

# AMUN-RE

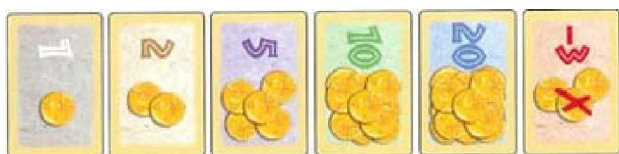
REINER KNIZIA

## La terra dei faraoni

Amun-Re si svolge ai tempi dell'antico Egitto, terra dei faraoni. I giocatori usano le loro risorse per ottenere il controllo di alcune province dell'Egitto e costruirvi delle piramidi. Nel momento in cui ogni giocatore ha ottenuto il controllo di 3 province, termina il primo periodo (Antico Regno) ed i giocatori conteggiano i punti in base alle piramidi costruite. Il tabellone viene poi ripulito, lasciando solo le piramidi già costruite, ed iniziando la seconda fase della partita con il Nuovo Regno. Il gioco prosegue come nel primo periodo, ed al termine di esso, il giocatore che avrà ottenuto il maggior numero di punti sarà dichiarato vincitore!

## Componenti di gioco

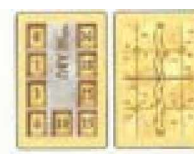
66 carte oro (18 da 1, 12 da 2, 12 da 5, 9 da 10, 10 da 20 e 5 da -3)



39 carte potere

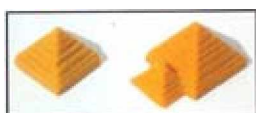


15 carte provincia



il retro delle carte oro e delle carte potere è identico

15 piramidi singole e  
15 piramidi doppie



15 pietre di costruzione  
per le piramidi



10 blocchi in 5 differenti colori  
(1 segnalino per le aste ed 1 come segnapunti)



1 tempio di Amun-Re



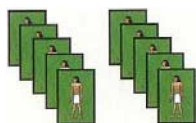
1 faraone per il giocatore iniziale



15 segnalini provincia in 5 diversi colori (3 per ogni giocatore)



45 agricoltori



5 schede riassuntive



1 tabellone di gioco ed il regolamento



## Preparazione

Prima di fare la prima partita staccare con attenzione tutti i pezzi in cartoncino, quindi assemblare il tempio di Amun-Re ed il faraone. Mettere il tabellone di gioco al centro del tavolo, e consegnare ad ogni giocatore:

- Una carta potere *Costruttore*.
- 12 blocchi dei giocatori (di cui uno deve essere posto sullo spazio contrassegnato da numero 0 ai bordi del tabellone).
- 1 3 segnalini provincia del colore prescelto.
- Una scheda riassuntiva.
- Carte oro per un valore di 20 (10, 5, 2, 2, 1) ed una carta "-3".

Porre accanto al tabellone:

- Le 15 carte provincia a faccia in giù, dopo averle mischiate.
- Tutte le piramidi, gli agricoltori e blocchi di costruzione.
- Le carte oro, dopo aver dato incarico al giocatore più grande (che farà le veci della banca durante la partita) di ordinarle in base al loro valore.
- Tutte le carte potere a faccia in giù (ad esclusione delle carte *Costruttore* precedentemente consegnate ai giocatori).

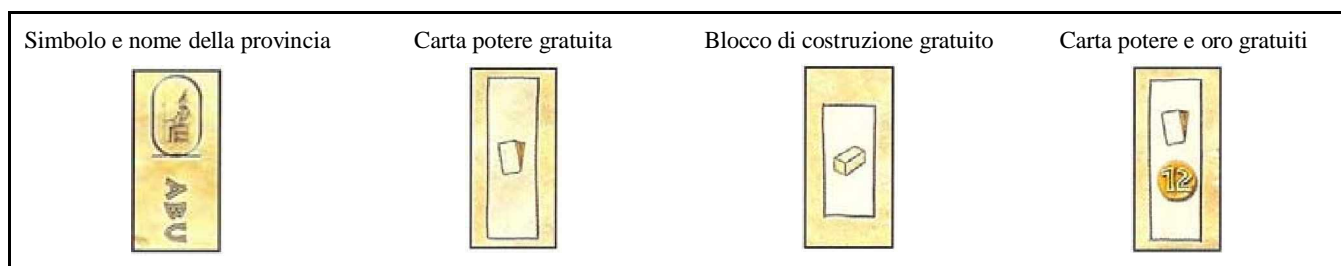
Collocare il tempio di Amun-Re nello spazio alla sinistra del percorso del tempio (figura a pagina 2).

Riporre nella scatola le carte "-3" eventualmente avanzate (ipotesi che si verifica con meno di 5 giocatori).

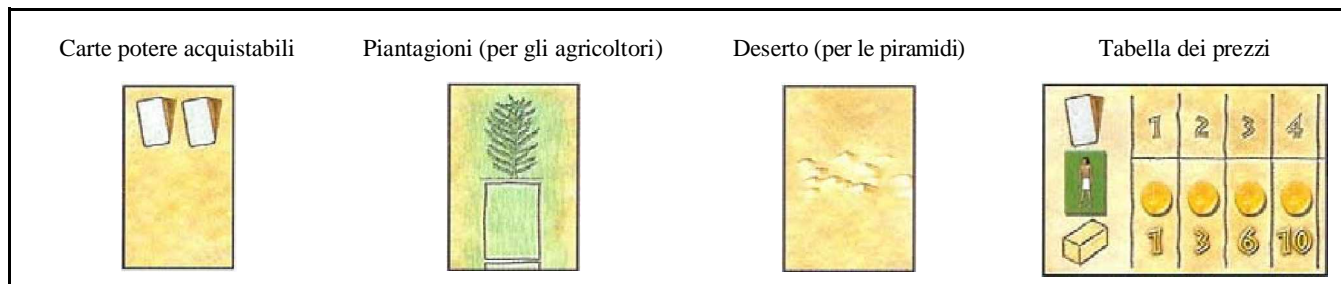
Scegliere il giocatore che riceve il segnalino del faraone e dà inizio al gioco.

