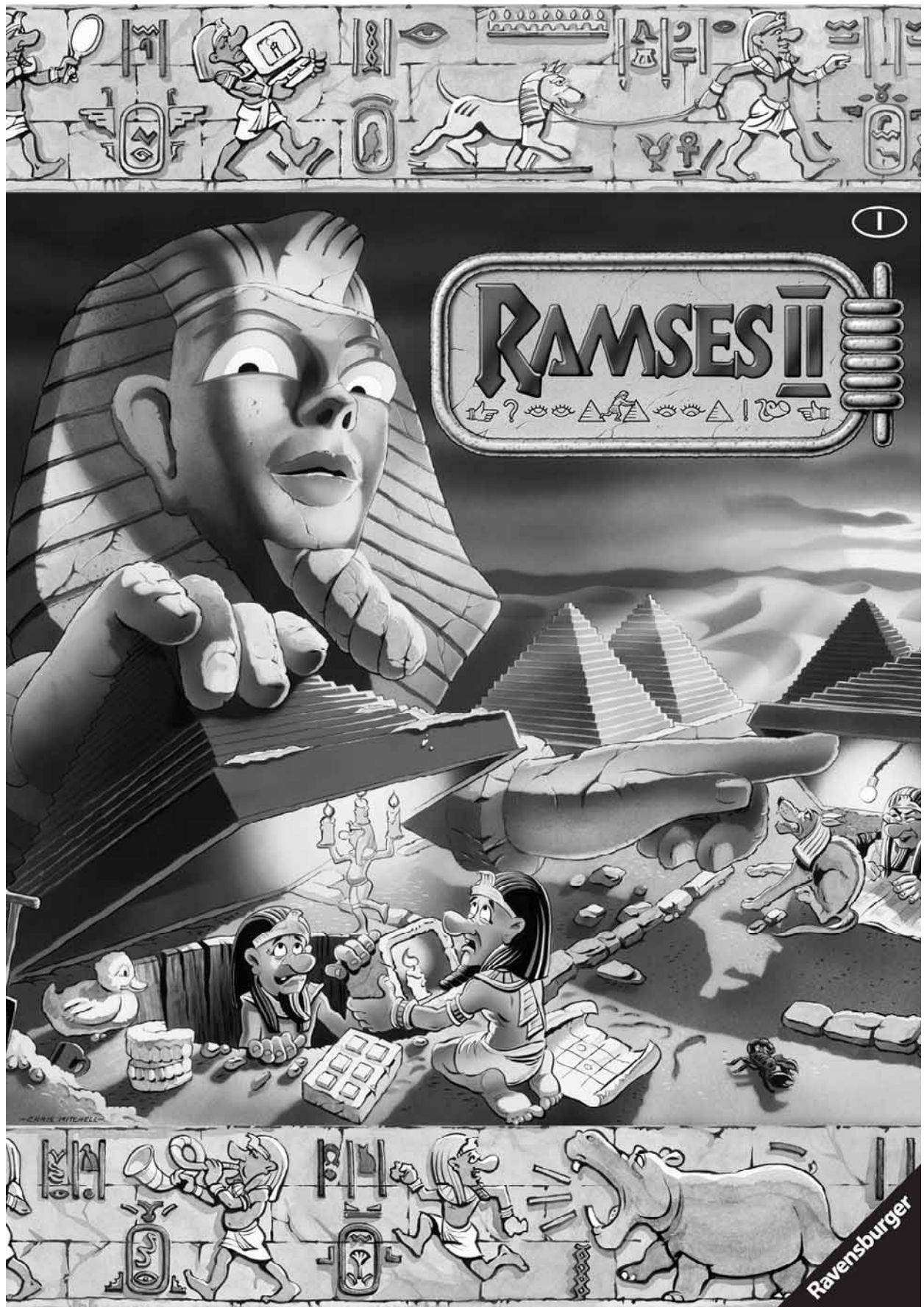






Autore: Gunter Baars • Illustrazioni: IDL • Design: IDL/Ravensburger
Gioco Ravensburger® no. 26 439 1 • per 1 – 5 giocatori dai 7 anni in su

