiel endet nach der 12. Mission. Jeder Spieler sammelt die Skarabäus-Steine von seiner Ausgrabungsstätte und zählt deren Punkte zusammen. Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

## Scarabya kann auch auf 2 andere Arten gespielt werden.

### Einer gegen einen:

Zwei Archäologen wetteifern darum, die größte Zahl an Skarabäen auf einer gemeinsamen Ausgrabungsstätte zu finden.

- ❖ Setzt die Ausgrabungsstätte eurer Wahl zusammen, so wie in den Grundregeln beschrieben, und legt sie zwischen den beiden Spielern in die Tischmitte.
- ❖ Legt die passenden Camps gut erreichbar zwischen die beiden Spieler.
- ❖ Mischt die Missionskarten und legt sie als verdeckten Stapel aus.

Abwechselnd deckt jeder Spieler eine Missionskarte auf und legt das darauf abgebildete Camp auf die Ausgrabungsstätte. **Es gelten die Legeregeln des Grundspiels.**

Wenn das so ausgelegte Camp eine oder mehrere Grabungszone erzeugt, darf der Spieler:

- ❖ die entsprechenden Skarabäus-Steine für jede neu entstandene Grabungszone vor sich auslegen und
- ❖ einen neuen Skarabäus-Stein aus der Reserve auf die gerade erkundeten Grabungszone legen, um anzuzeigen, dass sie bereits erkundet worden sind.

Gibt es mindestens eine Möglichkeit, das Camp auf die Ausgrabungsstätte zu legen, dann MUSS es gelegt werden. Wenn es keine Möglichkeit gibt, wird das Plättchen abgeworfen und derselbe Spieler dreht die nächste Karte um, bis er ein Camp anlegen kann.

Das Spiel endet, wenn alle Missionskarten umgedreht worden sind. Es besteht die Möglichkeit, dass der zweite Spieler ein Camp weniger ausgelegt hat. Wenn das der Fall ist, erhält er für jedes Symbol in den noch unerforschten Grabungszone einen Skarabäus-Stein mit dem Wert 1, unabhängig von der Größe der Grabungszone.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt die Partie.

**Anmerkung:** Nach der ersten Partie könnt ihr eine Revanche auf derselben Ausgrabungsstätte spielen, mit der gleichen Reihenfolge der Missionskarten und umgekehrter Reihenfolge der Spieler.

### Solo :

Ihr seid der letzte Nachfahre einer Zivilisation, die alle für untergegangen halten. Eure Vorfahren haben euch eine Aufgabe hinterlassen: Stellt sicher, dass ihr Geheimnis niemals entdeckt wird! Sorgt dafür, dass alle Forschungsbemühungen scheitern!

- ❖ Setzt die Ausgrabungsstelle eurer Wahl zusammen, so wie in den Grundregeln erklärt.
- ❖ Legt die passenden Camps gut erreichbar bereit.
- ❖ Mischt die Missionskarten und bildet einen verdeckten Stapel.
- ❖ Runde für Runde dreht ihr eine Missionskarte um und legt das entsprechende Camp auf die Ausgrabungsstätte. **Es gelten die Legeregeln aus dem Grundspiel.**

Gibt es mindestens eine Möglichkeit, das Camp auf die Ausgrabungsstätte zu legen, dann MUSS es ausgelegt werden. Gibt es keine Möglichkeit, wird das Plättchen abgeworfen. Deckt die nächste Missionskarte auf, bis ihr nicht mehr weiterspielen könnt.

Die Partie endet, wenn alle Missionskarten aufgedeckt sind. Ihr gewinnt nur, wenn es euch gelungen ist, ALLE Skarabäus-Symbole zu verdecken!

Ihr glaubt, das ist zu einfach? Probiert es, und wenn ihr beim ersten Anlauf scheitert, dreht ihr den Stapel mit den Missionskarten wieder um und versucht euer Glück ein weiteres Mal!





## Materiali di gioco

- 4 set di 12 tessere Accampamento (1 set per ogni giocatore)
- 4 set di 4 plancette Sito Archeologico (1 set per ogni giocatore)
- 4 set di 8 rocce (1 set per ogni giocatore)
- 4 telai per delimitare lo spazio di gioco
- 72 gettoni Scarabeo con valore 1,2,3 e 4
- 1 mazzetto di 12 carte Missione

## Introduzione

Un nuovo mistero mette in agitazione la comunità degli archeologi: un simbolo strano, molto antico è stato ritrovato. Rappresenta uno scarabeo misterioso che pare essere diffuso in diversi siti archeologici ai quattro angoli del pianeta. Alla testa del vostro gruppo di archeologi, partirete in spedizione e piatterete i vostri accampamenti per delimitare le zone di scavo. Il vostro obiettivo: mettere insieme il maggior numero di questi reperti di scarabeo per arrivare a scoprire i misteri di Scarabya.

## Scopo del gioco

I giocatori esplorano il loro Sito archeologico collocandovi delle tessere Accampamento in modo da isolare delle zone di scavo che consentano di ritrovare gli Scarabei di maggior valore.

## Preparazione

Ogni giocatore sceglie un colore e avrà in dotazione i seguenti componenti: Telaio, Sito Archeologico, tessere Accampamento e Rocce del colore scelto.

Il giocatore più anziano diventa il **Grande Esploratore** e prende il mazzetto delle carte missione, le mischia e le mette coperte al centro del tavolo.

Poi, il **Grande Esploratore** assembla le sue 4 plancette mettendole a caso nel suo telaio, in modo da formare un grande sito archeologico di 10 x 10 caselle. Gli altri giocatori devono riprodurre la stessa configurazione piazzando le loro plancette nello stesso modo. Poi si piazzano le rocce negli alloggiamenti previsti.

