

JENSEITS VON THEBEN THEBES



Materiale del gioco

- 1 foglio delle istruzioni per il gioco ed • 1 schema
- 1 tabellone – mostra 12 località collegate da una rete stradale, 7 città europee e 5 siti archeologici nell'area del Mediterraneo.

Barra del tempo con le 52 settimane dell'anno

4 caselle per le carte dei ricercatori

3 caselle per le carte delle esposizioni



- 4 archeologi - segnaposto dei giocatori in quattro colori



- 4 pedine segnatempo - una per ciascun giocatore



- 1 pedina dell'anno - indica l'anno in cui si trovano i giocatori



- 85 carte dei ricercatori - tra cui le carte della conoscenza, diverse carte di supporto e 9 carte dei congressi



Ciascuna carta dei ricercatori indica...

... la città nella quale si può ottenere la carta.

... il numero di settimane necessarie per l'acquisto della carta.

... l'effetto ai fini del gioco. Questa carta fa conquistare al suo possessore 3 punti di conoscenza speciale sul territorio dell'Egitto (giallo).



- 10 carte delle esposizioni - cinque esposizioni minori con 4 punti e cinque maggiori con 5 punti.



Punteggio

La città nella quale si può ottenere la carta.

Oggetti necessari

Tempo necessario

- 5 carte schematiche - indicano i reperti di ciascun sito archeologico.



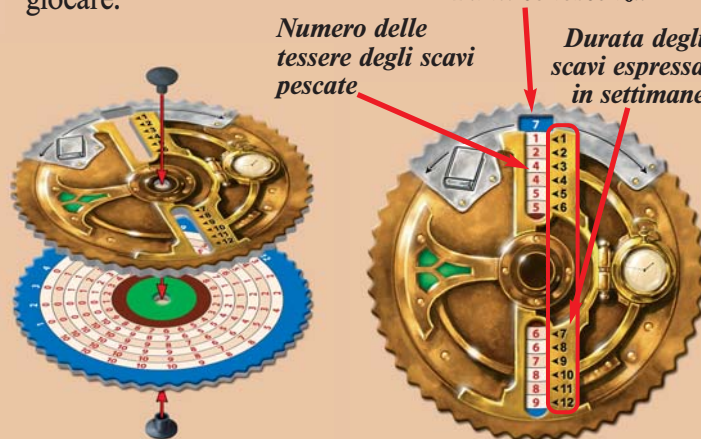
- 4 chronokel - sono costituiti da due dischi di cartone ed un fermo in plastica composto da due elementi.

Montare i chronokel come illustrato prima di iniziare a giocare.

Punti conoscenza

Numero delle tessere degli scavi pescate

Durata degli scavi espressa in settimane



- 4 serie di permessi di scavo - per ciascun giocatore un permesso di scavo per ogni territorio (1 serie = 5 pz.)



Lato anteriore: Permesso per gli scavi valido

Retro: Permesso per gli scavi scaduto

- **155 tessere degli scavi** - in ciascun sito archeologico si trovano 15 reperti: 13 oggetti, 1 conoscenza speciale di un altro sito archeologico ed 1 conoscenza generale. Le restanti tessere sono detriti (privi di valore). Per ogni territorio viene messo da parte un oggetto (valore 1). Tutte le altre tessere vengono riposte nei relativi sacchetti in stoffa.

Alcune tessere degli scavi dell'Egitto (gialle):

Detriti

e

Reperti (oggetto)

Reperti (conoscenza)



- **5 sacchetti in stoffa** - vengono riempiti con 30 tessere degli scavi dello stesso colore. All'inizio del gioco ciascun sacchetto contiene 14 dei 15 reperti e 16 detriti dello stesso colore.

Preparazione del gioco

- A ciascun giocatore vengono consegnati:
- una serie di permessi per gli scavi e, nel colore prescelto
 - un ricercatore, • una pedina segnatempo ed • un chronokel.