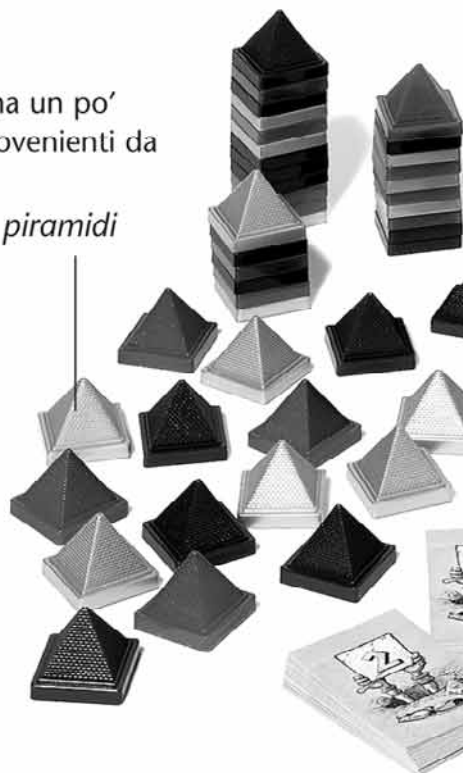
In tutta la sua vita, il faraone ricchissimo ma un po' sbadato ha raccolto immense ricchezze provenienti da paesi di tutto il mondo e le ha nascoste all'interno delle sue piramidi per proteggerle dai ladri. Purtroppo però ha perso il conto dei suoi tesori, e ora non si ricorda più dove li ha nascosti !

Per fortuna ci siete voi per aiutarlo a ritrovare i suoi tesori.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Chi trova il maggior numero di tesori del faraone raccogliendo le carte più preziose sarà il vincitore.