## Svolgimento della partita

Il gioco si svolge in un massimo di 12 turni durante i quali ciascun giocatore dovrà piazzare al meglio le sue 12 tessere Accampamento. Al termine dei 12 turni il giocatore che realizzerà il punteggio più alto grazie agli Scarabei scoperti, sarà il vincitore.

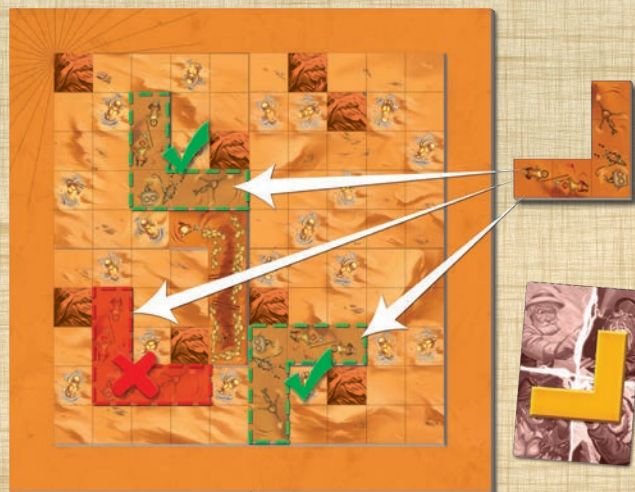
## Svolgimento di un turno di gioco:

IL **Grande Esploratore** inizia pescando una carta Missione. Questa carta indica la forma dell'Accampamento che i giocatori dovranno piazzare. Prendono la loro tessera della forma corrispondente e dovranno piazzarla sul loro sito archeologico rispettando le regole di piazzamento.

I giocatori giocano contemporaneamente e il turno finisce quando tutti hanno piazzato la loro tessera.

## Regole di piazzamento:

- ❖ La prima tessera deve coprire almeno 1 delle 4 caselle centrali del sito archeologico.
- ❖ Le tessere successive devono obbligatoriamente toccare con un lato un tessera già in gioco (toccarsi di spigolo non è ammesso).
- ❖ Le tessere devono sempre ricoprire 5 caselle del sito archeologico del giocatore.
- ❖ Le rocce non possono essere mai ricoperte.
- ❖ Due tessere non possono mai sovrapporsi.



- ✦ E' possibile coprire dei simboli Scarabeo.
- ✦ Se è possibile piazzare una tessera, si è obbligati a farlo.
- ✦ Se un giocatore non può piazzare una tessera rispettando le regole, deve scartarla.

## Creazione di un'area di scavo:

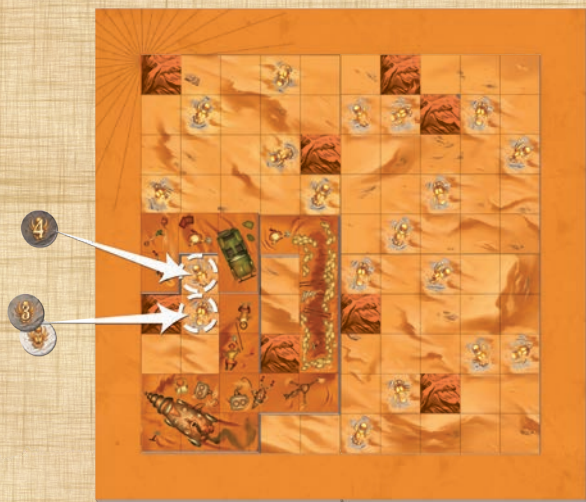
Lo scopo del gioco è di creare delle aree di scavo che contengano scarabei.

**Un'area di scavo** è uno spazio vuoto di almeno 4 caselle circondate dalle tessere accampamento, dalle rocce et/o dal telaio esterno.



Nella zona di scavo che sarà delimitata, piazzerete su ogni simbolo scarabeo un gettone scarabeo di valore uguale al numero delle caselle dell'area. Se sono terminati i gettoni del valore corrispondente, si potranno mettere e sommare gettoni di valore inferiore.

**Esempio:** è stata delimitata un'area di scavo di 4 caselle che contiene 2 simboli Scarabeo. Su ciascuno di quei simboli si piazzerà un gettone di valore 4 (se i 4 sono finiti, si potrà usare un gettone 3 + un gettone 1)



## Fine del gioco

La partita termina alla fine della 12ma missione.

Ogni giocatore prende tutti i gettoni Scarabeo piazzati sulla plancia e chi avrà il punteggio più alto sarà il vincitore.

## Scarabya offre anche 2 altre modalità di gioco

### Uno contro uno:

Si sfidano due archeologi cercando di trovare la maggior quantità di Scarabei in uno stesso sito archeologico.

- ❖ Si allestisce un sito archeologico a scelta come indicato dalle regole di base e lo si pone al centro del tavolo tra i due giocatori.
- ❖ Le tessere accampamento dello stesso tipo vengono poste a portata di mano.
- ❖ Si mischiano le carte missione e si forma un mazzo a faccia in giù.

Ciascun giocatore al proprio turno scopre una carta Missione e piazza l'accampamento corrispondente sul sito archeologico, **rispettando alla lettera le stesse regole di piazzamento del gioco di base.**

Quando l'accampamento così definito determina una o più zone di scavo, il giocatore:

- ❖ Mette davanti a sé i gettoni Scarabeo corrispondenti a ciascuna nuova area di scavo.
- ❖ Prosegue piazzando un nuovo gettone Scarabeo, prendendolo dalla riserva, sulle aree di scavo esplorate, indicando così con certezza che sono aree già esplorate.

