

Stregati dalla Piramide

Di Wolfgang Kramer

© 2006 Adlung Spiele

Un gioco di carte per 2-5 giocatori

dagli 8 anni in su

Durata: 20-30 minuti

Traduzione curata da
Guglielmo "Guglia" Cinti



Materiale di gioco

5 carte avventura (giocabili da entrambi i lati)

1 camera reale (con una freccia su entrambi i lati)

5 archeologi (in 5 colori)

1 magazzino (con scale, picconi, corde e torce)

54 carte piramide, tra cui:

36 carte attrezzatura con valore da 1 a 5

18 carte speciali (8 magie, 3 custodi, 3 malefici, 3 scarabei, 1 mummia)

il regolamento di gioco

Idea e scopo del gioco

L'ingresso di una nuova piramide è stato scoperto e gli archeologi si mettono alla ricerca della camera reale. Usando il loro equipaggiamento esplorano ogni ambiente della piramide, muovendosi attraverso corridoi e stanze varie. Chi riuscirà a raggiungere per primo la camera del re affrontando mummie, malefici e trappole nascoste?

Preparazione

- La stanza del re (quella con la freccia) viene sistemata sul tavolo scegliendo uno dei due lati.
- I giocatori decidono con quale lato delle carte avventura giocare e le mescolano. La prima carta della pila si rimette nella scatola e le altre 4 si mettono sul tavolo a formare una fila che termina con la stanza del re, al lato opposto della freccia (come indicato nel disegno nell'ultima pagina delle istruzioni incluse nella scatola).
Nota: scegliendo il valore più basso delle carte avventura il gioco durerà meno.
- La carta magazzino si mette accanto alla camera del re in modo che la freccia indichi, all'inizio, le scale.
- Le carte piramide (attrezzature e speciali) vengono mescolate assieme e ciascun giocatore ne riceve 5 che tiene in mano. Le restanti, coperte, si formano, a faccia in giù, il mazzo della pesca.
- Le 5 carte archeologo si piegano nel mezzo e ciascun giocatore ne sceglie una, posizionandola accanto alla prima carta avventura (vedi figura).

Sequenza di gioco

- Il giocatore più giovane inizia.
- Al proprio turno ciascun giocatore sceglie una tra queste possibilità:
 - A - Pescare oppure cambiare carte piramide ed, eventualmente, passare la mummia
 - B - Giocare una carta piramide e, se possibile, raggiungere l'ambiente successivo
- Poi il turno passa al giocatore di sinistra.

A - Pescare o cambiare carte piramide ed, eventualmente, passare la mummia

- Al proprio turno ciascun giocatore può pescare una o due carte dal mazzo coperto; comunque non dovrà mai avere più di 10 carte in mano.
- In alternativa un giocatore può cambiare fino a 5 carte, tra quelle che ha in mano, mettendole a faccia in giù a formare il mazzo degli scarti e pescandone altrettante dal mazzo della pesca.
Nota: se ci sono meno di 5 carte nel mazzo della pesca, sia questo che il mazzo degli scarti si mescolano insieme per formare il nuovo mazzo della pesca. Se in entrambi i mazzi vi sono meno di 5 carte il giocatore potrà cambiare solo quelle che riesce a sostituire.
- Ogni volta che il mazzo della pesca si esaurisce si rimescolano gli scarti per formare il nuovo mazzo della pesca.
- Se uno possiede la mummia può tentare, volendo, di passarla (vedi "come passare la mummia").

B – Giocare una carta piramide e, se possibile, passare alla carta avventura successiva

Un giocatore può giocare:

- una carta attrezzatura, oppure una carta speciale, oppure una carta speciale e immediatamente una carta attrezzatura.

Dopodiché il giocatore può anche (se è in grado):

- muovere sulla (accanto alla) carta avventura successiva ed, eventualmente,
- passare la mummia

Giocare una carta attrezzatura

Per poter superare le avventure occorre aver giocato le carte attrezzatura necessarie.

Innanzitutto bisogna capire il significato della carta magazzino. Il magazzino riporta le 4 attrezzature che vengono usate nel gioco; la freccia nella camera reale indica quale di queste si può giocare in quel dato momento. All'inizio del gioco la freccia indica le scale, pertanto giocare solo carte piramide con la scala possono essere giocate. Durante il corso della partita i giocatori possono ruotare la carta magazzino in modo che venga indicata un altro tipo di attrezzatura (ad esempio le corde). Da quel momento, fino alla prossima rotazione di magazzino, si potranno giocare solo carte attrezzatura con la corda.

- Un giocatore può giocare solo una carta attrezzatura dello stesso tipo di quelle indicate in magazzino.
- Il giocatore lascia scoperta di fronte a sé la carta. È possibile che di fronte a ciascun giocatore vi siano, scoperte, carte di vario tipo.

Giocare una carta speciale

Un giocatore può giocare una carta speciale (anche se davanti a sé non ha nessuna carta attrezzatura) che avrà le seguenti conseguenze.



Carta magia: questa carta permette di ruotare il magazzino così da indicare un'attrezzatura di propria scelta. Dopo essere stata giocata si scarta.



