RULES & INSTRUCTIONS

Transliter8 is a board and card game inspired by Ancient Egypt's marvelous universe and eternal hieroglyphs, where players compete as teams to form words using hieroglyphs. The whole story revolves around 2 kingdoms; silver and gold. Each team acquires 8 locks (metal pieces) and a *Canopus** board. Each kingdom consists of 8 cells. The Canopus board contains the team's protection words from the opponent's attacks. To take over your opponent's cells you need to ***transliterate**** the corresponding protection word written on the Canopus board, only then you are able to take over that cell and lock it using the corresponding metal lock.

Each lock represents a certain ancient Egyptian symbol. (Jackal of Anubis, Cat of Bastet, Winged Scarab, Lotus Flower, Arched Harp, Sun Disk, and Shen Ring)

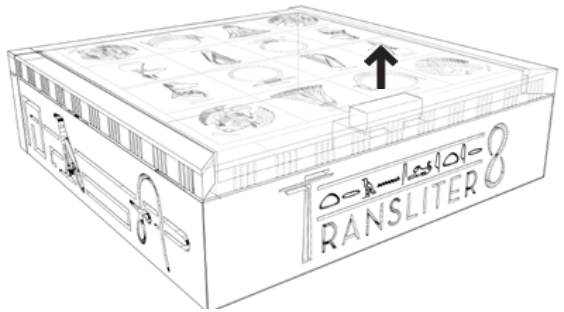
***Transliterate**: to write or pronounce a word or a letter using the closest corresponding letters of a different alphabet

***Canopus Decree Stone**: An ancient Egyptian decree that provided a key for deciphering scripts (originally found in Alexandria, Egypt)

Ages	: 8+
Players	: 2 – 6
Average time	: 30 min.

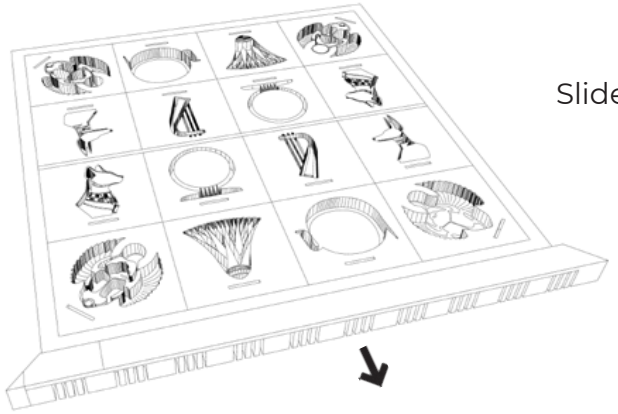
Game Components:

1) Wooden box



Pull the lock

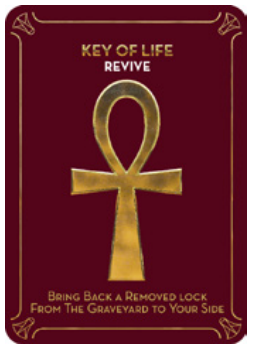
2) Transparent playing board (Sliding Box Lid)



Slide the lid to open

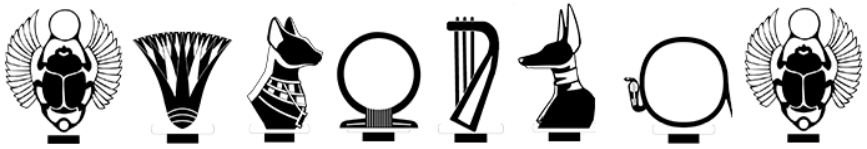
3) A deck of (138) Cards; (6) Scarab Cards, (80) Letter Cards, (52) Action Cards

Letter cards



Action cards

4) 16 Metal Locks (8 Gold + 8 Silver)



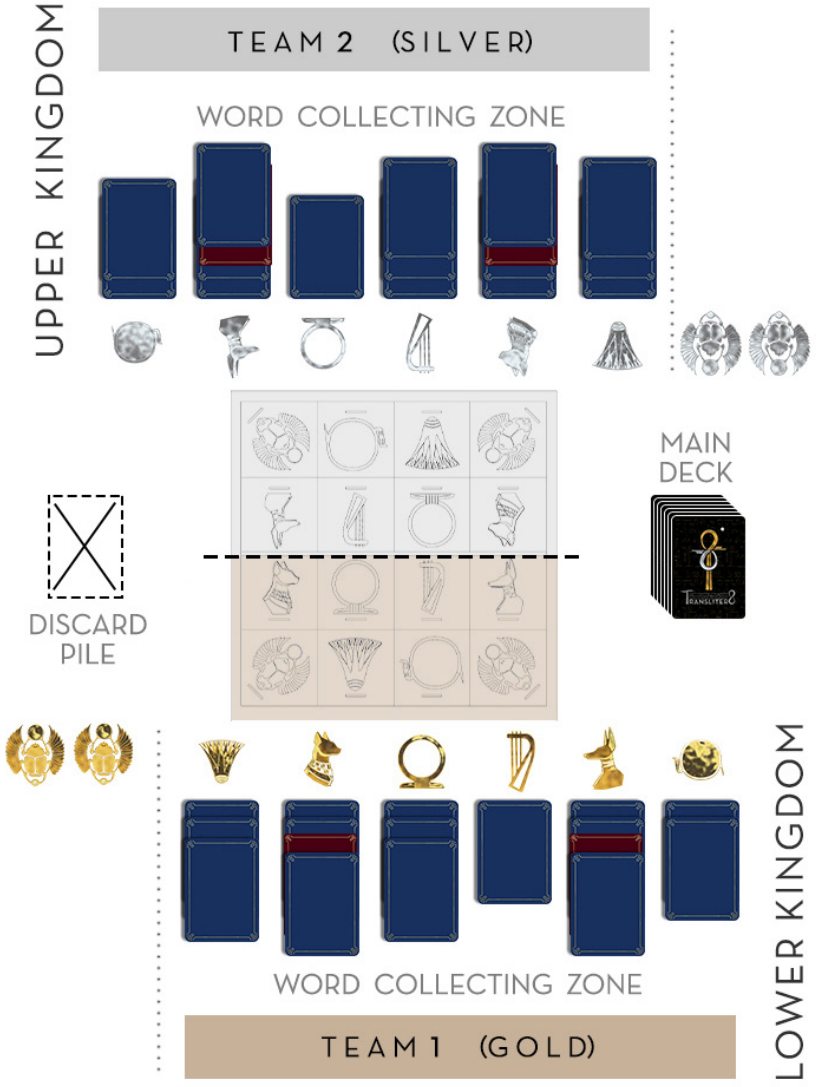
5) 2 Canopus boards + 2 Wooden base parts + 2 Wooden Erasable markers

Game Setup:

Players are divided into 2 teams **(6 players maximum)**:

-Equal Teams if even number of players.