Se esiste almeno una possibilità di piazzare la tessera accampamento sull'area archeologica, allora la si DEVE piazzare. Se non esiste alcuna possibilità allora la tessera viene scartata e lo stesso giocatore scopre la carta successiva continuando così finché non potrà piazzare una tessera accampamento.

La partita finisce quando tutte le carte Missione sono state scoperte. E' possibile che il secondo giocatore abbia piazzato una tessera accampamento in meno. In questo caso, prende un gettone Scarabeo di valore 1 per ogni simbolo presente nelle zone ancora inesplorate, qualunque estensione abbiano

Il giocatore con la somma maggiore vince la partita.

**N.B.:** Dopo la prima partita si potrà decidere di giocare una rivincita sullo stesso sito archeologico, con la stessa sequenza di carte missione, invertendo l'ordine dei giocatori.

### Solitario :

Tu sarai l'ultimo discendente di quella civiltà che tutti credono ormai scomparsa. I tuoi antenati ti hanno assegnato una missione : fare in modo che il loro segreto non venga mai scoperto! Il tuo scopo è quello di far fallire le ricerche!

- ❖ Componi il sito archeologico a tua scelta come indicato nelle regole di base.
- ❖ Piazza le tessere accampamento dello stesso tipo e a portata di mano.
- ❖ Mischia le carte missione e componi un mazzo a faccia in giù.
- ❖ . In turni successivi, scopri una carta Missione e piazza l'accampamento corrispondente sull'area archeologica, **rispettando alla lettera le stesse regole di piazzamento del gioco di base.**

Se esiste almeno una possibilità di piazzare la tessera accampamento sull'area archeologica, allora la si DEVE PIAZZARE. Se non esiste alcuna possibilità la tessera viene scartata. Scopri la carta successiva e continua così finché non potrai più giocare.

La partita finisce quando tutte le carte missione saranno state scoperte e sarai vincitore ... se e soltanto se sarai riuscito a coprire TUTTI i simboli Scarabeo!

Facile? Mica tanto...e se fallirai nel tuo primo tentativo, gira di nuovo a faccia in giù il mazzo delle carte missione senza cambiarne la sequenza e tenta di nuovo la fortuna.







## Componentes

- 4 juegos de 12 fichas de campamento (1 juego por jugador)
- 4 juegos de 4 tableros de excavación arqueológica (1 juego por jugador)
- 4 juegos de 8 rocas (1 juego por jugador)
- 4 marcos para delimitar la zona de juego
- 72 fichas de escarabajo de 1, 2, 3 y 4 puntos
- 12 cartas de Misión.

## Introducción

Un nuevo misterio agita a la comunidad arqueológica: un antiguo símbolo ha sido descubierto. La figura representa un escarabajo misterioso y se han encontrado rastros en diferentes excavaciones arqueológicas en todos los rincones del mundo.

Dirige a tu equipo de arqueólogos en esta trepidante expedición, establece tus campamentos y delimita tus áreas de excavación. Tu objetivo: reunir el mayor número de escarabajos y ayudar a desentrañar los misterios de Scarabya.

## Objetivo del juego

Los jugadores explorarán su excavación arqueológica colocando sus fichas de campamento con el objetivo de delimitar sus áreas de excavación y encontrar los escarabajos de mayor puntuación.

## Preparación

Cada jugador elegirá un color y tomará los siguientes elementos de juego: 1 marco, 4 tableros de excavación arqueológica, 12 fichas de campamento y 8 rocas.

El jugador de más edad se convertirá en el Gran Explorador y tomará el paquete de cartas de Misión, las mezclará y las colocará en una pila boca abajo en el centro de la mesa.

A continuación, el Gran Explorador colocará sus 4 tableros al azar dentro su marco, para formar la excavación arqueológica de 10x10 cuadrados. Los otros jugadores deberán colocar sus tableros de la misma forma. Todos los jugadores colocarán sus rocas en los lugares marcados.

## Cómo se juega

Se juega un máximo de 12 rondas durante las cuales cada jugador intentará encontrar las mejores casillas para colocar sus 12 fichas de campamento. El jugador que consiga los escarabajos con mayor puntuación al final de las 12 rondas, será el ganador

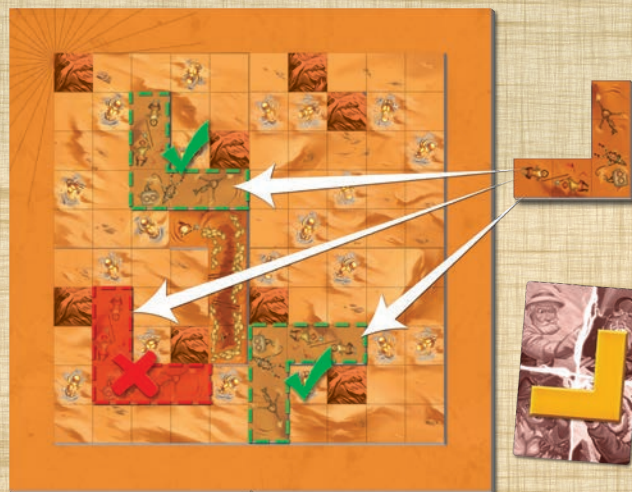
## Turno de juego

El Gran Explorador toma una carta de Misión. Esta carta mostrará las figuras de las fichas de campamento que todos los jugadores deberán utilizar en este turno. Los jugadores tomarán todas las fichas indicadas en la carta de Misión y las pondrán en su excavación arqueológica siguiendo las reglas de colocación.