Carta mummia: si gioca davanti ad un altro giocatore e, finché vi resterà, quel giocatore avrà bisogno di 3 punti in più per superare un'avventura. La mummia resta in gioco fino alla fine passando da un giocatore all'altro.



Carta maleficio: quando uno gioca questa carta, tutti gli altri giocatori devono scartare una carta attrezzatura già giocata oppure una carta custode. Anche la carta maleficio si scarta dopo essere stata giocata.



Carta custode: giocando questa carta mettendola scoperta davanti a sé, il giocatore protegge le proprie attrezzature già giocate dalle conseguenze delle carte maleficio. Nel caso qualcun altro giochi la carta maleficio, il giocatore decide se scartare il custode o una carta attrezzatura a sua scelta. Possono esservi più custodi giocati di fronte a sé.



Carta scarabeo: subito dopo aver giocato questa carta il giocatore può giocare contemporaneamente un numero qualsiasi di carte attrezzatura, invece di una sola, rispettando sempre la freccia del magazzino. Subito dopo lo scarabeo si scarta.

Passare alla carta avventura successiva

- Un giocatore riesce a superare un ambiente passando a quello successiva quando la somma dei punti sulle carte attrezzatura giocate è uguale o supera il punteggio indicato sulla carta successiva.
- Se un giocatore ha davanti a sé la mummia, per accedere alla carta avventura successiva avrà bisogno di 3 punti in più.
- Dopodiché tutte le carte (attrezzature e speciali) giocate davanti a sé si scartano.
- Il giocatore muove il proprio segnalino sulla carta avventura successiva.

Esempio: Carla è accanto ad una carta avventura da 9. Le carte giocate davanti a sé sono: piccone 5, corda 3, corda 2 e custode. In questo modo può muovere l'archeologo sulla carta avventura successiva e scarta tutte le carte che ha davanti, custode compreso.

- Se un giocatore oltrepassa una carta avventura col numero esatto di punti richiesto (+3 se ha la mummia), può anche ruotare il magazzino per cambiare l'attrezzatura indicata dalla freccia e gioca un altro turno. In questo caso può scegliere se:
 - A - pescare una carta piramide, oppure
 - B - giocare una carta piramide ed, eventualmente, superare un'altra carta avventura.
- Un giocatore può superare solamente una carta avventura per turno.
Eccezione: nel caso in cui superi una carta avventura con l'esatto numero di punti richiesti.

La camera del re

Per poter vincere un giocatore deve arrivare nell'ultima carta avventura: la camera del re.

- Deve avere il numero esatto di punti attrezzatura richiesti.
- Se ha davanti a sé anche la mummia deve avere il numero esatto di punti + 3.

Passare la mummia

Per poter passare la mummia ad un altro giocatore ci sono due possibilità:

- Dopo che un giocatore con la mummia oltrepassa una carta avventura (punti richiesti + 3), egli la passa ad un altro giocatore di sua scelta che la sistema di fronte a sé.
- Se accanto alla camera del re si trova almeno un archeologo, il giocatore che ha la mummia può, scartando carte attrezzatura giocate per un valore totale di almeno 3 punti, passarla ad un giocatore con l'archeologo accanto alla stanza del re.

Fine del gioco

Il gioco finisce appena un giocatore accede alla stanza del re; quel giocatore è il vincitore.

Variante per giocatori esperti

Questa variante apporta le seguenti modifiche al gioco base:

- Una carta avventura può anche considerarsi oltrepassata se un giocatore resta senza carte in mano. Automaticamente passa alla stanza successiva, preleva 5 nuove carte dal mazzo della pesca e scarta tutte le carte fin qui giocate. Poi il turno passa al giocatore successivo.
- Se qualcuno gioca la sua ultima carta in mano raggiungendo così l'esatto valore richiesto dalla carta avventura, oltrepassa la carta avventura stessa, pesca 5 carte ed ha diritto ad un turno extra.
- La stanza del re può essere raggiunta sempre solo col numero esatto di punti (mummia: + 3). Se un giocatore gioca qui l'ultima carta che ha in mano pesca 5 carte, però le carte giocate restano sul tavolo e la carta non si considera superata.
- Maledizioni: chi gioca questa carta può anche, se lo desidera, ripescare una carta tra quelle che ha di fronte a sé, cercando di raggiungere, anche con le carte che ha in mano, il numero esatto di punti necessari a superare una carta avventura. La mummia, però, non può mai essere tolta.

Variante per partite multiple

In questa variante la partita finisce alla fine del round in cui il primo giocatore entra nella camera del re.

Per determinare il vincitore finale, alla fine di ogni partita vengono annotati i punti penalità. I giocatori che riescono a raggiungere la stanza del re non ricevono punti penalità, Tutti gli altri ricevono la somma dei punti delle carte avventura non ancora superate meno la somma dei punti sulle carte attrezzatura giocate **più 3 punti se ha ancora di fronte a sé la mummia** [N.d.T.].

Esempio: Un giocatore attende di entrare nella camera reale da 12; la somma delle carte attrezzatura giocate è 3. Gli saranno attribuito 9 punti penalità: 12-3=9. Un altro giocatore si trova accanto sulla penultima carta avventura che riporta un 10. Davanti a sé non ha carte avventura, ha solo la mummia:riceve quindi 25 punti negativi (12+10+3=25).

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.
Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.
Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.