-Unequal Teams if odd number of players, 2 vs 3 or 1 vs 2.



Step 1

- Each team picks either Silver or Gold colors to represent their team.
- Gold team takes the gold metal locks and silver team takes the silver metal locks.

Step 2

- Each team takes a Canopus Board (Transparent small board) with its wooden base and a marker.

Step 3

- Each team starts writing **6 words in English letters** (**5 letters** by maximum) on the Canopus board for the other team to try to transliterate. (Both teams could agree on a certain theme for their words, for example: cities, food plates, animals or simply random words/ names, etc.)
- After both teams finish writing the words, they should exchange their Canopus boards to transliterate the opponent's words.

TEAM 1 (GOLD) ⇄ TEAM 2 (SILVER)

Step 4

- The cards are shuffled and put into the main deck pile, to be drawn.
- Once finished, the game starts and turns flow in an anti-clockwise order starting from the youngest player.

How to Play:

- All Players start with **7 cards** in hand at the beginning of the game.

For Equal Teams

- Each player **draws 2 cards** per turn from the main deck, and is allowed to **play up to 3 cards** per turn, of any type the player prefers.

For Unequal Teams

2 vs 1

- Each of the larger team players will **draw 2 cards** from the main deck per turn, and is allowed to **play up to 3 cards** per turn, of any type the player prefers.
- The single player will **draw 4 cards** per turn from the main deck, and is allowed to **play up to 6 cards** per turn, of any type the player prefers.

3 vs 2

- Each of the larger team players will **draw 2 cards** per turn from the main deck, and is allowed to **play up to 3 cards** per turn, of any type the player prefers.
- Each of the smaller team players will **draw 3 cards** per turn from the main deck and, is allowed to **play up to 4 cards** per turn, of any type the player prefers.

Types of moves per turn

1. **Play a letter Card**, to start collecting the assigned words to be completed.
2. **Play an Action Card**, to benefit from or attack the opposing team.
3. **Play an unwanted card** into the discard pile (to decrease the number of cards in your hand).
4. **Move a card** from a word set to another.

Or **Pass** the turn.

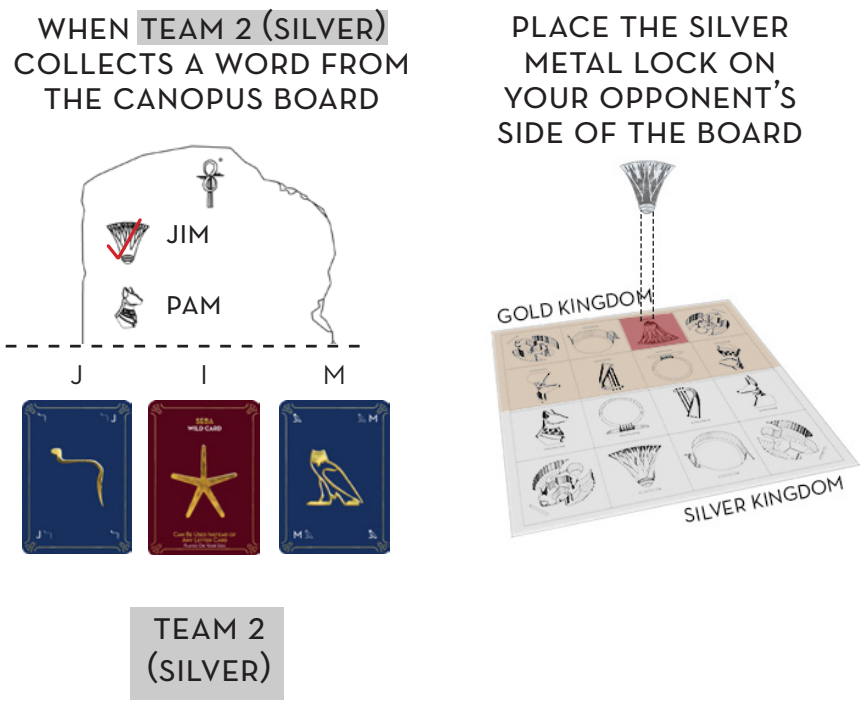
Note:

- A player shouldn't have more than **10 cards** in hand at any time of the game.
- If a player plays all cards in hand, next turn the player **draws 5 cards.**

What to do when you transliterate a word?

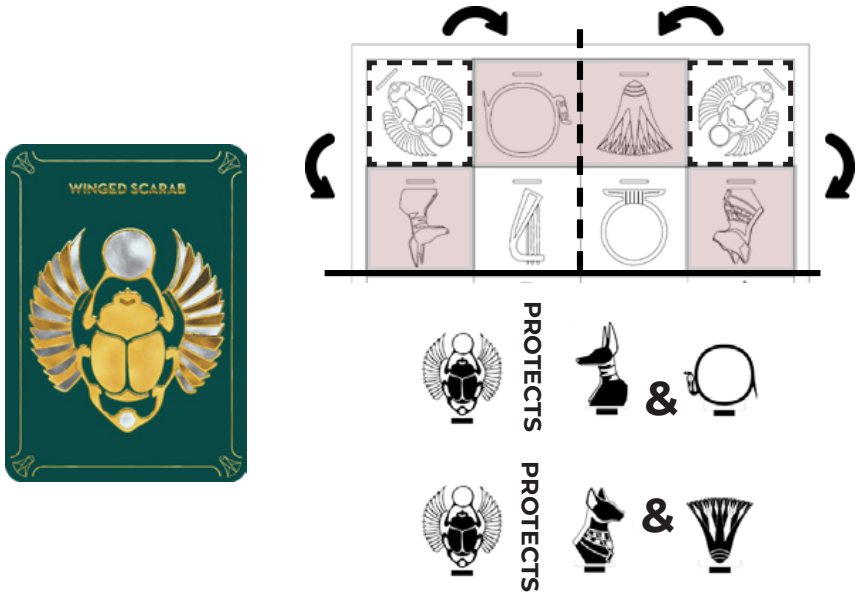
If a team managed to collect a certain word from the Canopus board:

- Return the letters and used action cards of the collected word into the discard pile.
- Place its respective metal lock on the opponent's kingdom on the board, announcing your possession of the land cell.



How to collect the corner Winged Scarabs ?

If a team draws one of the **Winged Scarab** Special Card (6), they can place its corresponding metal lock on the opponent's side of the board. Either the left or right corner according to their choice. Once the scarab is put on the board, it is considered a permanent protection for the 2 adjacent cells, and they can't be attacked or removed by any action cards.