47 piramidi

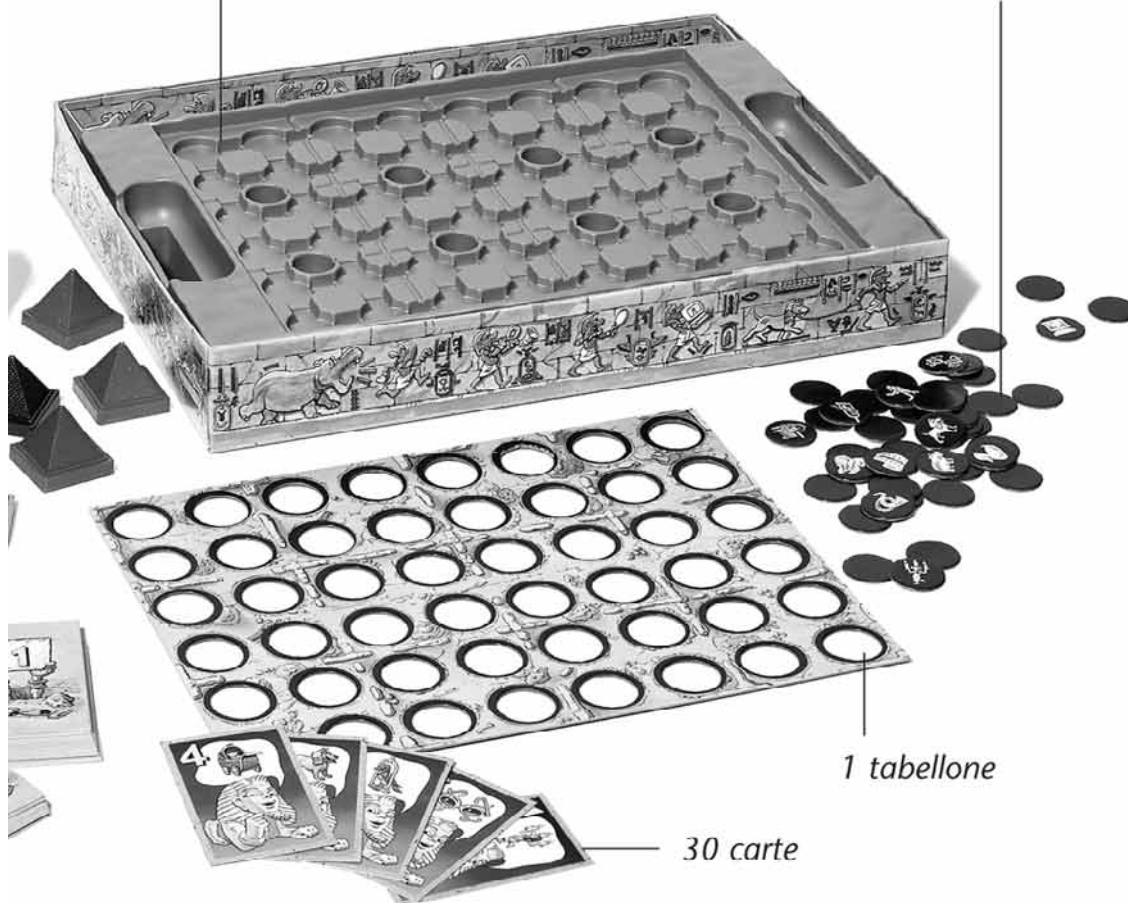




CONTENUTO

1 scatola, nella quale vengono nascosti i tesori

48 gettoni
(12 gettoni-tesoro,
36 gettoni neutri)



1 tabellone

30 carte



PREPARATIVI

Quando giocate per la prima volta, staccate con cautela i gettoni dalla tavola prefustellata.

Usate il resto della tavola prefustellata come tabellone. **Non gettatelo via !**

Suddividete le carte in tre mazzi con lo stesso retro ("1", "2" e "3") e mischiate bene ognuno dei tre mazzi di carte. Dopodiché disponete i tre mazzi coperti uno sopra l'altro: in basso il mazzo dei "3", poi il mazzo con le carte "2" e in cima le carte con il retro "1".



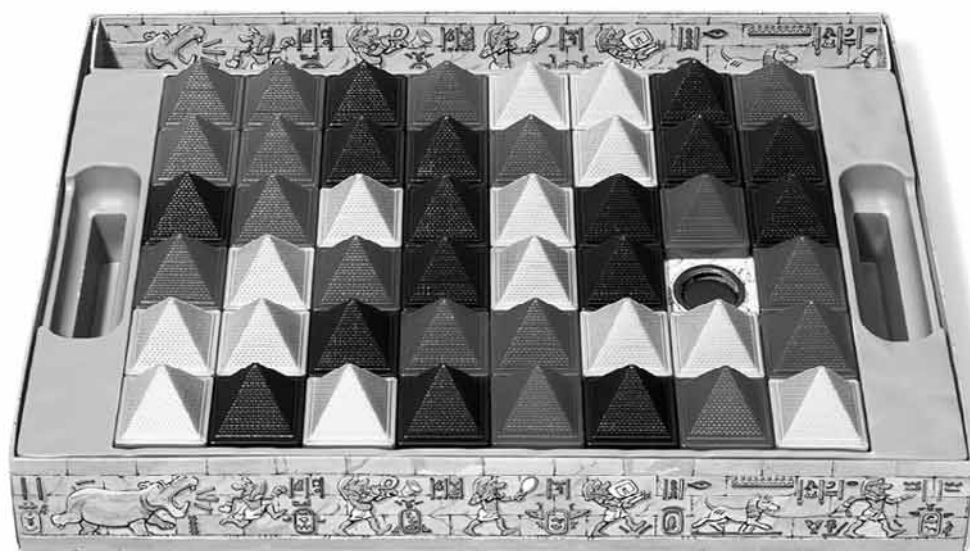
Prima di ogni partita potete ridisporre i gettone nella scatola: togliete le piramidi e il tabellone dalla scatola e prendete i 48 gettoni.

Il tabellone è suddiviso in 12 caselle quadrate composte ognuna da quattro posti per una piramide.

Potrete sempre scegliere su quale dei quattro posti volete depositare un gettone del tesoro (figura verso l'alto). Ogni giocatore può posizionare circa lo stesso numero di gettoni sul tabellone.