Il tabellone di gioco in dettaglio

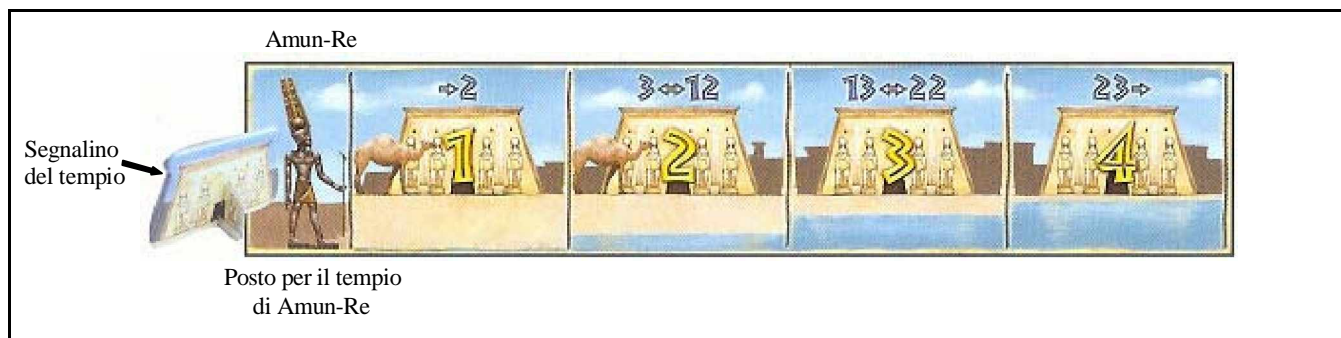
Fasi 1 e 2



Fase 3



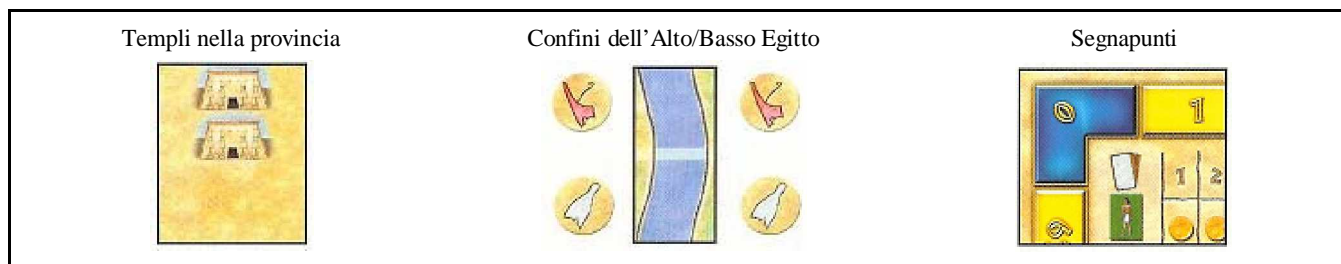
Fase 4



Fase 5



Fase 6



## Il gioco

Il gioco è diviso in due parti: l'Antico ed il Nuovo Regno.

Ogni parte è divisa a sua volta in 3 round, ciascuno di essi è diviso in 5 o 6 fasi:

**Fase 1** – Rivelazione delle carte provincia

**Fase 2** – Asta per le province

**Fase 3** – Azioni dei giocatori: acquisto e uso di carte potere, di agricoltori e di blocchi di costruzione

**Fase 4** – Offerte ad Amun-Re

**Fase 5** – Raccolto ed altre entrate

**Fase 6** – Punteggio (solo alla fine dell'Antico e del Nuovo Regno).

Dopo 3 round, l'Antico Regno ha termine e vengono registrati i punti.

Nel Nuovo Regno dopo altri 3 round, vengono nuovamente registrati i punti e il gioco ha termine.

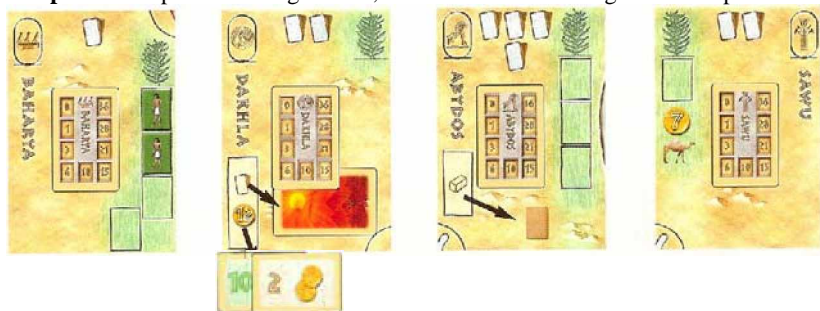
## L'Antico Regno

### Fase 1: Rivelazione delle carte provincia

Il primo giocatore estrae dal mazzo delle carte provincia un numero di carte pari a quello dei giocatori e le piazza scoperte nei rispettivi spazi provincia del tabellone.