How to win?

The first team to lock all 8 cells of the opposite team announces the possession of their kingdom and wins the game.

Cards Description:

Letter Cards:

- Single letter cards (From A to Z)

- Double letter cards SH-TH

(All letter cards are played on your team's side)

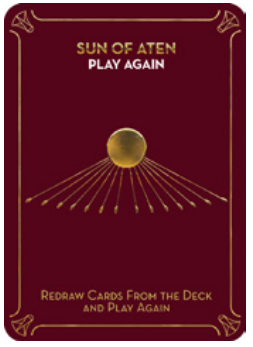
Number of letters:

• **A**	*(5)*	• **L**	*(2)*	• **W**	*(2)*
• **B**	*(4)*	• **M**	*(3)*	• **X**	*(2)*
• **C**	*(4)*	• **N**	*(3)*	• **Y**	*(2)*
• **D**	*(4)*	• **O**	*(4)*	• **Z**	*(2)*
• **E**	*(4)*	• **P**	*(3)*	• **SH**	*(1)*
• **F**	*(4)*	• **Q**	*(2)*	• **TH**	*(1)*
• **G**	*(3)*	• **R**	*(2)*		
• **H**	*(4)*	• **S**	*(3)*		
• **I**	*(4)*	• **T**	*(3)*		
• **J**	*(2)*	• **U**	*(3)*		
• **K**	*(2)*	• **V**	*(2)*		

Action Cards:

- **Ancient Crown** *(6)*: Open the discard pile and return any chosen **letter card** to your hand *(Played to the discard pile)*

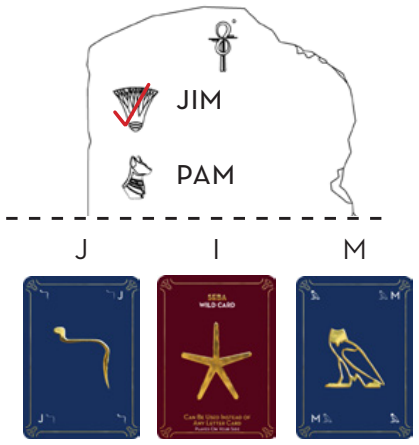
- **Sun of Aten** *(6)*: Redraw cards from the deck and play again (repeat turn) *(Played to the discard pile)*



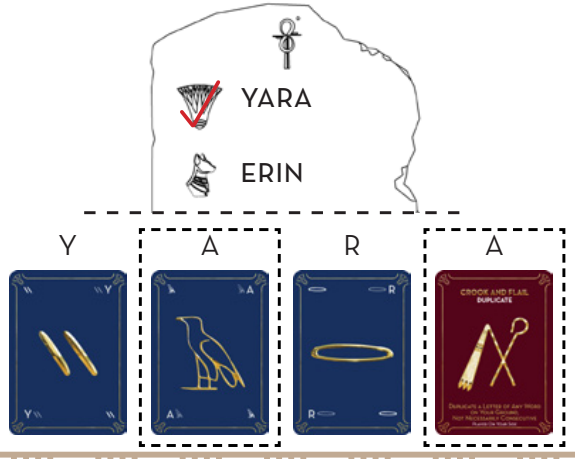
- **Khopesh Sword** *(4)*: Take over any card from an opponent's incomplete word to your side *(Played to the discard pile)*

- **Eye of Horus** *(6)*: Reveal all cards of one of your opponents and take a card of your choice *(Played to the discard pile)*

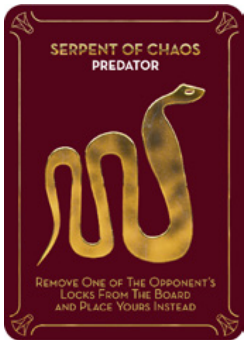
- Seba Wild Card *(10)*: Use instead of any letter card
(Played on your team's side)



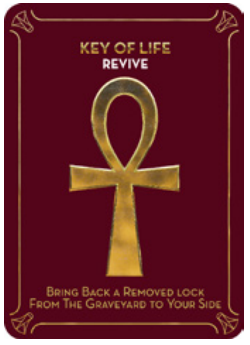
- Crook and Flail *(3)*: Duplicate a letter of any incomplete word on your ground, not necessarily consecutive but must be in the same word (one of the letters must be already collected)
(Played on your team's side)



- Serpent of Chaos *(6)*: Remove one of your opponent's locks from your kingdom, and place your lock on the corresponding cell of the opponent's kingdom, Move the opponent's lock to the graveyard (Inside the box)
(Played to the discard pile)



- Key of life *(4)*: Revive one of your team's removed locks from the graveyard back to the board.
(Played to the discard pile)



- Was Sceptre *(6)*: Use at any time to cancel the effect of any opponent's action card played against any of your team members. **(not counted as one of your moves)**
(Played to the discard pile)

- The Eight *(1)*: Play at any time to reverse the effect of your opponent's action card back against them **(can't be rejected by "Was Sceptre" card)**
(Played to the discard pile)

Note:

- If a player used the **Serpent Of Chaos** action card to remove a certain opponent lock, yet he has his team's corresponding lock already placed. He can simply just settle for removing the opponent's lock only and placing it into the graveyard.

Special Actions:

- A player is able to attack and remove an opponent's placed **Winged Scarab** from the board under one condition only, if he manages to combine both the **Winged Scarab** and **Serpent Of Chaos** Cards, and play them in one move to the discard pile.

The player can remove only **one** of the placed Winged Scarabs (left or right), and the 2 adjacent cells are considered unprotected and can be attacked again. *(Play both cards to discard pile)*

**For more elaboration regarding the rules, please scan the QR code on the back*

TRANSLITER8 DISCLAIMERS

- Transliter8 introduces only the phonetics of the hieroglyphs that nearly correspond to the English alphabet and not all of hieroglyphs.
- Any word composed by hieroglyphs does not relate to the original meaning of the word (example: Car does not equal in meaning), it just sounds nearly the same (the exact pronunciation is unknown).
- The name Transliter8 written in hieroglyphs does not mean Transliterate in hieroglyphs.
- The Ancient Egyptian language is grouped into several chronological divisions, where hieroglyphs are only one way of writing it.
- Transliter8 uses a certain way of presenting hieroglyphs that follows a specific era so there may be other ways for writing the same letter.
- Hieroglyphs are vast and do not only consist of single letters, they consist of symbols that may combine 2 or 3 letters to compose a sound. Transliter8 just uses single and double letters of common sounds in English language (example: Sh, Th).