Los jugadores juegan simultáneamente, la ronda finalizará cuando todos hayan colocado sus fichas en el tablero.

## Reglas de colocación

- ❖ La primera ficha colocada debe cubrir al menos 1 de las 4 casillas centrales de la excavación arqueológica.
- ❖ Las siguientes fichas deben colocarse tocando uno de los lados de la ficha previamente jugada (que estén conectadas por una esquina en diagonal no es suficiente).
- ❖ Las fichas siempre deben cubrir 5 casillas de la excavación arqueológica del jugador.
- ❖ Las fichas no pueden cubrir las casillas con rocas.
- ❖ No se pueden superponer dos fichas.



- ✦ Los símbolos de escarabajo se pueden tapar.
- ✦ Siempre que sea posible colocar una ficha hay que colocarla.
- ✦ Si el jugador no puede colocar su ficha de acuerdo con las reglas, la descartará.

## Delimitando un área de excavación

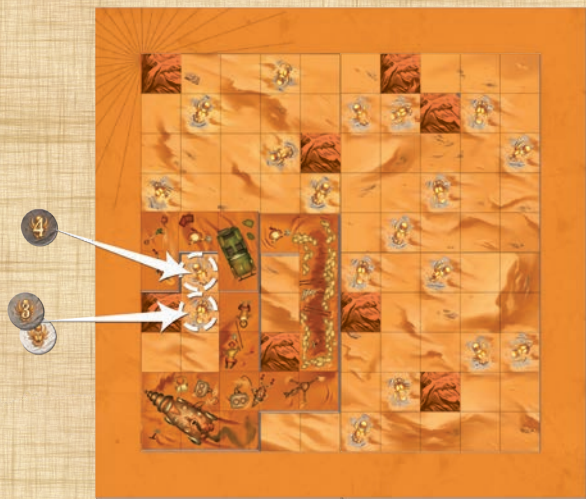
El objetivo del juego es crear áreas de excavación que contengan escarabajos.

Un área de excavación es un espacio de al menos 4 cuadrados rodeado completamente por una línea continua formada por fichas de campamento, rocas y/o el borde del tablero de juego.



Cuando hayas delimitado un área de excavación, coloca encima de cada uno de los símbolos de escarabajo que haya en ella una ficha de escarabajo de tantos puntos como cuadrados tenga el área. Si no hay fichas con ese valor, utiliza fichas de menor valor que sumen la puntuación obtenida.

**Ejemplo:** Acabas de delimitar un área de excavación de 4 cuadrados que contiene dos símbolos de escarabajo. En cada uno de estos símbolos, coloca una ficha de escarabajo de 4 puntos (si se han utilizado todas las fichas de 4 puntos, utiliza 1 ficha de 3 puntos y una de 1 punto).



## Fin del juego

El juego finaliza cuando se han realizado las 12 misiones.

Cada jugador recoge todas las fichas escarabajo colocadas en su tablero cada vez que finaliza una misión. Quien consiga más puntos al terminar las 12 rondas será el ganador.

## Scarabya ofrece también otros dos modos de juego:

### Uno contra uno

Dos arqueólogos competirán por encontrar la mayor cantidad de escarabajos posibles en la misma excavación arqueológica.

- ❖ Construye la excavación arqueológica como quieras, siguiendo las reglas del juego, y colócala en el centro de la mesa.
- ❖ Coloca las fichas de campamento correspondientes al alcance de los dos jugadores.
- ❖ Baraja las cartas de misión y colócalas en una pila boca abajo.

Por turnos, cada jugador girará una carta misión y colocará las fichas de campamento en la excavación arqueológica, **siguiendo estrictamente las reglas del juego.**

Cada vez que uno de los jugadores consigue delimitar una o más áreas de excavación:

- ❖ Coloca frente a él las fichas escarabajo con los puntos correspondientes al área delimitada.
- ❖ Coloca otra ficha de escarabajo de la pila en la excavación recién delimitada para mostrar que ya ha sido explorada.

Si hay al menos una forma en que se pueda colocar una ficha de campamento en la excavación arqueológica, debe ser jugada. De lo contrario, la ficha se descartará y el mismo jugador girará la siguiente carta. Esta acción se repetirá sucesivamente hasta que ese jugador pueda colocar una ficha de campamento.

El juego termina cuando se han jugado todas las cartas de Misión.

Si se da el caso que el segundo jugador haya colocado una ficha de campamento menos, obtendrá una ficha de escarabajo con un valor de 1 punto por cada símbolo de escarabajo que aparezca en las áreas inexploradas, cualquiera que sea su área de superficie.

El jugador con el total de puntos más alto gana el juego.

**Nota:** después del primer juego, se puede optar por una revancha en la misma excavación arqueológica, con la misma pila de cartas de Misión, solo que invirtiendo el orden de juego.

### Solitario

Eres el último descendiente de una civilización que todo el mundo creía extinguida. Tus antepasados te confiaron una importante misión: "El secreto de los escarabajos nunca deberá ser revelado". ¡Tu objetivo es conseguir que todas las búsquedas de los escarabajos fracasen!

- ❖ Prepara la excavación arqueológica como decidas respetando las reglas básicas.
- ❖ Coloca las fichas de campamento a tu alcance.
- ❖ Mezcla las tarjetas de Misión y colócalas en una pila boca abajo.
- ❖ Gira las cartas de Misión una a una, colocando las fichas de Campamento correspondientes en la excavación arqueológica y siguiendo las mismas reglas que en el juego básico.

Si una ficha de campamento se puede colocar al menos de una manera en la excavación arqueológica debes colocarla. De lo contrario, la ficha se descarta. Gira una nueva carta, y así sucesivamente hasta que ya no puedas jugar más.