In queste province vengono anche piazzati tutti i bonus indicati, che possono essere carte potere (BUTO, DAKHLA, EDFU, THEBES 1 o 2 carte), blocchi di costruzioni (ABYDOS, MEMPHIS 1 o 2 blocchi) o oro (DAKHLA 12 oro). Questi bonus sono indicati all'interno della provincia dentro un riquadro rettangolare (figure a pagina 2). Le carte potere sono posizionate sulla provincia coperte, sotto la carta provincia. I blocchi di costruzione e l'oro sono presi dalla riserva e piazzati all'interno della provincia.

**Esempio:** In una partita con 4 giocatori, sono state estratte le seguenti carte provincia: BAHARYA, DAKHLA, ABYDOS, SAWU.



Le carte vengono poste all'interno della provincia di appartenenza.

In BAHARYA ci sono 2 agricoltori disegnati.

Qui non ci sono bonus (ma avere 2 agricoltori gratis è un grande vantaggio).

In DAKHLA ci sono 12 oro di bonus e viene anche piazzata 1 carta potere coperta.

In ABYDOS viene piazzato 1 blocco di costruzione.

In SAWU, come in BAHARYA, non ci sono bonus da piazzare.

### Fase 2: Asta per le province

**Ciascun giocatore può acquistare solo una provincia a turno e non può offrire più oro di quanto possiede.**

Il primo giocatore prende il proprio blocco da asta e lo piazza in uno spazio valido su una qualunque carta provincia sul tabellone.

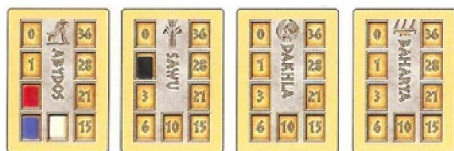
Questa è la sua offerta, gli altri giocatori seguono in senso orario.

- Ciascuno nel suo turno piazza il proprio blocco da asta in un spazio libero su una carta provincia.

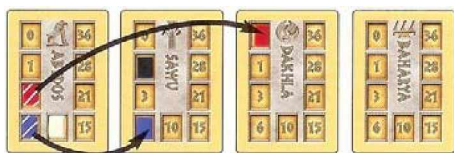
- Se un blocco da asta è piazzato in una carta provincia in cui è già stato messo un altro blocco da un altro giocatore, allora il giocatore di turno deve piazzare il proprio blocco da asta in uno spazio con un numero maggiore di quello occupato da blocco già presente.

Quando ciascun giocatore ha piazzato il proprio blocco, si passa a verificare se ci sono dei giocatori che sono stati superati nella loro offerta per la carta provincia. Se non ce n'è nessuno la fase dell'asta finisce e ognuno prende possesso della provincia vinta. Se invece ci sono casi in cui uno o più giocatori hanno perso l'asta, la fase dell'asta continua. In senso orario, ogni giocatore che ha perso un'asta (ovvero la sua offerta è stata superata da quella di un altro giocatore) piazza il suo blocco da asta in un'altra provincia, seguendo le suddette regole. **Il blocco non può essere piazzato nella stessa provincia dove si è persa l'asta.** Si continua in senso orario, saltando i giocatori la cui offerta non è stata superata. Quando c'è un solo blocco per ogni carta provincia, e quindi ogni giocatore ha acquistato una provincia la fase dell'asta finisce.

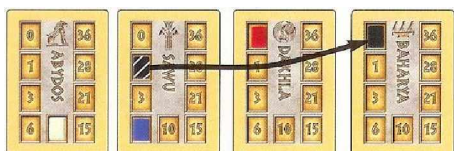
**Esempio:**



In una partita con 4 giocatori, nel primo round di aste, il Rosso inizia piazzando il proprio blocco da asta nello spazio "3" sulla carta di ABYDOS. Il Nero sceglie di piazzare il proprio blocco nello spazio "1" nella carta SAWU. Il Blu piazza il proprio blocco sullo spazio "6" della carta di ABYDOS, estromettendo il Rosso da questa provincia. Il Bianco a sua volta posiziona il proprio blocco sulla spazio "10" di ABYDOS, anche il Blu viene quindi estromesso.



Nel secondo round dell'asta è ora il Rosso a dover riposizionare il proprio blocco e deve scegliere un'altra provincia. Piazza quindi il proprio blocco nello spazio "0" della carta di DAKHLA. Ora è il turno del Blu. Egli piazza il suo blocco nello spazio "6" nella carta di SAWU, estromettendo il Nero da quella provincia.



Nel terzo round, il Nero deve offrire per un'altra provincia (è l'unico in quanto gli altri giocatori sono tutti i migliori offerenti nelle rispettive province). Decide di offrire per BAHARYA e piazza il suo blocco nello spazio "0". A questo punto vi è un solo blocco per carta, quindi la fase dell'asta è finita. Ogni giocatore piazza il proprio tassello colorato sulla provincia presa. Il Bianco paga 10 oro, il Blu 6, il Rosso e il Nero niente.

I giocatori pagano l'oro alla banca e riprendono il proprio blocco da asta. Le carte provincia sono scartate scoperte e vanno a formare il mazzo degli scarti. Ciascun giocatore prende il proprio tassello di possesso provincia e lo posiziona all'interno della provincia presa. Se ci sono bonus di carte potere o di oro il giocatore che ha acquistato quella provincia prende possesso anche dei bonus. Se sono carte potere o carte oro le prende in mano se sono blocchi di costruzione questi vengono lasciati nella provincia. Il giocatore li può usare nella fase 3 per costruire una piramide.