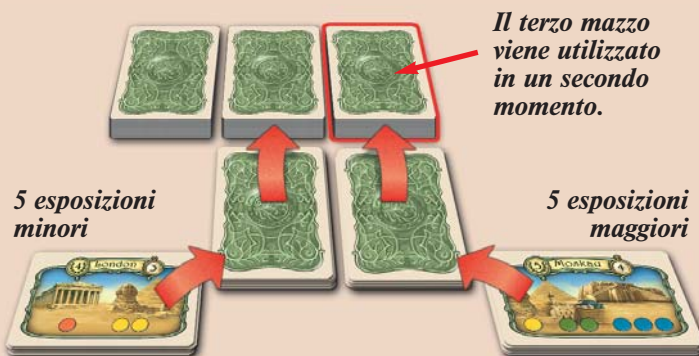
Dalle carte vengono tolte le **10 esposizioni**. Le carte rimanenti vengono mescolate e le **4 sulla sommità vengono scoperte** e poste sulle caselle corrispondenti del tabellone.

Le altre carte vengono suddivise in tre **mazzi** che devono essere **approssimativamente della stessa grandezza**. Con il secondo mazzo vengono mescolate le 5 carte con le esposizioni minori, mentre le 5 maggiori vengono aggiunte al terzo mazzo.

Attenzione: se si gioca in 2 tutte le carte delle esposizioni vengono mescolate nel secondo mazzo.

Il primo mazzo va posto sul secondo accanto al tabellone.

Il terzo mazzo viene messo da parte. Viene utilizzato una volta terminate le altre carte.



Le pedine segnatempo di tutti i giocatori vengono messe una sopra l'altra in una sequenza casuale e poste sulla casella di partenza (se si gioca in 2 o in 4) del tabellone. Se si gioca in 3 le pedine vengono poste sulla casella "16".

La pedina dell'anno viene posta sulla casella 1901 (con 2 o 3 giocatori) e sulla casella 1902 (in 4 giocatori).

Ci ciascun giocatore pone i propri permessi per gli scavi ben visibili davanti a sé e tiene pronto il chronokel.

Tutti i ricercatori vengono posti a dopo Varsavia.

Le cinque carte schematiche vengono poste accanto al tabellone.



All'inizio del gioco vengono scoperte 4 carte dei ricercatori.

Gli oggetti con il valore "1" messi da parte vengono posti sui relativi siti archeologici del tabellone.

Scopo del gioco

I giocatori viaggiano come archeologi in giro per l'Europa, per impossessarsi delle conoscenze necessarie ai fini delle loro spedizioni archeologiche. Potranno avvalersi della preziosa collaborazione degli assistenti o sfruttare equipaggiamenti, come autoveicoli o pale. Con la migliore dotazione si potrà arrivare fino in Egitto, a Creta o in Mesopotamia, per recuperare preziosi oggetti che daranno ai giocatori fama e

considerazione sotto forma di punti. Anche l'allestimento di esposizioni e la partecipazione a congressi contribuiranno all'aumento della stima nei confronti dell'archeologo. Ma tutto ciò ha un costo in termini di tempo, che per tutti è misurato. Vince chi riesce a sfruttare al massimo il tempo a disposizione, e ad ottenere preziosi punti grazie alle conoscenze acquisite ed agli scavi effettuati con esito positivo.

Svolgimento del gioco

Il gioco si sviluppa in modo differente a seconda del numero di giocatori:

- 3 anni in 2 giocatori
- circa 2 anni e 1/2 in 3 giocatori
- 2 anni in 4 giocatori.

1ª sequenza di gioco

Inizia chi ha la pedina segnatempo sulla sommità della torre di pedine nella casella di partenza.

Nel corso del gioco toccherà sempre al giocatore la cui pedina occupa l'ultima posizione sulla barra del tempo. Se l'ultima posizione è occupata da più pedine, tocca al giocatore la cui pedina si trova sulla sommità.

Un giocatore potrà giocare più volte di seguito, finché non supera la pedina segnatempo di un avversario.

Il giocatore muove il proprio segnaposto sul tabellone lungo la linea tratteggiata, spostandosi di città in città, ed esegue alla fine un'azione, superando se necessario altri segnaposto. In ogni città può sostare più di un segnaposto.