Ora dovete ricoprire i tesori con le piramidi. Mettete il tabellone nella scatola e distribuiteci sopra le piramidi. Un posto per piramide a scelta (senza il gettone del tesoro sotto) rimane aperto.



Poi fate ruotare la scatola alcune volte, così che sicuramente nessuno potrà più ricordarsi dove si trovano i gettoni del tesoro, ed ora si parte !





LA RICERCA DEL TESORO

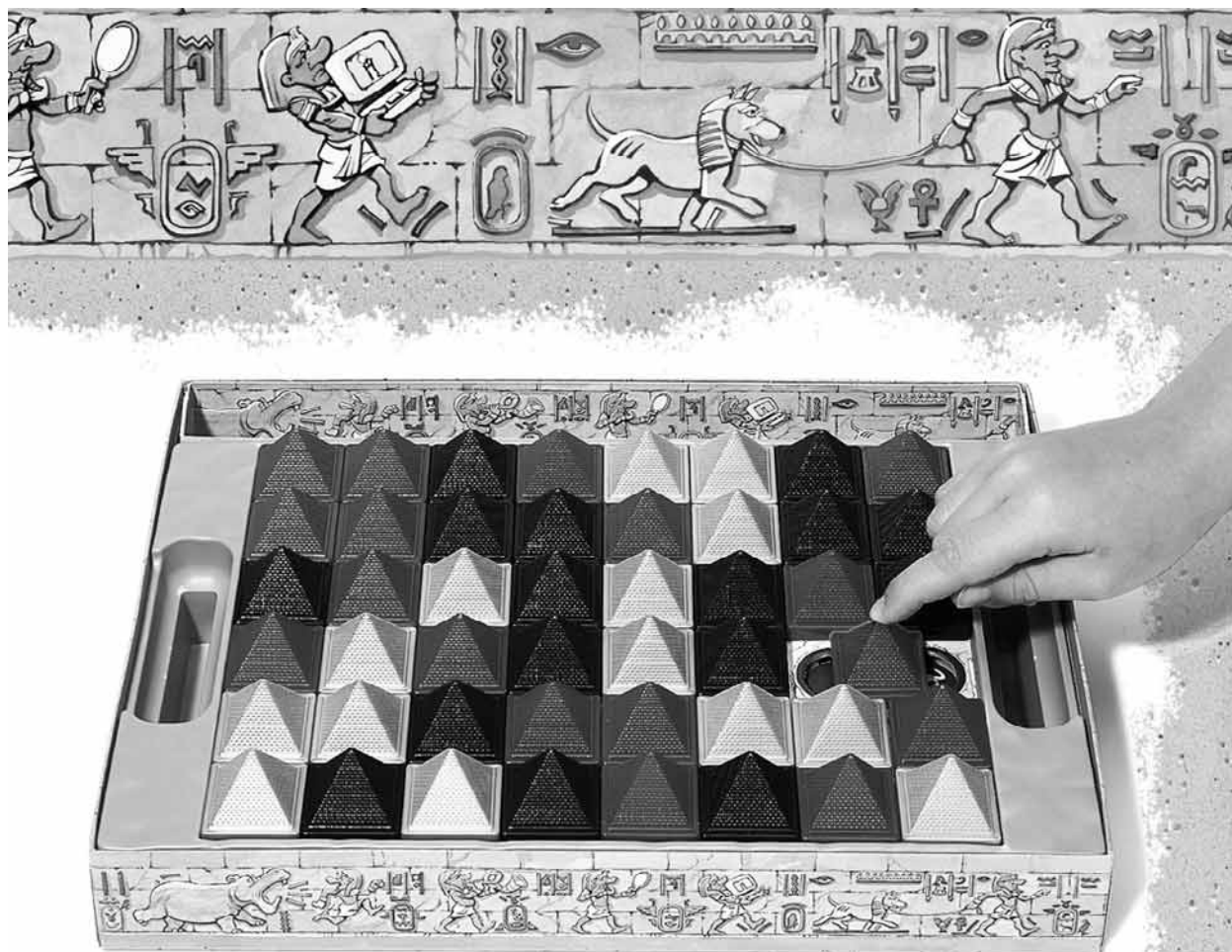
Per 2 – 5 giocatori (Troverai le istruzioni per un solo giocatore alla fine)

Inizia il giocatore più coraggioso: quindi si procede in senso orario.