El juego finaliza cuando has jugado todas las cartas de Misión. Y tu ganas... si y solo si has cubierto TODOS los símbolos de escarabajo.

¿Crees que es fácil? ¡Bien, pues adelante! Si fallas en tu primer intento, puedes girar de nuevo las cartas de la Misión jugadas, formar de nuevo la pila sin cambiar su orden e intentarlo de nuevo.



## Material de jogo

- 4 Conjuntos de 12 fichas Acampamento (1 conjunto por jogador)
- 4 Conjuntos de 4 tabuleiros Local Arqueológico (1 conjunto por jogador)
- 4 Conjuntos de 8 Rochas (1 conjunto por jogador)
- 4 Quadros para delimitar a zona de jogo
- 72 Fichas Scarab com valor de 1,2,3 e 4 pontos
- 1 Baralho de 12 cartas Missão.

## Introdução

Um novo mistério está a inquietar a comunidade arqueológica: um símbolo impressionante e muito antigo foi descoberto. Esse símbolo tem o formato de um magnífico escaravelho Scarab e foram encontrados vestígios da sua presença em vários locais arqueológicos nos quatro cantos da Terra.

Tu és o líder de uma equipa de arqueólogos que vai partir numa expedição para montar acampamentos e delimitar zonas de escavação. O vosso objetivo é reunir o maior número de relíquias Scarab possíveis para ajudar a resolver o mistério de Scarabya.

## Objetivo do jogo

Os jogadores exploram o seu Local Arqueológico ao posicionar as suas fichas Acampamento de forma a isolar as zonas de escavação que possam ter os Scarabs mais valiosos.

## Preparação de jogo

Cada jogador escolhe uma cor e recebe os seguintes elementos: Quadro, Local Arqueológico, fichas Acampamento e Rochas correspondentes à sua cor.

O jogador mais velho é o **Grande Explorador**, ele baralha as cartas Missão e coloca-as com a face virada para baixo numa pilha de cartas no centro da mesa.

Depois, o **Grande Explorador** vai montar os seus 4 tabuleiros de forma aleatória no centro do seu quadro, de maneira a formar um grande Local Arqueológico de 10 quadrados por 10.

Os outros jogadores devem replicar esta composição ao organizar os seus tabuleiros da mesma forma. Depois, todos os jogadores colocam as suas Rochas nos locais previstos.

## O jogo

O jogo é desenvolvido num máximo de 12 rondas durante as quais cada jogador vai tentar descobrir os melhores lugares para colocar as suas 12 fichas Acampamento. Ao fim de 12 rondas, o jogador que tiver o maior número de pontos graças aos Scarabs que encontrou ganha o jogo.

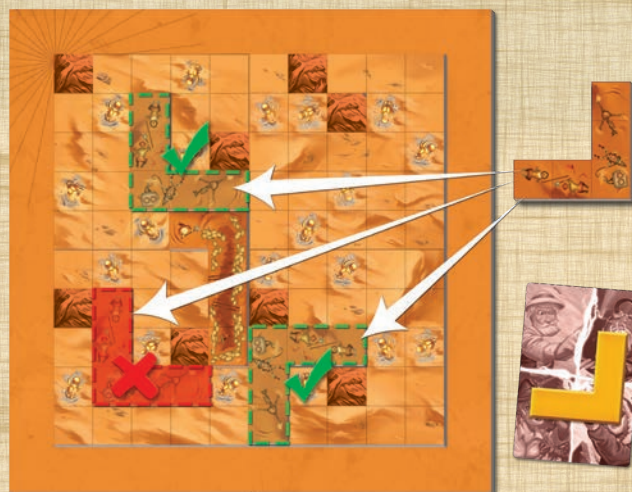
## Jogar uma ronda

Primeiro, o **Grande Explorador** tira uma carta Missão. Esta carta vai indicar o formato do Acampamento que os jogadores têm de organizar. Eles escolhem a ficha que corresponde a esse formato e colocam-na no seu Local Arqueológico respeitando as regras específicas de composição.

Os jogadores jogam em conjunto, a ronda termina quando todos os jogadores tiverem colocado a sua ficha no tabuleiro.

## Regras de composição

- ❖ A primeira ficha deve pelo menos abranger 1 dos 4 espaços centrais do Local Arqueológico.
- ❖ As fichas seguintes devem obrigatoriamente conectar um dos seus lados com outra ficha previamente colocada (a conexão diagonal não é suficiente).
- ❖ As fichas devem sempre cobrir 5 quadrados do Local Arqueológico do jogador.
- ❖ As fichas proibidas (obstáculos geológicos naturais) nunca podem ser cobertas.
- ❖ Duas fichas não se podem sobrepor.



- ✦ Os símbolos Scarab podem ser cobertos.
- ✦ Se uma ficha poder ser colocada no tabuleiro, deve ser jogada.
- ✦ Se uma ficha de um jogador não poder ser jogada, deve ser descartada.

## Montagem de uma área de escavação

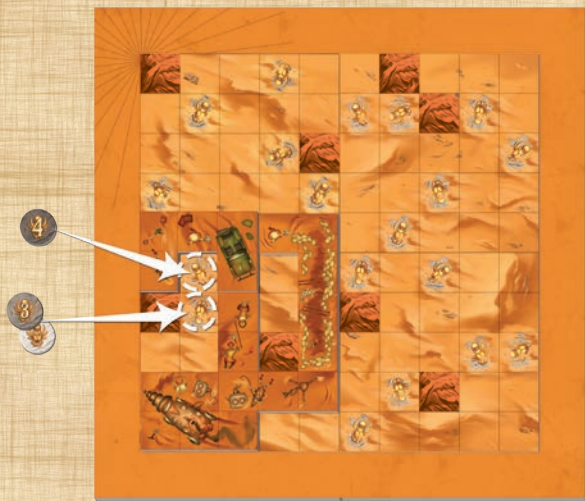
O objetivo do jogo é criar áreas de escavação ricas em Scarabs.