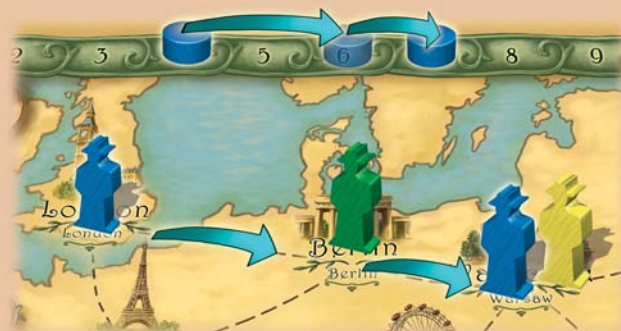
Sia lo spostamento che lo svolgimento dell'azione vengono convertiti in settimane e segnati come somma sulla barra del tempo mediante l'apposita pedina.

Ogni passo da un luogo a quello vicino vale 1 settimana in termini di tempo. Le settimane necessarie per le diverse azioni sono indicate nella sezione del regolamento in proposito.



Esempio: è il turno del giocatore "blu".

Annotazione: Se nel corso del gioco una pedina segnatempo finisce su una casella con altre pedine, viene posta sopra di esse.



Esempio: Il giocatore "blu" sposta il proprio segnaposto con due mosse da Londra a Varsavia. Tale spostamento gli costa 2 settimane più 1 settimana per l'azione finale "sostituzione delle carte".

Annotazione: Il possesso della carta "auto" accorcia di 1 settimana qualsiasi viaggio della durata di 3 o più settimane.



L'impiego della carta "dirigibile" accorcia un viaggio di qualsiasi durata a 0 settimane. Questa carta deve essere successivamente messa da parte.

2. Svolgimento di un'azione

Il giocatore di turno esegue una delle seguenti azioni:

- Utilizzo di una carta dei ricercatori
- Sostituzione delle carte scoperte
- Esecuzione di uno scavo
- Allestimento di un'esposizione

- ▶ ...a Berlino, Londra, Mosca, Parigi, Roma o Vienna
- ▶ ...a Varsavia
- ▶ ...in Grecia, Egitto, Creta, Palestina o Mesopotamia
- ▶ ...a Berlino, Londra, Mosca, Parigi, Roma o Vienna

ATTENZIONE! E' sempre necessario effettuare un'azione! Non è consentito spostarsi o rimanere in una casella senza eseguire un'azione!

Le azioni nel dettaglio:

■ Utilizzo di una carta dei ricercatori

Il giocatore sceglie **una** delle 4 carte dei ricercatori aperte e porta il proprio segnaposto nella città indicata sulla carta. Se il segnaposto si trova già nella città, il giocatore avrà risparmiato il tempo per lo spostamento.

Il giocatore sposta la propria pedina segnatempo del numero di settimane necessarie (il numero indicato sulla carta dei ricercatori più lo spostamento).

Dopodiché prende la carta dei ricercatori corrispondente e la pone scoperta davanti a sé. D'ora in poi potrà usufruire dei vantaggi di questa carta.

Viene scoperta una nuova carta dei ricercatori

Quindi il giocatore pesca una carta dal mazzo. Se si tratta di una carta dei ricercatori la pone sul posto rimasto libero.

Viene scoperta una carta delle esposizioni

Se invece pesca una carta delle esposizioni, questa viene posta sulla prima apposita casella (a). Le carte eventualmente presenti sulle caselle delle esposizioni vengono di conseguenza spostate di un posto in direzione della freccia. Se una carta delle esposizioni viene spinta fuori dalla casella (c), va riposta nel mazzo di scarto.

In ogni caso continua a pescare carte dal mazzo **finché** non vengono scoperte nuovamente quattro carte dei ricercatori.

Termina il mazzo delle carte

Se il mazzo viene terminato per la prima volta, il mazzo delle carte scartate da parte viene rimescolato **insieme al mazzo messo da parte all'inizio del gioco**. Viene così costituito un nuovo mazzo.

Se il mazzo si esaurisce nuovamente le carte scartate vengono rimescolate per costituire un nuovo mazzo coperto.

■ Sostituzione delle carte scoperte

Se un giocatore desidera sostituire le carte dei ricercatori, porta il proprio segnaposto a Varsavia (a meno che non sia già in tale località), prende le 4 carte dei ricercatori scoperte e le pone sul mazzo degli scarti. Pesca quindi carte dal mazzo e le pone sui posti che si sono liberati fino a riavere di nuovo 4 carte dei ricercatori scoperte.

Se pesca carte delle esposizioni, procederà come descritto nella sezione: ■ **Utilizzo di una carta dei ricercatori** (vedi sopra).