- The way of drawing pharaonic symbols may vary from an artist to another depending on many factors. Transliter8 uses its own way to present them, which may slightly differ from the pharaonic artists' way, yet maintaining the same features.
- Transliter8 does not guarantee full learning of hieroglyphs after several times of playing, it just aims for it based on trials that proved volunteers have learnt some letters after several rounds of playing.
- Some different English letters may share the same sound in pronunciation which makes them similar in phonetics to the same hieroglyph.
  (Example: C in Celine & S, both =)
  (Example: C in Carol & K, both =)
- Most of the chosen pharaonic symbols are mainly based on an artistic perspective, not according to its real pharaonic implications (example: the star shape (Seba) doesn't relate to wild cards).
- The symbols drawn on the board and the Canopus board are just to match the written words with their location on the board to locate the metal lock and does not relate to the original meaning of the symbol.
- The transparent playing board should be handled with care as it may break.
- The wooden box, the metal locks and the wooden marker depend mostly on handmade manufacturing so any imperfections in their production are expected and considered an addition to their authenticity.
- The metal locks should be handled with caution as some of them might have pointy edges.
- Products' colors may vary from one batch to another as it depends mainly on natural materials such as wood, metal, etc. So, your friend's pack may slightly differ from yours with no interference with the main design or quality.
- Natural materials may change colors slightly by time due to environmental factors.
- The box and its components are not waterproof and may be damaged when exposed to water.
- The box and its components are not fireproof and may be damaged when exposed to fire.
- The expected playing time may vary from a group of players to another, the mentioned average playing time is based on many trials of volunteers.

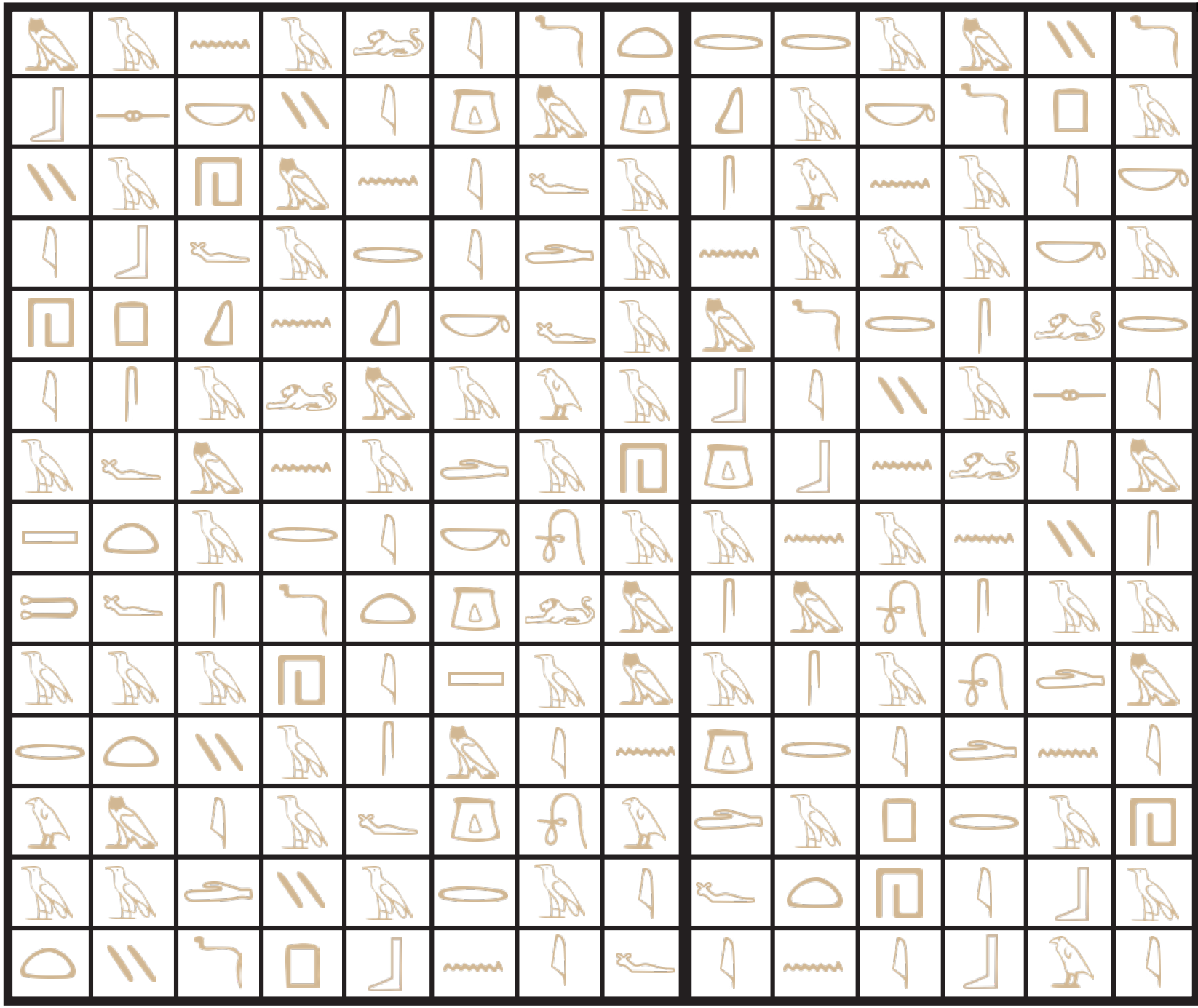
**In case of not following the given instructions, the company is not responsible for any damage resulting from misuse*

CHALLENGE YOURSELF!

HIEROGLYPHIC WORD SEARCH

تحدى نفسك!

ابحث عن الرموز الهيروغليفية



ABBAS
ALI
ASSER
AYMAN
AZAB
EID
EMAN
FAGNOON
FARIDA
FATMA
GOUDA
HAMADA
HEBA
HISHAM
KARIM
MAHA
MANAL
MENNA
NADA
NESREEN
NEVINE
OMAR
RAMY
RANA
SALMA
SAMEH
SARA
SAYED
TAREK
THARWAT
YARA
YASMIN
YEHIA
ZEYAD