Uma área de escavação é um espaço aberto com 4 quadrados ou menos, rodeado por fichas Acampamento, fichas proibidas e/ou o limiar do tabuleiro de jogo.



Na área de escavação que criaste, coloca em cada símbolo Scarab uma ficha Scarab de valor igual ao número de quadrados na área. Se já não tiveres fichas com o valor correspondente, adiciona mais fichas de valor inferior até fazeres o total pretendido.

**Exemplo:** Criaste uma área de escavação com 4 quadrados que contém 2 símbolos Scarab. Em cada um desses símbolos, coloca uma ficha Scarab de 4 pontos (se todas as fichas de 4 pontos tiverem sido usadas, substitui a ficha com uma de 3 pontos e outra de 1 ponto).



## Fim do jogo

O jogo termina no final da 12ª Missão.

Cada jogador recolhe todas as fichas Scarab do seu tabuleiro.

O jogador com o maior número de pontos no total ganha o jogo.

## Scarabya ainda oferece mais dois modos de jogo

### Um para um:

Dois arqueólogos competem entre si para encontrar o máximo de Scarabs que conseguirem no mesmo Local Arqueológico.

- ❖ Organiza o Local Arqueológico da tua escolha como é indicado nas regras básicas e coloca-o entre os dois jogadores no centro da mesa.
- ❖ Coloca as fichas de Acampamento correspondentes entre os dois jogadores, ao seu alcance.
- ❖ Baralha as cartas Missão e coloca-as numa pilha de cartas com a face virada para baixo.

Em cada turno, cada jogador vira uma carta Missão e organiza o Acampamento correspondente no Local Arqueológico, **respeitando estritamente as mesmas regras de composição do jogo básico.**

Assim que o Acampamento estiver montado e mostrar uma ou mais áreas de escavação os jogadores devem:

- ❖ colocar as fichas Scarab correspondentes a cada nova área de escavação à sua frente.
- ❖ depois, devem colocar uma nova ficha Scarab da pilha nas áreas de escavação que já foram escavadas, de forma a poderem identificá-las.

Se houver alguma maneira de colocar uma ficha Acampamento no Local Arqueológico essa ficha DEVE ser jogada. Caso contrário, a ficha é descartada e o mesmo jogador vira a próxima carta, o jogo continua dessa forma até que esse jogador consiga colocar uma ficha Acampamento.

O jogo acaba quando todas as cartas Missão tiverem sido jogadas. O segundo jogador pode ter colocado menos uma ficha Acampamento. Se for este o caso, o segundo jogador recebe uma ficha Scarab no valor de 1 ponto por cada símbolo Scarab que aparecer nas áreas não exploradas, seja qual for a sua área de superfície.

O jogador que tiver mais pontos no total ganha o jogo.

**Nota:** depois do primeiro jogo, podes decidir se queres uma desforra no mesmo Local Arqueológico, com a mesma pilha de cartas Missão, simplesmente invertendo a ordem do jogo.

### Solo:

És o último descendente de uma civilização que todos julgavam estar extinta. Os teus antepassados deixaram-te com uma missão: que o teu segredo nunca seja revelado! Por isso, deves-te assegurar que todas as buscas falhem!

- ❖ Organiza o Local Arqueológico da tua escolha, como indicado nas regras básicas.
- ❖ Coloca as fichas Acampamento ao teu alcance.
- ❖ Baralha as cartas Missão e coloca-as numa pilha de cartas com a face virada para baixo.
- ❖ Vira as cartas Missão uma a seguir à outra, organizando os Acampamentos correspondentes no local arqueológico, **respeitando estritamente as mesmas regras de composição do jogo básico.**

Se uma ficha Acampamento poder ser colocada, nem que seja de uma só forma, no Local Arqueológico, essa ficha DEVE ser jogada. Caso contrário, a ficha é descartada. Vira a próxima carta e assim sucessivamente, até não conseguires jogar mais.

O jogo termina quando todas as cartas Missão tiverem sido jogadas. Ganhas o jogo se tiveres descoberto TODOS os símbolos Scarab!

Pensas que é fácil? Então experimenta! Se falhares na tua primeira tentativa, podes voltar a virar as cartas Missão, com a face virada para baixo e sem alterar a ordem, podes voltar a tentar a tua sorte.



## Spelmateriaal

- 4 sets van 12 kamptegels (1 set per speler)
- 4 sets van 4 archeologische site-borden (1 set per speler)
- 4 sets van 8 rotsen (1 set per speler)
- 4 kaders die het speelveld omkaderen
- 72 scarabeefiches van 1, 2, 3 en 4 punten
- 1 stel van 12 missiekaarten

## Inleiding

Een nieuw mysterie roert zich binnen de archeologische gemeenschap: een opmerkelijk, oud symbool is ontdekt. Het heeft de vorm van een mysterieuze scarabeekever en sporen van zijn aanwezigheid zijn gevonden in verschillende archeologische vindplaatsen in vier uithoeken van de wereld. Je leidt een team archeologen dat op expeditie vertrekt om kampen op te zetten en de opgravingsgebieden te markeren. Jouw doel is om zoveel mogelijk scarabee-relikwieën te verzamelen en zo het mysterie van Scarabya op te lossen.