Il giocatore sposta la propria pedina segnatempo del numero di settimane necessarie (1 settimana per l'azione più lo spostamento).



Dopo che il giocatore ha preso una carta, il posto libero viene occupato con una nuova carta dei ricercatori dal mazzo coperto...

... Se si pesca una carta delle esposizioni, va posta nell'apposita casella "a".



Se è già presente una carta in tale posizione, questa viene spostata di 1 casella (su "b").



Caso speciale: Se un giocatore gioca due volte di seguito (senza che nessun altro sia intervenuto nel frattempo) la seconda sostituzione delle carte gli costa 2 settimane (lo spostamento non gli costerà nulla in termini di tempo perché il suo segnaposto si trova già a Varsavia).

Se gioca per tre volte di seguito, la terza sostituzione gli costa 3 settimane, e così via.

Esecuzione di uno scavo

Se un giocatore risponde ai presupposti necessari può decidere di eseguire uno scavo.

Presupposto minimo

- Il giocatore ha un **permesso di scavo valido** per il territorio.
- Il giocatore dispone di almeno **1 punto di conoscenza speciale** idonea per il sito archeologico: con una carta dei ricercatori oppure con un reperto adatto.

Il giocatore sposta il proprio segnaposto sul sito archeologico desiderato (a meno che non vi si trovi già) dove eseguirà lo scavo. A tale scopo pesca un determinato numero di tessere degli scavi dal sacchetto corrispondente.

Il numero dipende da quanto tempo il giocatore investe nello scavo e quanta conoscenza, vale a dire quanti punti conoscenza possiede per questo sito archeologico.

Determinazione dei punti conoscenza

Il numero di punti conoscenza che il giocatore può impiegare per un sito archeologico, si compone nel modo seguente:

- **conoscenze speciali**
 - mediante letteratura specifica (libro del colore dello scavo archeologico),
 - mediante indicazioni della popolazione (simbolo dello stesso colore)
 - assistenti (valgono per ciascun territorio)

Annotazione: L'utilizzo della carta "Indicazione dalla popolazione" aumenta le conoscenze speciali di 2 punti. Vale solo per la durata di uno scavo. Questa carta deve essere successivamente messa da parte.



nonché

- **conoscenze generali**,
 - dai libri (libro consultato, vale per tutti i territori).

Ogni simbolo (libro consultato, indicazione o libro specifico colorato) fa conquistare 1 punto conoscenza.

Esempio: per uno scavo a Creta è necessario...

... un permesso di scavo valido



... minimo 1 punto Conoscenza speciale "Creta"

... il segnaposto deve trovarsi nel sito archeologico "Creta".



Esempio di conoscenza speciale "Creta"

(Carte dei ricercatori e reperto dalla Grecia):



3 punti (2 + 1 punti) per la letteratura specifica



+2 punti per la carta "Indicazione della popolazione"



+1 punto con due carte "Assistente"

Annotazione: 2 assistenti valgono 1 punto di conoscenze speciali, 3 assistenti valgono 2 punti di conoscenze speciali

Se un giocatore possiede un solo assistente, può anche impiegare questa carta singola per uno scavo.

Ha lo stesso effetto dei 2 assistenti, ma subito dopo lo scavo va posta sul mazzo degli scarti.



Annotazione: Per l'acquisto delle conoscenze generali deve essere impiegato più tempo, in compenso le si può utilizzare ovunque.

4 punti di conoscenze generali (vale per ogni sito archeologico).

Anzitutto vengono conteggiate le conoscenze speciali per il sito archeologico corrente (somma dei punti provenienti dalla letteratura specifica, dagli assistenti e dalle indicazioni). A ciò si aggiungono le conoscenze generali; anche qui ogni libro vale 1 punto.

Non è consentito utilizzare più punti di conoscenza generale rispetto a quelli di conoscenza specifica. Se si dispone di più conoscenze generali, per questo scavo quelle rimanenti restano inutilizzate.

Impiego del chronokel:

Numero delle tessere che è possibile pescare.

Il **valore complessivo corrente** (conoscenze speciali più conoscenze generali) viene impostato sul chronokel. A tale scopo, viene ruotato il lato anteriore del disco finché sul margine superiore non appare il numero corrispondente (numero bianco su sfondo blu).