APPRECIATION TO THOSE WHO HELPED US AND TO THE CRAFTSMEN WHO MADE TRANSLITER8 COME TO LIFE

- طريقة رسم الرموز الهيروغليفية يمكن أن تختلف من رسام لآخر نتيجة لعوامل مختلفة. لعبة **Transliter8** استخدمت الطريقة الخاصة بها لإظهار الرسومات الفرعونية والرموز الهيروغليفية و التي يمكن أن تختلف اختلاف بسيط عن طريقة رسمها في الماضي ولكن بدون أي نقصان من الرسالة أو المعنى الذي توصله الرسومات.
- لعبة **Transliter8** لا تضمن للاعبيها حفظ الحروف الهيروغليفية بعد اللعب لمرات عديدة، و لكنها فقط تهدف لذلك بعد عدة محاولات و تمت تجربتها مع متطوعين لعبوا اللعبة و حفظوا حروفها.
- بعض الحروف الإنجليزية المختلفة لها أصوات متشابهة ويختلف نطقها حسب مكانها في الكلمة. لذلك يكتب كلاهما بنفس الحرف الهيروغليفي حال نطقهم بنفس النطق لأن اللعبة تعتمد على الترجمة الصوتية، أما في حال اختلاف نطقهم فيمكن استخدام الحرف الأكثر تشابهاً في النطق.
  مثال (= C in Celine & S, both)
  مثال (= C in Carol & K, both)
- معظم الرموز الفرعونية المستخدمة في اللعبة مبني اختيارها على معايير فنية و ليس على ما كانت تمثله من معاني في العصر الفرعوني، على سبيل المثال نجمة سبا لا تعني wild card كما هي مستخدمة في اللعبة.
- الرموز المرسومة على رقعة اللعب أو لوح كانوب هي فقط للربط بين الكلمة المختارة من اللاعبين و مكانها على رقعة اللعب لتسهيل وضع الأقفال المعدنية في مكانها ، و أي كلمة تكتب بجانبها من اللاعبين لا تعبر عن معنى الرمز الحقيقي.
- يجب التعامل مع غطاء العلبة برفق لكي لا يكسر.

- كثير من عناصر اللعبة مصنعة يدوياً بخامات طبيعية ، مثل العلبة الخشبية و الأقفال المعدنية و القلم الخشبي و الأكياس القماش إلخ. و أي اختلافات بسيطة فيها تعد دليل على تميز الصناعة اليدوية و تضيف لأصالتها.

- يجب التعامل مع الأقفال المعدنية بحذر لأن بعض منها قد يحتوي على أطراف حادة.

- يمكن أن تختلف ألوان عناصر اللعبة من علبة لأخرى و ذلك لاستخدام خامات طبيعية مثل المعادن و القماش و الخشب و الورق، أيضاً لاختلاف درجات الحبر من ماكينة طباعة لأخرى.

- يمكن أن يتغير لون الخامات الطبيعية تغير بسيط مع الزمن للتفاعل مع العوامل البيئية الطبيعية مثل الرطوبة.
- محتويات العلبة ليست مقاومة للمياه و تعرضها للمياه يمكن أن يتلفها.
- محتويات اللعبة ليست مقاومة للحريق و تعرضها للنار أو للحرارة يمكن أن يتلفها.
- الوقت المتوقع للعب يمكن أن يختلف من مجموعة لاعبين لمجموعة أخرى نظراً لاختلاف طرق لعبهم، الوقت المدون في إرشادات اللعب مبني على تجارب المتطوعين.

*في حالة عدم الالتزام بتعليمات الاستخدام فإن الشركة غير مسئولة عن التلف الناتج عن سوء الاستخدام

ملحوظات:

- اذا قام لاعب باستخدام بطاقة **Serpent Of Chaos** لانتزاع قفل معين من أقفال الخصم من على أرضه، بينما فريقه بالفعل مستحوذ على القفل المماثل على أرض الخصم، يكتفي اللاعب بانتزاع قفل الخصم فقط و نقله إلى المقبرة.

أوامر مميزة:

- يمكن لأي لاعب الهجوم على الجعران **Winged Scarab** الموجود على رقعة اللعب الخاصة بالخصم في حالة واحدة فقط، و هي اذا جمع بطاقتي **Winged Scarab** و **Serpent Of Chaos** معاً و لعبهما كحركة واحدة إلى كومة اللعب.

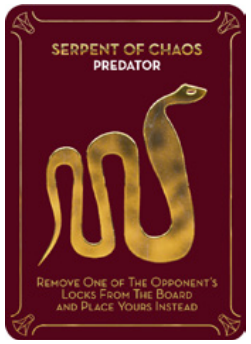
يقوم الفريق بانتزاع واحد فقط من الجعرانين (الأيمن أو الأيسر)، و بذلك يكون القفلان المجاوران مجردان من الحماية و يمكن مهاجمتهما مجدداً.

(يتم لعب البطاقتين إلى كومة اللعب)

*لمزيد من التفاصيل بشأن القواعد ، يرجى مسح ال QR code الموجود في الخلف

تنويهات TRANSLITER8

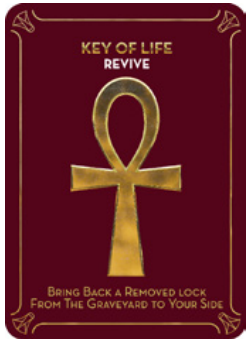
- لعبة **Transliter8** تعرف اللاعب على نطق الرموز الهيروغليفية بأقرب حروف مشابهة من الأبجدية الإنجليزية و لا تشمل كل الحروف الهيروغليفية بل فقط ما يشابه منها حروف الأبجدية الإنجليزية، و بالتالي هي لعبة نطق حرفي ولا تعد ترجمة لأي معاني للكلمات.
- أي كلمة مكونة من حروف الهيروغليفية في اللعبة لا معنى لها باللغة المصرية القديمة، هي فقط تشابه في الصوت للكلمة المكتوبة من اللاعب، مثلاً كلمة car, عند كتابتها بالهيروغليفية لا تعني سيارة.
- اسم اللعبة «**Transliter8**» و الذي تم كتابته بالهيروغليفية، هو فقط نطق مشابه للكلمة باستخدام الحروف الهيروغليفية، ولا يعني أي شيء في اللغة المصرية القديمة
- اختلفت اللغة المصرية القديمة في طريقة كتابتها باختلاف العصور، و الرموز الهيروغليفية المستخدمة في اللعبة هي فقط جزء صغير من إحدى الطرق ولا تمثل كل العصور ولا الحروف.
- لعبة **Transliter8** تتبع واحدة من عدة طرق لرسم الكتابة الهيروغليفية في أحد الأزمنة و لذلك يمكن وجود رسومات أخرى لنفس الحرف من مصادر أو أزمنة أخرى.
- تتكون الهيروغليفية من رموز كثيرة، منها حروف ثنائية و ثلاثية لتعطي صوتاً واحداً، لعبة **Transliter8** تستخدم فقط الحروف الفردية المشابهة للأبجدية الإنجليزية و الحروف الثنائية الأكثر شيوعاً في اللغة الإنجليزية مثل ال Th, Sh.