## Doel van het spel

Spelers verkennen hun archeologische site en positioneren hun kamptegels zodanig dat ze de opgravingsgebieden isoleren die de meest waardevolle scarabeeën herbergen.

## Vorbereiding

Elke speler kiest een kleur en krijgt de volgende items: kader, archeologische site-borden, kamptegels en stenen, telkens in de spelerskleur.

De oudste speler krijgt de rol van Grote Ontdekkingsreiziger en neemt de missiekaarten, schudt ze en plaatst ze in een stapel met de afbeelding naar beneden in het midden van de tafel.

De Grote Ontdekkingsreiziger legt vervolgens zijn / haar 4 borden willekeurig in zijn / haar kader om een grote archeologische site van 10x10 vierkanten te vormen. De andere spelers moeten deze opstelling vervolgens identiek nabouwen door hun borden op dezelfde manier te plaatsen. Alle spelers plaatsen dan hun rotsen op de bijbehorende locaties.

## Speelwijze

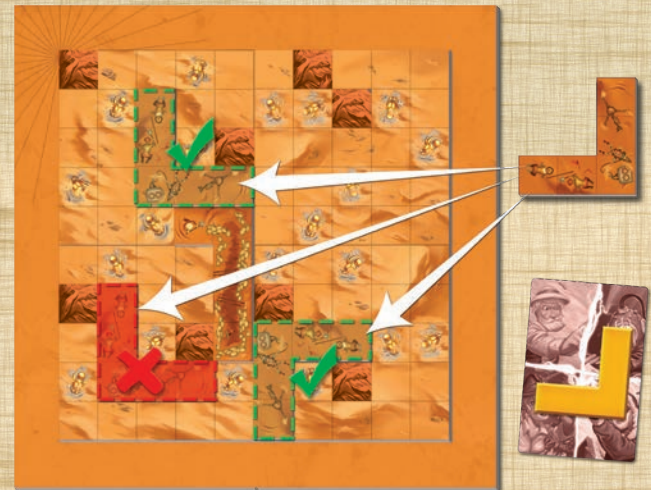
Het spel telt maximaal 12 ronden, waarbij elke speler zal proberen de beste locaties voor hun 12 kamptegels te vinden. De speler waarvan de ontdekte scarabeeën aan het einde van de 12 ronden de meeste punten waard zijn, wint het spel.

## Een ronde spelen:

Eerst trekt de Grote Ontdekkingsreiziger een missiekaart. Deze kaart geeft de vorm aan van de kamptegel die de spelers moeten plaatsen. Ze nemen de tegel die overeenkomt met deze vorm en plaatsen deze op hun archeologische site volgens de specifieke plaatsingsregels. Spelers spelen tegelijkertijd en de ronde is voorbij als iedereen zijn tegel op het speelbord heeft gelegd.

## Plaatsingsregels:

- De eerste tegel moet minstens 1 van de 4 centrale vierkanten van de archeologische site bedekken.
- De volgende tegels moeten met een van hun zijden met een eerder gelegde tegel verbonden zijn (diagonaal verbinden is niet voldoende).
- Tegels moeten altijd 5 vakken van de archeologische site van de speler bedekken.
- De rotsen (natuurlijke geologische obstakels) kunnen nooit worden afgedekt.
- Twee tegels kunnen elkaar niet overlappen.



- Scarabeesymbolen kunnen worden afgedekt.
- Als een tegel op het bord kan worden geplaatst, moet deze worden geplaatst.
- Als de tegel van een speler niet kan worden geplaatst, moet deze worden afgelegd.

## Opgravingsgebieden creëren:

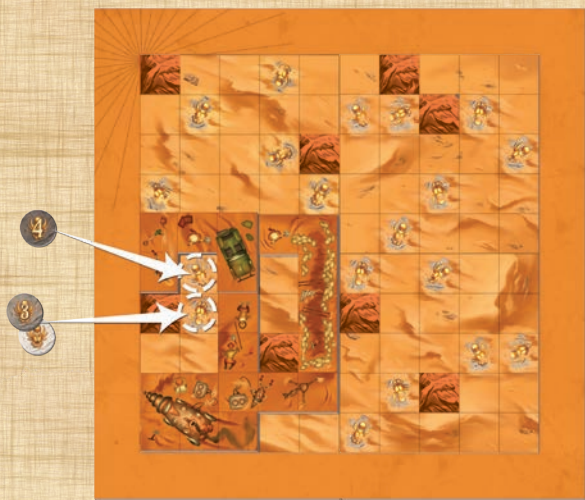
Het doel van het spel is om opgravingsgebieden te creëren die rijk zijn aan scarabeeën.

Een opgravingsgebied is een open ruimte van 4 vierkanten of minder, omringd door kamptegels, rotsen en / of de rand van het speelbord.



In het opgravingsgebied dat je zojuist hebt gemaakt, plaats je op elk scarabeesymbool het scarabeefiche dat overeenkomt met het aantal vierkanten in het gebied. Als er geen fiche gelijk is aan dat aantal, voeg dan meerdere fiches van mindere waarde bij elkaar om het vereiste getal te vormen.

**Voorbeeld:** je hebt zojuist een opgravingsgebied van 4 vakken gemaakt met 2 scarabeesymbolen. Plaats op elk van deze symbolen een scarabeefiche van waarde 4 (als alle waardefiches van 4 punten zijn gebruikt, neem dan een fiche van 3 punten + een fiche van 1 punt).



## Einde van het spel

Het spel eindigt aan het einde van de 12<sup>de</sup> missie.

Elke speler verzamelt alle scarabeefiches op hun bord. De speler met het hoogste aantal punten wint het spel.