Ora il giocatore decide **quante settimane** desidera scavare. Le settimane sono numeri neri da 1 a 12 accanto alla fessura nel disco.

A sinistra del numero di settimane desiderato è possibile leggere il numero di tessere che è consentito estrarre. Questo valore è indicato con un **numero rosso**. E' necessario selezionare un numero di settimane, nel quale il **numero rosso è superiore a "0"**. Uno scavo non può avere una durata superiore alle 12 settimane. Il giocatore deve dichiarare quanto dureranno gli scavi.

Il giocatore sposta la propria pedina segnatempo del numero di settimane necessarie (numero di settimane prescelto più lo spostamento).

Lo scavo: Reperti o detriti privi di valore

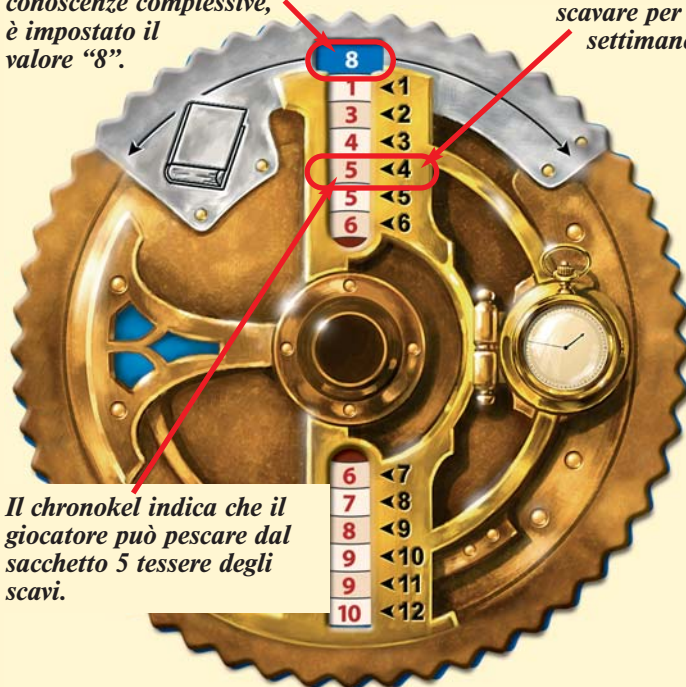
Il giocatore estrae quindi il numero di tessere indicato dal sacchetto che appartiene al sito archeologico. Alla fine, i **detriti** (tessere senza oggetto) **ritornano nel sacchetto**, mentre il giocatore porrà i reperti (oggetti e punti conoscenza) davanti a sé in modo ben leggibile.



Esempio: Per lo scavo a Creta, il giocatore dispone di 8 punti di conoscenze generali. (dei 5 punti di conoscenze generali contano solo 4 punti.)

Esempio: Qui, per le conoscenze complessive, è impostato il valore "8".

Il giocatore decide di scavare per 4 settimane.



Il chronokel indica che il giocatore può pescare dal sacchetto 5 tessere degli scavi.

Annotazione: Anche se nel corso del gioco i punti conoscenza superano il valore di 12, per l'impostazione del chronokel vengono considerati comunque 12 punti.

Carta dei ricercatori "pala": Se un giocatore possiede 2 carte di questo tipo, in ogni scavo potrà pescare 1 tessera in più; se possiede addirittura 3 carte "pala", potrà pescare 2 tessere in più.



Se un giocatore possiede una sola "pala", può impiegare questa carta anche per uno scavo.

Ha lo stesso effetto di 2 di queste carte, ma subito dopo lo scavo deve essere messa da parte.

Annotazione: E' ovvio che non è consentito guardare all'interno del sacchetto.

La decisione sul numero di settimane in cui si intende scavare, non può essere modificata, dopo l'estrazione della prima tessera.

Esempio: Il giocatore poteva pescare 5 tessere degli scavi. Ha trovato 3 oggetti che gli fanno conquistare complessivamente 8 punti e 2 detriti senza valore, che ritornano nel sacchetto.

Conclusione degli scavi

Gli scavi si concludono ed il giocatore gira il proprio permesso in questo territorio (diviene ora visibile il lato con la X).