**Nota:** le carte potere *Blocco dell'offerta* e *Rilancio nella stessa provincia* possono essere giocate solo durante questa fase.

### Fase 3: Azioni dei giocatori (comprare ed usare carte potere, agricoltori e blocchi di costruzione)

Iniziando dal primo giocatore, ciascun giocatore può ora svolgere le seguenti 3 azioni nel seguente ordine: comprare e usare le carte potere, gli agricoltori e i blocchi di costruzione. Ogni giocatore può svolgere un qualunque numero di azioni o anche nessuna azione.

Il turno di gioco è in senso orario, quindi appena un giocatore ha concluso le sue azioni il turno passa al giocatore alla sua sinistra.

Il prezzo per ogni bene è sempre lo stesso: 1 articolo di un qualunque tipo (carte, agricoltori, blocchi) costa 1 oro, 2 articoli dello stesso tipo costano 3 oro, 3 articoli dello stesso tipo costano 6 oro, etc. (vedere la tabella sul tabellone). Possono anche essere comprati più di 7 articoli dello stesso tipo (7 è il massimo contemplato dalla tabella) al costo di 36 oro per 8 pezzi, 45 oro per 9, 55 oro per 10, ecc...

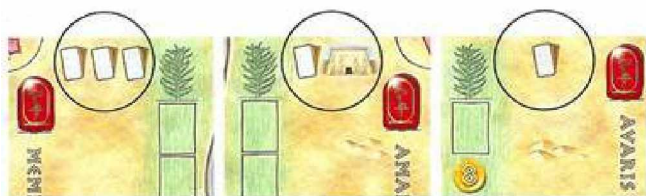
**Esempio:** 2 carte potere costano 3 oro, 4 agricoltori 10 oro, 3 blocchi di costruzione 6 oro. In totale il giocatore spende 19 oro.

#### Azione A: comprare e usare le carte potere

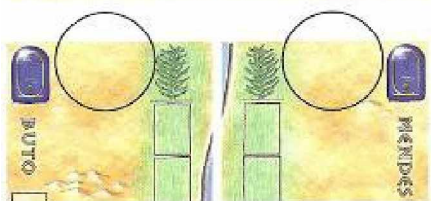
Un giocatore può comprare delle carte potere, che, una volta acquistate, possono essere giocate immediatamente (se le carte lo consentono) oppure conservate per i turni successivi. Le carte potere (descritte in dettaglio a pagina 9) concedono sempre dei benefici, non ne esistono di negative o sfavorevoli. Ogni carta può essere giocata solo durante la fase appropriata.

Il limite di carte che si possono acquistare in questa fase è indicato nella fascia alta delle province che si posseggono. Il numero più alto dei simboli delle carte potere disegnate tra tutte le province possedute è il numero massimo di carte potere acquistabili.

**Esempio:**



Nel turno 3, il Rosso possiede MEMPHIS, AMARNA e AVARIS. Quindi egli può acquistare massimo 3 carte potere poiché MEMPHIS ha 3 carte potere che è il numero più alto tra le 3 province.



Nel turno 2, il Blu possiede BUTO e MENDES e quindi non può acquistare carte potere, poiché non c'è nessuna carta potere disegnata in nessuna delle due province possedute.

Una carta potere, dopo essere stata giocata, deve essere scartata scoperta a formare il mazzo degli scarti. Fanno eccezione a questa regola solamente le carte *Blocco dell'offerta* e *Rilancio nella stessa provincia*, poiché i poteri da esse derivanti seguono i blocchi dei giocatori per tutta la durata della fase asta, ovvero il giocatore che usufruisce di tali carte, si avvarrebbe di esse anche qualora volesse o fosse costretto a fare una proposta d'acquisto per un'altra regione.

I giocatori possono scartare carte potere in qualunque momento, per ogni carta potere scartata il giocatore riceve 1 oro dalla banca.

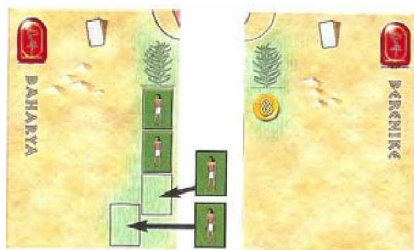
Se il mazzo delle carte potere finisce, il mazzo degli scarti viene mescolato in modo da formare un nuovo mazzo di carte potere.

#### Azione B: comprare e usare gli agricoltori

Un giocatore può comprare degli agricoltori che gli daranno soldi nella fase del raccolto.

Appena acquistati, essi devono essere subito distribuiti, a discrezione del giocatore, tra le province da lui possedute (anche tra quelle acquistate nei turni precedenti) con la sola limitazione che ogni provincia può accettare agricoltori solo negli appositi spazi ancora liberi. L'unica eccezione a quest'ultima regola è rappresentata dalla carta *Agricoltore gratuito*.

**Esempio:**



Il Rosso possiede BAHARYA e BERENIKE.

Il giocatore non ha ancora piazzato nessun agricoltore in queste province. Decide allora di comprare 2 agricoltori, pagando 3 oro alla banca e piazzandoli a BAHARYA.

Nessun agricoltore può essere piazzato a BERENIKE, visto che in questa provincia non esistono spazi per gli agricoltori.