Scopre la prima carta cercatesoro del mazzo: la carta mostra il tesoro nascosto e il suo valore (da 1 a 4).

Il giocatore iniziale sposta una piramide su una casella vuota. Ora ha tre possibilità:

- 1. Nessun tesoro in vista:**
Può spostare subito un'altra piramide.
- 2. Il tesoro non è quello giusto:**
Peccato! Il suo turno è finito. Ora tocca al concorrente seduto alla sua sinistra, che tenta a sua volta di trovare il tesoro che l'altro giocatore non è riuscito a scovare.
- 3. Il tesoro è quello giusto !**
Il giocatore fortunato può deporre la carta scoperta davanti a sé (e lascia il gettone del tesoro dov'è). Così finisce il suo turno. Il giocatore alla sua sinistra scopre la prossima carta e comincia a cercare il tesoro nascosto.



Un giocatore quindi può continuare a spostare le piramidi fino a che non trova il tesoro giusto o quello sbagliato. In questo modo i giocatori poco a poco si fanno strada tra le piramidi.

SI FA SUL SERIO...

Non appena avrete raggiunto le carte con il retro "2", si eseguono anche delle azioni speciali, a secondo del simbolo raffigurato sul dorso di alcune carte.





Da ora in poi la regola è: se un giocatore vince una carta e la dispone davanti a sé, dovrà guardare se sul retro della **carta seguente** è raffigurato uno di questi simboli:



Tempesta di sabbia



*Lo scorpione –
il guardiano della piramide*



Superpoteri



Il duello spietato

In questo caso, **prima** dovreste eseguire l'azione speciale, **solo dopo** il gioco potrà proseguire normalmente.



TEMPESTA DI SABBIA

Se sul retro della prima carta del mazzo si trova la tempesta di sabbia, dovreste fare ruotare il gioco di 90 gradi (quindi un quarto di giro). Dopodiché la carta sarà scoperta come al solito e la ricerca del tesoro continua. Vediamo un po' chi sarà capace di ricordarsi i nascondini dei tesori !



LO SCORPIONE – IL GUARDIANO DELLA PIRAMIDE

Se trovate sul retro della prima carta del mazzo lo scorpione, **per il momento non dovete scoprire** questa carta. Lo scorpione fa la guardia ai tesori del faraone e attacca chiunque osi toccare uno di questi tesori.

Inizia il giocatore di turno e tutti gli altri di seguito a spostare una piramide ciascuno. Però nessuno può toccare l'ultima piramide appena spostata.



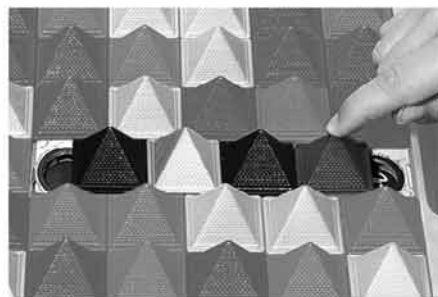
Continuate così finché un giocatore non trovi un tesoro. Questo giocatore viene punto dallo scorpione e deve regalare una delle sue carte vinte in precedenza al giocatore seduto alla sua destra. Dopodiché potrete girare la carta con lo scorpione sul retro e il gioco riprende il suo corso normalmente.

Nota: Se un giocatore deve dare via una carta e non ha ancora potuto raccoglierne alcuna, l'avversario alla sua destra riceverà la prima carta del mazzo (quella con lo scorpione). Poi il gioco prosegue normalmente.



SUPERPOTERI

Se sul retro della carta in cima al mazzo appare il simbolo dei superpoteri, allora **scoprite** questa carta **secondo le normali regole del gioco**. Per un breve periodo tutti i giocatori avranno superpoteri: Alla ricerca del tesoro potrete spostare da 1 fino a 7 piramidi in fila in una volta sola. Iniziando dal giocatore di turno, ogni giocatore potrà spostare le piramidi **fino a tre volte**. Dopodiché il turno del giocatore sarà definitivamente terminato (anche se a quel punto non ha ancora trovato il tesoro!).