Serpent of Chaos *(6)*

تسمح بانتزاع أيًا من أقفال الفريق الآخر من مملكتك على رقعة اللعب و إبداله بما يماثله من أقفالك على مملكة الخصم. و يتم نقل قفل الخصم المنتزع الى المقبرة (داخل الصندوق الخشبي)

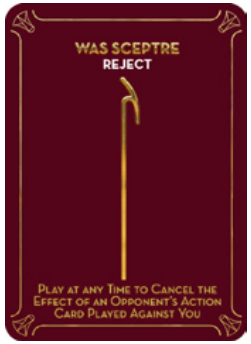
(توضع على كومة اللعب)



Key of Life *(4)*

تسمح بإعادة أحد أقفالك التي تم انتزاعها من المقبرة (داخل الصندوق الخشبي) و رجوعها إلى رقعة اللعب.

(توضع على كومة اللعب)



Was Sceptre *(6)*

يمكن لعبها في أي وقت لإلغاء مفعول أي بطاقة أوامر (Action Card) من الفريق الآخر ضد أيًا من أعضاء فريقك و لا تحتسب من عدد حركاتك **(توضع على كومة اللعب)**

The Eight *(1)*

يمكن لعبها في أي وقت لتعكس مفعول أي بطاقة أوامر ضدك و توجيهها على الخصم.

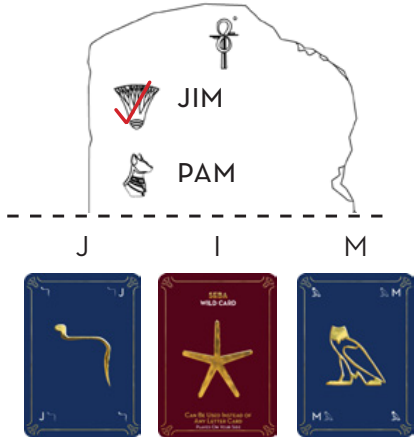
(لا تتأثر ببطاقة Was Sceptre)

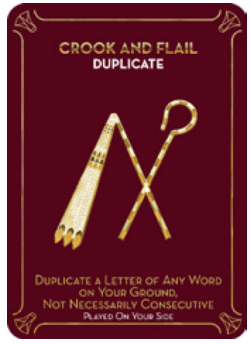
(توضع على كومة اللعب)

Seba *(10)*

يمكن استخدامها بدلًا من أي بطاقة حروف لاستكمال كلمة على أرضك

(توضع على أرض فريقك)

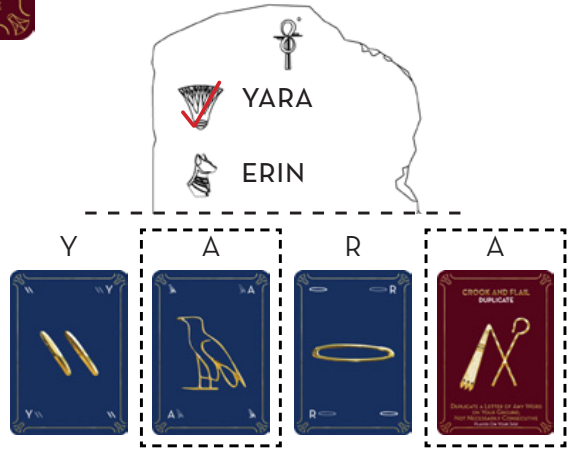




Crook and Flail *(3)*

تقوم بتكرار أي حرف في أي كلمة غير مكتملة على أرضك، لا يشترط تتابع الحرفين و لكن يشترط أن يكونوا في نفس الكلمة مع وجود حرف منهم

(توضع على أرض فريقك)



أنواع البطاقات

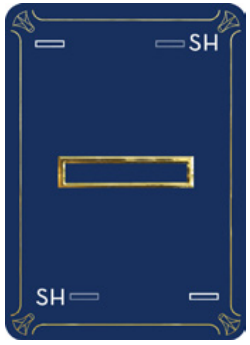
بطاقات حروف (Letter Cards)

بطاقات حروف فردية من A إلى Z

بطاقات حروف مزدوجة

SH-TH

(يتم لعب جميع بطاقات الحروف على نفس جهة الفريق من الطاولة)



عدد الحروف

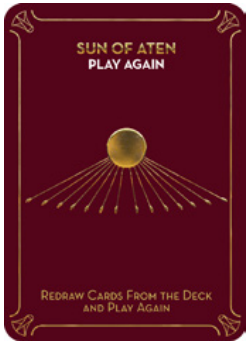
- **A** (5)
- **B** (4)
- **C** (4)
- **D** (4)
- **E** (4)
- **F** (4)
- **G** (3)
- **H** (4)
- **I** (4)
- **J** (2)
- **K** (2)
- **L** (2)
- **M** (3)
- **N** (3)
- **O** (4)
- **P** (3)
- **Q** (2)
- **R** (2)
- **S** (3)
- **T** (3)
- **U** (3)
- **V** (2)
- **W** (2)
- **X** (2)
- **Y** (2)
- **Z** (2)
- **SH** (1)
- **TH** (1)

بطاقات أوامر (Action Cards)

Ancient Crown *(6)*

تقوم بفتح كومة اللعب و السماح باختيار أي بطاقة حروف فقط لاستخدامها مجددًا في اللعب

(توضع على كومة اللعب)



Sun of Aten *(6)*

تسمح بالسحب مرة أخرى من بطاقات السحب و لعب دور آخر (إعادة دورك)

(توضع على كومة اللعب)

Khopesh Sword *(4)*

تسمح بالاستحواذ على أي بطاقة من أي كلمة غير مكتملة للفريق الآخر و اللعب بها

(توضع على كومة اللعب)

Eye of Horus *(6)*

تسمح بكشف أوراق أحد لاعبي الفريق الآخر و اختيار أي بطاقة منه و ضمها إلى أوراقك

(توضع على كومة اللعب)

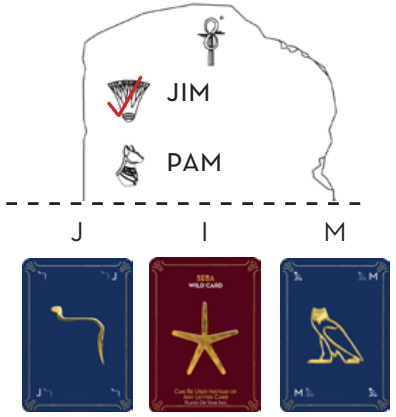
ماذا تفعل عند فك شفرة كلمة أو تجميعها؟

إذا تمكن فريق من تجميع كلمة من الكلمات المدونة على لوح كانوب (Canopus Board):

- يضع بطاقات الحروف التي كونت الكلمة في كومة اللعب (Discard Pile).
- يقوم بوضع القفل المعدني المماثل لها في موقعه على جهة الفريق الآخر من رقعة اللعب ليعلن استحواذه على هذه القطعة من المملكة.