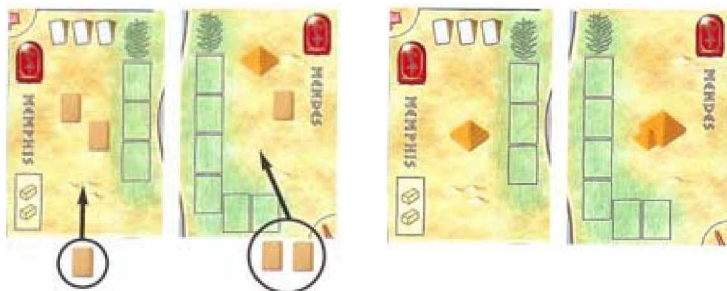
**Nota:** la carta potere *Agricoltore gratuito* può essere giocata solo nell'ambito di questa azione.

### Azione C: comprare e usare i blocchi di costruzione

Un giocatore può comprare dei blocchi di costruzione per poter erigere le piramidi, che gli daranno punti vittoria durante la fase 6.

Se un giocatore compra dei blocchi, deve subito posizionarli in una qualunque provincia da lui posseduta. Quando ci sono 3 blocchi di costruzione in una provincia, immediatamente i blocchi tornano nella riserva comune e vengono rimpiazzati da una piramide. Se un giocatore costruisce una seconda piramide in una provincia sostituisce la singola piramide con una piramide doppia. I blocchi di costruzione e le piramidi sia single che doppie, una volta piazzati in una provincia, non possono essere più spostati!

**Esempio:** Dopo la conversione dei blocchi in piramidi.



A MEMPHIS ci sono 2 blocchi di costruzione ed a MENDES c'è già una piramide e un blocco di costruzione. Il Rosso compra 3 blocchi di costruzione e paga 6 oro alla banca.

Ne piazza uno a MEMPHIS. Ora in questa provincia ci sono 3 blocchi di costruzione, viene quindi costruita una piramide, i blocchi vengono sostituiti da una piramide. Poi piazza i rimanenti 2 blocchi a MENDES per un totale anche qui di 3 blocchi di costruzione. Cambia i blocchi e la piramide già presente con una doppia piramide.



**Nota:** La carta *Costruttore* può essere giocata solo nell'ambito di questa azione.

### Fase 4: Offerte ad Amun-Re:

In questa fase bisogna fare offerte al dio Amun-Re. Il successo o il fallimento del raccolto dipende dal livello delle offerte.

Ciascun giocatore sceglie una o più carte oro o la carta speciale -3 (che può essere giocata solamente in sostituzione del denaro) e le piazza coperte davanti a sé (Attenzione: la carta speciale *Modifica del sacrificio* nell'ipotesi che voglia essere giocata, deve essere messa insieme all'oro dell'offerta).

Poiché anche il numero delle carte offerte è segreto i giocatori possono coprirle con una mano. Una volta che tutti hanno stabilito la propria offerta, le carte vengono scoperte. Il totale di tutte le carte (incluse le carte -3) è il valore totale dell'offerta. Il tempio di Amun-Re viene mosso nello spazio lungo il suo percorso corrispondente al totale dell'offerta.

**Esempio:**



Rosso



Blu



Nero



Bianco

Offerte

**Rosso** 9 Oro

**Blu** 4 Oro

**Nero** -3 Oro

**Bianco** -3 Oro

Offerta totale 7 Oro



Il giocatore colloca il tempio di **Amun-Re** nello **spazio 2 del percorso del tempio**, poiché l'offerta di 7 oro si trova nell'intervallo **3-12**.

Amun-Re ora ricompensa i giocatori che gli hanno offerto di più. Il giocatore con l'offerta più alta può prendere 3 beni in qualunque combinazione (2 agricoltori ed 1 carta potere, 3 blocchi costruzione, 2 carte potere e 1 un blocco, ecc...).

Il giocatore che ha offerto la seconda cifra più alta di oro sceglie due beni in qualunque combinazione. Tutti gli altri giocatori che non hanno giocato la carta speciale -3 ricevono un bene a loro scelta.

In caso di parità si procede sempre in senso orario, quindi il primo giocatore vincerà sul secondo che a sua volta vincerà sul terzo e così via.

Chiunque abbia giocato la carta -3 non ha diritto a ricevere nessun bene (anche se dovesse arrivare primo o secondo), ma prende invece 3 oro dalla banca!

### Regole speciali per i beni ricevuti da Amun-Re:

- Se un giocatore prende le carte speciali, non è tenuto a rispettare il limite dato dai simboli disegnati sulle province che possiede.
- Se un giocatore prende degli agricoltori, questi devono essere subito piazzati sulle province negli appositi spazi liberi nelle proprie province. La carta potere *Agricoltore gratuito* non può essere giocata in questa fase.
- Se un giocatore prende dei blocchi costruzione deve piazzarli immediatamente su una o più province che possiede. Se così ci sono 3 blocchi o più in una provincia, subito viene costruita una piramide (togliendo solo 3 blocchi come di consueto).  
La carta potere *Costruttore* non può essere giocata in questa fase.

Il giocatore che ha offerto più oro sarà il primo giocatore nel successivo round, gli deve essere quindi consegnato il faraone.

Se tutti i giocatori hanno offerto la carta speciale, -3 allora l'ordine di gioco rimane invariato. Tutte le offerte positive in oro vengono quindi pagate alla banca.



**Nota:** La carta potere *Modifica del sacrificio* può essere giocata solo durante la fase 4.

Cosa succede se questa carta viene giocata?

Un giocatore gioca questa carta potere e la mette tra quelle della sua offerta (anche se ha giocato la carta -3). Dopo il calcolo del valore totale dell'offerta, ogni giocatore che ha giocato una carta *Modifica del sacrificio* (a partire dal primo giocatore), sceglie di aumentare o diminuire il valore totale dell'offerta di 3 oro.