## Scarabya biedt nog twee andere speelwijzen:

### Duel:

Twee archeologen strijden om zoveel mogelijk scarabeeën op dezelfde archeologische site te vinden.

- ❖ Bouw een willekeurige archeologische site zoals aangegeven in de basisregels en plaats deze tussen de twee spelers in het midden van de tafel.
- ❖ Plaats de bijbehorende kamptegels tussen de twee spelers, binnen hun bereik.
- ❖ Schud de missiekaarten en leg ze in een stapel met de beeldzijde naar beneden.

In zijn beurt draait een speler een missiekaart om en plaatst de bijbehorende kamptegel op de archeologische site, **waarbij hij zich strikt houdt aan dezelfde plaatsingsregels als in het basisspel.**

Zodra de kamptegel is geplaatst en een of meer nieuwe opgravingsgebieden ontstaan, zal de speler:

- ❖ de scarabeefiches die overeenkomen met elk nieuw opgravingsgebied nemen en voor zich leggen
- ❖ een nieuwe scarabeefiche uit de voorraad nemen en op de reeds gewaardeerde opgravingsgebieden plaatsen om aan te duiden dat deze al gewaardeerd werden.

Als er tenminste één manier is waarop een kamptegel op de archeologische site kan worden geplaatst, MOET deze worden geplaatst. Anders wordt de tegel afgelegd en draait dezelfde speler de volgende missiekaart om, enzovoort, totdat die speler een kamptegel heeft kunnen plaatsen.

Het spel eindigt wanneer alle missiekaarten zijn gespeeld. De tweede speler heeft mogelijk een kamptegel minder geplaatst. Als dit het geval is, krijgt de tweede speler een scarabeefiche van waarde 1 voor elk scarabeesymbool dat in de nog onontdekte gebieden ligt, ongeacht de grootte van die gebieden.

De speler met het hoogste puntentotaal wint het spel.

**Opmerking:** na het eerste spel kun je besluiten om opnieuw te gaan spelen op dezelfde archeologische site en met dezelfde stapel missiekaarten, maar waarbij je de volgorde van spelen omkeert.

### Solo:

Je bent de laatst overgebleven afstammeling van een beschaving waarvan iedereen dacht dat deze uitgestorven was. Je voorouders hebben je een missie gegeven: dat hun geheimen nooit ontdekt worden! Daarom moet je ervoor zorgen dat alle zoekopdrachten mislukken!

- ❖ Bouw een archeologische site naar keuze, zoals aangegeven in de basisregels.
- ❖ Plaats de bijbehorende kamptegels binnen handbereik.
- ❖ Schud de missiekaarten en plaats ze in een stapel met de beeldzijde naar beneden.
- ❖ Draai de missiekaarten een na een om, plaats telkens de bijbehorende kamptegel op de archeologische site volgens dezelfde plaatsingsregels als in het basisspel.

Als een kamptegel op minstens één manier op de archeologische site kan worden geplaatst, MOET deze worden gespeeld. Anders wordt de tegel afgelegd. Draai de volgende kaart om, enzovoort, totdat je niet meer kunt spelen.

Het spel eindigt wanneer alle missiekaarten zijn gespeeld. En je wint ... enkel als je ALLE scarabeesymbolen hebt bedekt!

Denk je dat dit makkelijk kan? Probeer het maar eens! Als je eerste poging mislukt, kun je de stapel missiekaarten gewoon omdraaien met de beeldzijde naar beneden en zonder hun volgorde te wijzigen het opnieuw proberen.



## 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

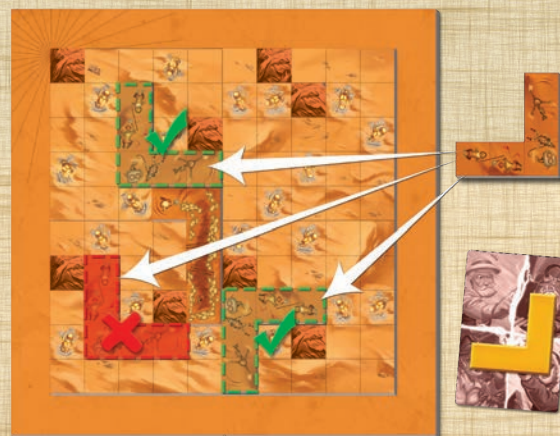
Игра состоит из 12 раундов, в течение которых каждый игрок пытается найти наиболее удачное положение для своего Оборудования. Игрок, к концу 12 раунда собравший наибольшее количество очков на жетонах Скарабеев, объявляется победителем.

## 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:

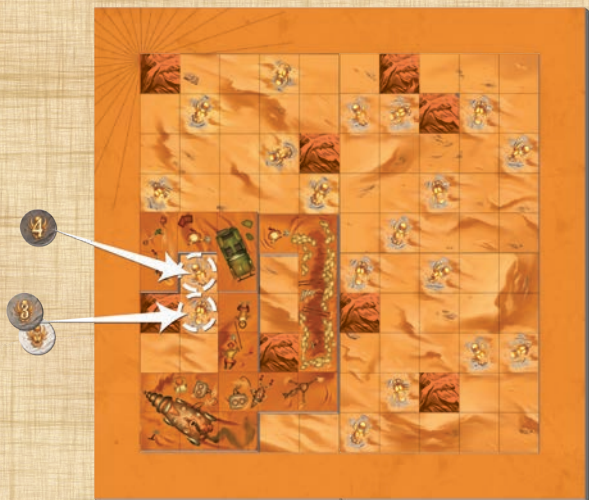
Задача игроков – формировать небольшие Участки раскопок со скарабеями.

**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 выкладываете 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.