Anche se un giocatore scopre un tesoro "sbagliato" finisce il suo turno. Continuate così finché il tesoro raffigurato sulla carta scoperta non verrà trovato. A quel punto tutti i giocatori perderanno di nuovo i loro superpoteri e il gioco continuerà normalmente.



IL DUELLO SPIETATO

Se sul retro della carta in cima al mazzo appare il simbolo del duello spietato, per il momento **non dovete scoprirla**. Il giocatore di turno e l'avversario alla sua sinistra si affronteranno in un durissimo duello. Tutti e due i giocatori posano **una** delle carte che hanno vinto, scoperta sul tavolo. Ogni giocatore deve esporre un tesoro diverso. Se uno dei duellanti non ha ancora una propria carta del tesoro potrà prendere la prima carta del mazzo.

Il giocatore di turno inizia a spostare le piramidi secondo le normali regole del gioco. Deve cercare di trovare il tesoro del concorrente. Se scopre il tesoro sbagliato, tocca all'altro giocatore ecc. **Perde il duello il giocatore il cui tesoro viene scoperto per primo !** (Vale anche se dovesse scoprire il proprio tesoro!). In quel caso l'altro giocatore vince le due carte scoperte. Solo dopo questo duello si scopre finalmente la carta recante il simbolo e il gioco continua normalmente.

Per tutte le azioni speciali vale come segue: Alla fine dell'azione tocca al giocatore seduto alla sinistra del giocatore che per ultimo ha spostato una piramide (non importa se durante il gioco normale o durante un'azione speciale).

FINE DEL GIOCO

Non appena un giocatore vince l'ultima carta, avrete raggiunto subito la fine del gioco. Ora, ogni giocatore dovrà contare tutti i punti dei tesori che ha raccolto. Vince il giocatore con il maggior numero di punti, è ovvio!



DUE CONSIDERAZIONI PER FINIRE:

1. Chi scopre una carta che mostra proprio il tesoro scoperto in quel momento è fortunato: può tenere la carta senza dover spostare una piramide. Finisce così il suo turno. Tocca quindi al giocatore alla sua sinistra scoprire la carta seguente.
2. Per far cercare i tesori del faraone anche ai bambini più piccoli, giocate semplicemente senza le azioni speciali.

VARIANTE PER UN SOLO GIOCATORE

Ai tempi dei faraoni Cheope, Tutankhamon e Nefertiti, si usava giocare al "faraone pasticcione" anche da soli. A quei tempi, i migliori giocatori ricevevano dal faraone alti incarichi nello stato. Prova anche tu, e vedrai che rango avresti ottenuto da un vero faraone.

Il gioco funziona così:

I preparativi sono gli stessi come nel gioco di base. Il gioco si svolge senza l'uso delle azioni speciali sulle carte, tranne per un'eccezione: se appare la carta con la tempesta di sabbia, allora dovrai girare la scatola di 90 gradi in senso orario. Scopri la prima carta e posala scoperta davanti a te, poi cerca il tesoro raffigurato come nel gioco di base. Se troverai un tesoro "sbagliato", dovrai purtroppo restituire la carta rimettendola nella scatola e scoprire poi un'altra carta. Potrai invece tenere tutti i tesori che troverai.





Quanti tesori hai trovato dopo aver giocato tutto il mazzo ?

Più di 20 carte: faraone
 19 o 20 carte: sommo sacerdote
 17 o 18 carte: gran visir
 15 o 16 carte: architetto
 13 o 14 carte: guardia del corpo
 11 o 12 carte: imbalsamatore
 9 o 10 carte: segretario
 7 o 8 carte: contadino
 5 o 6 carte: parrucchiere
 3 o 4 carte: guardiano dell'harem
 1 o 2 carte: schiavo
 0 carte: coleottero del deserto



© 1997/2007 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger S.p.A.
 Via Enrico Fermi, 20
 I-20090 Assago – MI