**Attenzione:** la carta potere *Modifica del sacrificio* costringe a modificare il totale offerto (in positivo o negativo), ma non modifica le offerte singole dei giocatori che quindi verranno ricompensati dal dio Amun-Re in base alle loro effettive offerte.

### Fase 5: Raccolto ed altre entrate

Iniziando dal primo giocatore, ognuno riceve oro dalla banca. Ci sono due tipi di entrate: raccolto ed "altre entrate".

Il raccolto verrà effettuato solo da chi ha agricoltori nelle proprie province.

Le altre entrate derivano dalle province che presentano una moneta (con o senza cammello) sotto il proprio nome.

#### Pagamenti per il raccolto:

Il numero (1, 2, 3 o 4) indicato sulla casella in cui si trova il tempio di Amun-Re, è il quantitativo in oro che un giocatore riceve per ogni contadino che ha nelle proprie province.

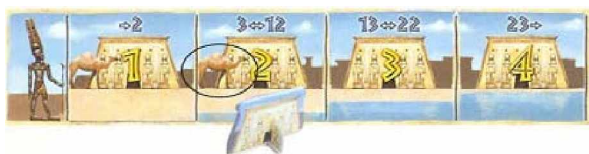
#### Altre entrate:

Chi possiede ABU riceve sempre 4 oro, chi invece BERENIKE guadagna 8 oro.

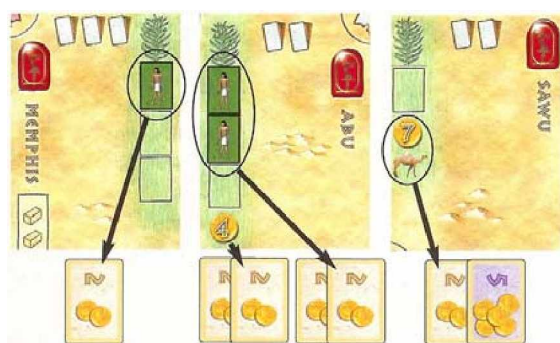
Chi possiede KHARGA, SAWU o AVARIS riceve rispettivamente 5, 7 o 8 oro, ma solo nel caso in cui il tempio di Amun-Re è nel primo o secondo spazio del percorso del tempio. È stato disegnato un cammello in queste province proprio per indicare questa particolarità.

**Attenzione:** i giocatori ricevono le entrate sopra descritte indipendentemente dalla presenza di agricoltori nelle province interessate.

**Esempio:** Il tempio di Amun-Re è nel secondo spazio del percorso del tempio, il Rosso ha MEMPHIS, ABU e SAWU.



La posizione del tempio di Amun-Re fa guadagnare per ogni agricoltore presente nelle province 2 oro come pagamento del raccolto. SAWU fa guadagnare al Rosso 7 oro come altra entrata poiché vi è un cammello disegnato nella provincia ed il tempio è nel secondo spazio.



Il Rosso guadagna:

MEMPHIS	
- 1 agricoltore	2 oro
ABU:	
- 2 agricoltori	4 oro
- altre entrate	4 oro
SAWU	
- altre entrate	4 oro
<b>Totale</b>	<b>17 oro</b>



**Nota:** solo durante la fase 5 i giocatori possono giocare le carte potere *8 monete d'oro* e *Aumento del raccolto*.

Quando tutti i giocatori hanno ricevuto l'oro che hanno guadagnato, inizia il turno successivo.

La fase 6 viene svolta solo alla fine della prima e della seconda metà di gioco.

## Fase 6: Punteggio (solo alla fine dell'Antico e del Nuovo Regno)

Durante il conteggio, i giocatori guadagnano punti vittoria che vengono registrati spostando il proprio blocco per segnare i punti. I punti si guadagnano come segue:

### 1. Le piramidi

Per ciascuna piramide è conferito 1 punto al possessore della provincia.



4 piramidi = 4 punti

### 2. I set completi di piramidi

Un set completo di piramidi (una piramide in ciascuna delle province del giocatore) fa guadagnare 3 punti.

Ogni altro set completo vale 3 punti.

#### Esempio:



1° set completo	3 punti
2° set completo	3 punti
3° set incompleto	0 punti

Il Rosso guadagna	6 punti
-------------------	---------

(Per ragioni di chiarezza le doppie piramidi non sono mostrate in questo esempio)

### 3. La provincia con più piramidi a Est e a Ovest del Nilo.

Il giocatore con il maggior numero di piramidi in una propria provincia situata ad Est del Nilo guadagna 5 punti.

Il giocatore con il maggior numero di piramidi in una propria provincia situata ad Ovest del Nilo guadagna 5 punti.

Se c'è più di una provincia (di diversi giocatori, ovviamente) con lo stesso numero di piramidi, viene contato il numero di blocchi da costruzione presenti nelle province in questione. In caso di ulteriore pareggio, tutti i giocatori in parità guadagnano 5 punti.

#### Esempio:

Ovest del Nilo: il Blu ha una provincia con il numero maggior di piramidi (EDFU).

Est del Nilo: il Blu e il Bianco hanno entrambi una provincia con lo stesso numero di piramidi (ABU e BERENIKE), questo numero è il più alto tra tutte le altre province dell'Est. A parità anche di blocchi di costruzione presenti nelle province, entrambi guadagnano 5 punti.