ضع القفل الفضي على جهة الفريق الآخر من رقعة اللعب

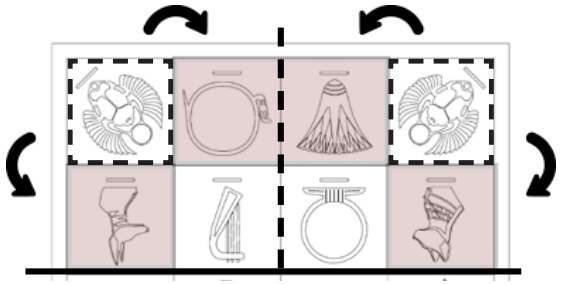
عندما يجمع الفريق ٢ (الفضي) كلمة من لوح الكانوب

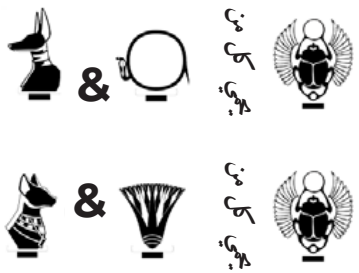


فريق ٢
(الفضي)

كيف تحصل على الجعران (Winged Scarab)؟

عندما يقوم الفريق بسحب ورقة **Winged Scarab** من كومة السحب، يمكنه وضع القفل المعدني الخاص به على جهة الفريق الآخر من رقعة اللعب في الركن الأيمن أو الأيسر حسب اختياره. و عند وضع الجعران على رقعة اللعب فهو يعتبر بمثابة حماية دائمة للقطعتين الملاصقتين له، و لا يمكن مهاجمتهم أو انتزاعهم بأي بطاقة أوامر (Action Card) .





كيف تفوز؟

الفريق الذي يستحوذ على جميع خلايا الخصم ال ٨ أولًا يعد هو الفريق الفائز.

إذا كان الفريقان غير متساويين

٢ ضد ١

- يقوم كل لاعب من الفريق الأكثر عددًا بسحب عدد ٢ بطاقة من كومة السحب و يمكنه أن يلعب ما لا يزيد عن ٣ بطاقات في الدور من أي نوع يختار.
- يقوم اللاعب المتفرد بسحب ٤ بطاقات من كومة السحب و يمكنه أن يلعب ما لا يزيد عن ٦ بطاقات في الدور من أي نوع يختار.

٣ ضد ٢

- يقوم كل لاعب من الفريق الأكثر عددًا بسحب عدد ٢ بطاقة من كومة السحب و يمكنه أن يلعب ما لا يزيد عن ٣ بطاقات في الدور من أي نوع يختار.
- يقوم كل لاعب من الفريق الأقل عددا بسحب ٣ بطاقات من كومة السحب و يمكنه أن يلعب ما لا يزيد عن ٤ بطاقات في الدور من أي نوع يختار.

الحركات المتاحة لك في دورك

- لعب بطاقة أحرف (Letter card) للبدء في تكوين أحد الكلمات.
- لعب بطاقة أوامر (Action card) للاستفادة منها أو لإحداث ضرر للفريق الآخر.
- لعب بطاقة غير مهمة لك للتخلص منها في كومة اللعب (Discard pile) لتقليل عدد البطاقات في اليد
- تحريك بطاقة من كلمة إلى أخرى.

أو

تمرير الدور بدون لعب لمن يلي دوره.

ملحوظات

- لا يجوز أن يحمل اللاعب أكثر من ١٠ بطاقات في يده في أي وقت على مدار اللعب.
- إذا قام اللاعب بالانتهاء من جميع البطاقات التي في يديه، يجب عليه سحب ٥ بطاقات بدلًا من عدد البطاقات الأساسي في الدور التالي.

الخطوة الأولى

- يختار كلًا من الفريقين لون (فضي أو ذهبي) ليمثل فريقه.
- يأخذ الفريق الذهبي الأقفال الذهبية و يأخذ الفريق الفضي الأقفال الفضية.

الخطوة الثانية

- يأخذ كل فريق واحدًا من ألواح الكتابة الشفافة (Canopus Board)+ قاعدة + قلم.

الخطوة الثالثة

- يبدأ كل فريق في اختيار ٦ كلمات و يقوم بكتابتهم على اللوح الشفاف حتى يقوم الفريق الآخر بفك شفرتها و تجميعها.
- يجب ألا يتعدى عدد أحرف الكلمات المختارة ٥ أحرف لكل كلمة (تتكون من ٥ أحرف أو أقل).
- يمكن للفريقين الاتفاق على فكرة رئيسية لمحتوى الكلمات مثل (أسماء المدن، أسماء المأكولات، أسماء الأشخاص، ... أو أي أسماء/كلمات عشوائية).
- عند الانتهاء من كتابة الكلمات يتبادل الفريقان ألواح الكتابة حتى يحاول كل فريق فك شفرة كلمات الفريق الآخر.

فريق ١
(الذهبي)

فريق ٢
(الفضي)

الخطوة الرابعة

- تخلط البطاقات و توضع في مجموعة بطاقات كومة السحب.
- عند الانتهاء من خلط الأوراق تبدأ اللعبة و يسير الدور عكس عقارب الساعة بداية من أصغر اللاعبين سنًا.

كيفية اللعب

يقوم أحد اللاعبين بتوزيع ٧ بطاقات على كل لاعب في بداية اللعب.

إذا كان الفريقان متساويين

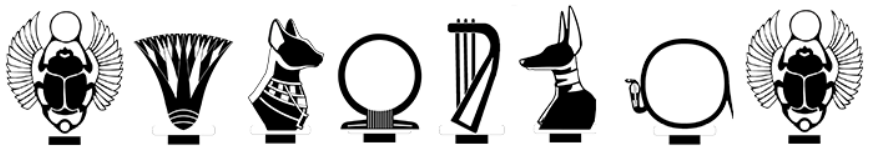
يقوم كل لاعب في دوره بسحب عدد ٢ بطاقة من كومة السحب و يمكنه أن يلعب ما لا يزيد عن ٣ بطاقات في الدور من أي نوع يختار.