Il Blu guadagna	10 punti
Il Rosso guadagna	5 punti

### 4. I templi nelle province di DAMANHUR, EDFU e AMARNA

In alcune province sono disegnati dei templi. Ognuno di essi può far guadagnare 1, 2, 3 o 4 punti in base alla posizione occupata dal tempio di Amun-Re. Questi punti vengono guadagnati sia alla fine del primo che del secondo round.

#### Esempio:



Il Nero prende 3 punti per ciascun tempio in DAMANHUR, quindi guadagna 6 punti.

### 5. I bonus delle carte potere. (descritti in dettaglio a pagina 9)

Ciascuna di queste case fa guadagnare 3 punti solo se vengono soddisfatte le condizioni richieste dalla carta stessa.

### 6. L'oro (conteggiato solo alla fine della seconda metà del gioco)

Il giocatore con più oro guadagna 6 punti, il giocatore con il secondo più alto ammontare di oro riceve 4 punti, il giocatore con il terzo più alto ammontare di oro prende 2 punti. Gli altri giocatori non ricevono nulla.

In caso di parità tutti i giocatori prendono punti, ma il piazzamento successivo viene saltato.

**Esempio:**

Due giocatori superano singolarmente tutti gli altri relativamente all'oro posseduto. Nell'ipotesi che ne possiedano la stessa quantità, guadagneranno entrambi 6 punti. Il secondo in classifica otterrà però solo 2 punti invece di 4.

**Esempio di punteggio** (alla fine del Nuovo Regno):

Il Blu prende i seguenti punti:

1. Ha 7 piramidi	7 punti
2. Ha 1 set completo di piramidi	3 punti
3. Ha le due province (Est e Ovest del Nilo) con più piramidi: 5 Punti Ovest del Nilo + 5 Punti Est del Nilo	10 punti
4. Ha un tempio a EDFU Il tempio di Amun-Re è nel primo spazio del suo percorso	1 punto
5. Ha due carte potere ed ha soddisfatto le condizioni richieste	6 punti
6. Ha la minor quantità di oro in una partita a 4 giocatori	0 punti
<b>Il Blu guadagna in totale</b>	<b>27 punti</b>

**Tra l'Antico ed il Nuovo Regno**

Dopo la fase 6 della prima metà di gioco, tutti i giocatori rimuovono i loro indicatori di possesso dalle province. Tutti gli agricoltori vengono rimossi dal tabellone e rimessi nella riserva comune. Le piramidi e i blocchi di costruzione rimangono sul tabellone, infatti verranno eventualmente acquistati all'asta insieme alle province in si trovano.

Tutte le carte provincia utilizzate durante l'Antico Regno (prima metà) sono mischiate per formare il mazzo delle province da cui estrarre durante il Nuovo Regno (seconda metà).

**Attenzione:** In una partita con 3 o 4 giocatori, le carte provincia non usate durante la prima metà del gioco non devono essere mescolate insieme a quelle estratte, ma accantonate nella scatola.

**Seconda metà di gioco – Il Nuovo Regno**

Questa seconda metà viene giocata esattamente come la precedente. Il primo giocatore inizia il primo turno con la prima fase.

**Fine del gioco e punteggio finale**

Il gioco finisce al termine della sesta fase della seconda metà di gioco.

Il giocatore con più punti vittoria sul segnapunti è il vincitore. In caso di pareggio, si prendono in considerazione il numero di piramidi nelle proprie province. Se c'è ancora un pareggio, si valuta il maggior numero di blocchi costruzione. Se persiste il pareggio, allora vengono dichiarati più vincitori.



## Descrizione delle carte potere

Regole per giocare le carte potere:

- I giocatori possono usare le loro carte potere solo nella fase indicata.
- I giocatori possono sempre e in qualunque momento scartare una carta potere e prelevare dalla banca 1 oro per ogni carta scartata.
- Un giocatore non può mai giocare due volte la stessa carta potere nello stesso turno.

**Esempio:** Durante la fase 3 (Azioni) un giocatore gioca la carta *Costruttore* e converte 2 blocchi (anziché tre) in piramide. Possiede anche un'altra carta *Costruttore*, ma non può giocarla né nella stessa, né in un'altra provincia, avendone già giocata una.

**Esempio:** Nella fase 6 (Punteggio) un giocatore gioca una carta *Agricoltore gratuito*, anche se ne ha un'altra in mano, non può giocarla avendone già giocata una identica.



### Blocco dell'offerta (2):

Gli avversari per fare un'offerta devono posizionare il proprio blocco da asta due spazi più avanti rispetto quello occupato dal giocatore che ha giocato la carta. La carta ha effetto dal momento in cui è stata giocata fino alla fine della fase asta, quindi essa ha valore in tutte le successive province in cui il giocatore potrebbe essere costretto a spostarsi.

**Da utilizzare nella la fase 2 (Asta per le province)**



### Rilancio nella stessa provincia (2):

Il giocatore può effettuare una nuova offerta nella stessa provincia in cui egli è appena stato superato da un rilancio avversario. La carta ha effetto dal momento in cui è stata giocata fino alla fine della fase asta, quindi essa continua ad essere valida in tutte le successive province in cui il giocatore potrebbe scegliere di spostarsi.

**Da utilizzare nella la fase 2 (Asta per le province)**



### Agricoltore gratuito (5):

Il giocatore prende un agricoltore dalla riserva e lo posiziona nella zona desertica di una delle sue province (non su una piantagione).

**Da utilizzare nella la fase 3 (Azioni dei giocatori)**



### Costruttore (8):

Al giocatore bastano 2 blocchi per la costruzione di una piramide.

**Da utilizzare nella la fase 3 (Azioni dei giocatori)**



### Modifica del sacrificio (4):

Questa carta cambia il valore totale dell'offerta, consentendo un aumento o una diminuzione di 3 oro. Il valore dell'offerta fatta dal giocatore che ha usato questa carta rimane invariato.

**Da utilizzare nella la fase 4 (Offerte ad Amun-Re)**



### 8 monete d'oro (3):

Il giocatore gioca questa carta su una sua provincia e riceve 8 oro. Il raccolto e le altre entrate NON saranno contate in questa provincia.

**Da utilizzare nella la fase 5 (Raccolto ed altre entrate)**



### Aumento del raccolto (5):

Il giocatore gioca questa carta su una delle sue province. Il pagamento del raccolto per questa provincia sarà aumentato di 1 punto per agricoltore.

**Da utilizzare nella la fase 5 (Raccolto ed altre entrate)**



### Bonus delle Carte Potere (2):

Se le province del giocatore mostrano complessivamente almeno 7 carte potere (sommando in ogni provincia quelle raffigurate nella parte superiore della stessa e quelle gratuite nei riquadri), egli guadagna 3 punti vittoria.

**Da utilizzare nella la fase 6 (Punteggio)**



### Bonus degli agricoltori (2):

Se il giocatore ha complessivamente almeno 9 agricoltori nelle proprie province riceve 3 punti vittoria.

**Da utilizzare nella la fase 6 (Punteggio)**



### Bonus per le province – alto o basso Egitto (2):

Se tutte le province del giocatore si trovano nell'alto o nel basso Egitto, egli guadagna 3 punti vittoria.

**Da utilizzare nella la fase 6 (Punteggio)**



### Bonus per le province – Est o Ovest del Nilo (2):

Se il giocatore ha tutte le sue province ad Est o tutte ad Ovest, guadagna 3 punti vittoria.

**Da utilizzare nella la fase 6 (Punteggio)**



### Bonus per le province – rive del Nilo (2):

Se il giocatore ha tutte le sue province sulle rive del Nilo o tutte lontano dal Nilo, prende 3 punti vittoria.

**Da utilizzare nella la fase 6 (Punteggio)**

Il numero indicato fra le parentesi dopo il nome della carta indica il totale delle carte uguali presenti nel mazzo.

### VARIANTE:

Quando si devono comprare (fase acquisti) o prendere gratis (come dono per le offerte di Amun-Re) una o più carte potere, è possibile prenderne 2 aggiuntive e scegliere tra queste. Scartare quindi le 2 in più e conservare le altre. Scartare vuol dire porre le carte non scelte nel mazzo degli scarti. In alternativa (forse meglio, anzi consigliato) le 2 carte in più vengono riposte sul mazzo delle prese delle carte potere. Questo per evitare che chi prende più carte del normale (ossia quelle 2 aggiuntive) possa scartare carte a lui non favorevoli o inutili ma decisamente molto buone per altri e quindi creare degli scompensi.

### FAQ non ufficiali a cura di Joel Baxter pubblicate su BGG

#### FASE 2

- La carta potere *Blocco dell'offerta* può essere giocata all'inizio della fase d'asta del giocatore, o in una delle offerte di rilancio se si è estromessi dall'asta. Il suo potere resta valido per tutta la durata della fase, ovvero segue il blocco per le aste del giocatore che ha giocato la suddetta carta, se esso viene mosso in una provincia differente.
- La carta potere *Rilancio nella stessa provincia* può essere giocata in una delle offerte di rilancio. Una volta giocata, il suo potere rimane attivo e viene applicato a qualsiasi rilancio che verrà fatto fino al termine della fase asta.
- "Un giocatore non può offrire più di quanto possiede". Per determinare quanto puoi pagare, puoi includere 1 oro per ogni carta potere nella tua mano, che potrebbe essere incassato, se necessario per pagare per la tua offerta.

#### FASE 3

- La carta potere *Costruttore*, può essere usata anche se non si comprano blocchi per le piramidi (assumendo che si possiede una provincia in cui siano già presenti due blocchi).

#### FASE 4

- Se nella fase dell'offerta ad Amun-Re, ci si ritrovi con più oro di quanto si intenda offrire, ma non si ha l'esatto numero di carte oro necessarie per comporre quella precisa somma, è possibile cambiare le carte oro con i pezzi che servono per l'offerta ad Amun-Re. Questo può essere effettuato ogni volta che si vuole durante il gioco.
- Quando si ottengono gli oggetti gratis dopo l'offerta ad Amun-Re, si deve dichiarare il totale di quante carte potere si vogliono, prima di riceverne. Poi si guardano le carte appena acquistate, se ce ne sono, prima di decidere quanti agricoltori e blocchi costruzione prendere. Lo stesso funzionamento è utilizzato per la fase di acquisto precedente.

#### FASE 5

- Le carte potere *8 monete d'oro* e *Aumento del raccolto*, sono piazzate sul tabellone durante questa fase semplicemente per ricordare che nelle regioni in cui sono presenti vanno applicati i rispettivi poteri. Scartarle al termine della fase, dopo aver calcolato le entrate.

Traduzione di **The\_Spy**

Adattamento con le immagini di **Morpheus**



Revisione e impaginazione di **Balugoci**

Si ringraziano Bluesboy e Chefren451 per le ultime correzioni.

Versione 3.1 – 12 Aprile 2006

Tutti i diritti appartengono ai loro proprietari.

Questa traduzione è stata fatta per rendere fruibile ai giocatori di lingua italiana il gioco AMUN-RE di R. Knizia.