١٣٨ بطاقة مقسمة إلى (٦) بطاقة جعران، (٨٠) بطاقة للحروف (Letter cards)، (٥٢) بطاقة للأوامر (Action cards)

بطاقة الأوامر

بطاقة الحروف

١٦ قفل معدني (٨ باللون الذهبي + ٨ باللون الفضي)

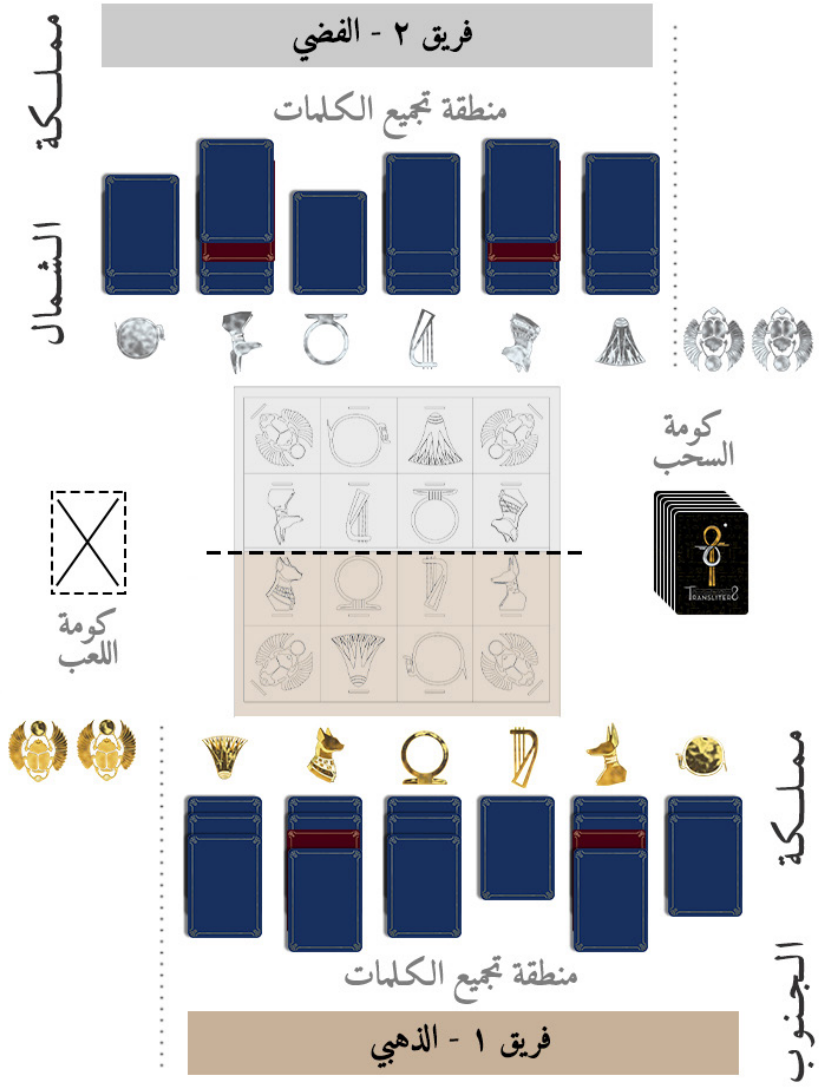


٢ قطعة شفافة للكتابة يمثلان لوح كانوب + ٢ قاعدة خشبية لتثبيت [illegible] + ٢ تابلين للمسح

سير اللعبة

ينقسم اللاعبون إلى:

- فريقين متساويين في العدد إذا كان عدد اللاعبين زوجي.
- فريقين غير متساويين في العدد إذا كان عدد اللاعبين فردي (٢ ضد ١ أو ٢ ضد ٣).



Transliter8 هي لعبة مستوحاة من مصر القديمة ولغتها الأبدية، حيث يتنافس اللاعبون كفريقين لتكوين كلمات باستخدام الهيروغليفية. تدور القصة حول مملكتين ممثلتين في اللونين الفضي والذهبي. يمتلك كل فريق ٨ أقفال معدنية ولوح كانوب* شفاف. تتكون كل مملكة من ٨ خلايا و يحتوي لوح كانوب على كلمات حماية الفريق من هجمات الخصم. للاستحواذ على خلايا خصمك، تحتاج إلى فك شفرة الكلمة المقابلة المكتوبة على لوح كانوب، وعندها فقط يمكنك الاستحواذ على تلك الخلية وقفلها باستخدام القفل المشابه.

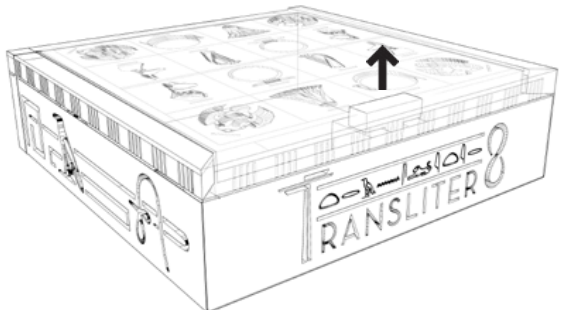
يمثل كل قفل رمزًا مصريًا قديمًا معينًا. (أنوبيس ، قطة باستيت ، الجعران المجنح ، زهرة اللوتس ، القيثارة ، قرص الشمس ، وخاتم شن)

*Transliterate: كتابة أو تهجئة أحرف أبجدية باستخدام ما يقاربها صوتياً من أبجدية لغة أخرى.
*لوح كانوب: لوح مصري قديم ساهم في فك الرموز عثر عليه في الأسكندرية.

السن : ٨+
عدد اللاعبين : ٢-٦
الوقت : ٣٠ دقيقة

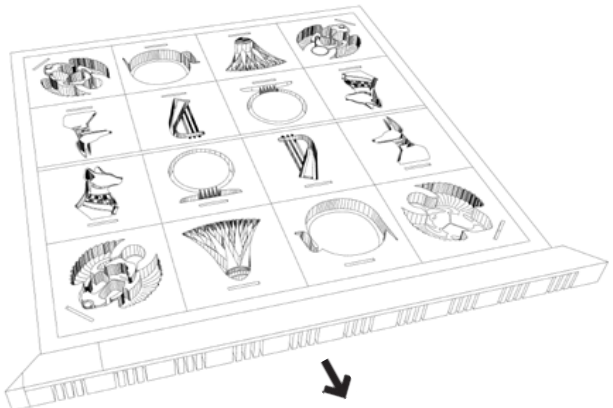
محتويات اللعبة

علبة من الخشب



اسحب القفل

غطاء متحرك شفاف (رقعة اللعب)



اسحب الغطاء لفتح العلبة

GAMENEERS

In joy, two enjoy

FAQ, videos and more.

**This booklet is your main reference to understand the game. Any additional reference is for extra elaboration which may use other terms, so kindly stick to this booklet in case of confusion*