Può nuovamente scavare in questo sito, solo dopo che la pedina segnatempo avrà superato la casella "52" della barra del tempo (quindi solo nell'anno successivo).

Bonus per il primo scavo in un territorio

Il giocatore che esegue il **primo** scavo in un determinato territorio, riceve **anche** l'oggetto sul tabellone (valore "1") per questo territorio.



Annotazione: Se il giocatore dispone della carta dei ricercatori "permesso speciale per gli scavi", può eseguire un nuovo scavo nello stesso sito. Questa carta è un permesso per gli scavi valido, ma dopo l'utilizzo deve essere messa da parte.



Allestimento di un'esposizione

Nel corso del gioco le carte delle esposizioni vengono messe scoperte sulle relative caselle del tabellone.

Se un giocatore intende allestire un'esposizione, si sposta con il proprio segnaposto nella città indicata sulla carta, se non vi si trova ancora.

Ciascuna carta delle esposizioni indica **quanti oggetti di quali siti archeologici** il giocatore deve assolutamente avere per poter allestire un'esposizione. Il valore degli oggetti non è significativo in questo caso.

Il giocatore indica gli oggetti necessari, prende la carta delle esposizioni corrispondente e la pone scoperta davanti a sé. Trattiene gli oggetti.

Il giocatore sposta la propria pedina segnatempo del numero di settimane necessarie (il numero indicato sulla carta delle esposizioni più lo spostamento).



Esempio: Il giocatore si trasferisce con il proprio segnaposto a Londra, dove può allestire l'esposizione poiché possiede gli oggetti necessari (almeno 1 oggetto arancione e 2 oggetti gialli).

Annotazione: I reperti che indicano libri o libri specializzati non sono oggetti. Non possono quindi essere impiegati per le esposizioni.

E' trascorso un anno

Una volta superata la casella 52, il giocatore in questione inizia l'anno successivo. Al termine del proprio turno, il giocatore gira tutti i permessi di scavo utilizzati rendendoli di nuovo validi (lato senza croce).

Quando l'ultima pedina segnatempo supera la casella 52, la pedina dell'anno si sposta di un anno in avanti.



Termine del gioco e calcolo del punteggio

Al termine dell'ultimo anno (1903) è possibile spostare la pedina segnatempo dalla casella "52" solo nella casella „1“, e per i giocatori significa che **non** possono più svolgere azioni che necessitano più settimane.

Quando tutte le pedine hanno superato questa casella, termina il gioco e si passa al calcolo del punteggio.

Esempio: La pedina segnatempo del giocatore rosso nell'ultimo anno è sulla casella "48". Gli mancano quindi ancora 5 settimane che può utilizzare, ad esempio, per uno scavo in Grecia. Lo scavo non può però durare un periodo di 6 o più settimane.



Annotazione: Se prima della fine del gioco un giocatore non può o non vuole eseguire alcuna azione, pone la propria pedina segnatempo direttamente sulla casella "1".

Punteggio

Ciascun giocatore somma i propri punti:

- per **ogni oggetto** (i punti sono indicati)
- o per **ogni esposizione** (i punti sono indicati)
- per i **congressi** il punteggio varia a seconda del valore indicati, che dipende dal numero di carte dei congressi che il giocatore ha potuto raccogliere.
- per la **maggiore conoscenza specifica di un sito archeologico**, vanno conteggiati **5 punti** per territorio. In caso di parità i giocatori ricevono **3 punti** ciascuno. Con conoscenze specifiche si intendono tutti i libri del colore corrispondente sia come simboli sulle carte dei ricercatori che come reperti.

Vince il giocatore con il maggior numero totale di punti.

Esempio di calcolo:

Al termine del gioco il giocatore dispone di 67 punti

- 13 oggetti per un valore di **39 punti**
- 3 carte delle esposizioni con complessivamente **13 punti**
- 5 carte dei congressi con **15 punti**
- nessuna maggioranza per quanto riguarda le conoscenze speciali **0 punti**

(In questo esempio il giocatore dispone di conoscenze speciali, ma in nessuno dei 5 territori ha conquistato la maggior conoscenza, quindi 0 punti.)



Annotazione: per il calcolo del punteggio la barra del tempo può essere di estremo aiuto. E' necessario prestare attenzione al fatto che essa è composta da 52 caselle.

Annotazione: Maggiore sarà il numero delle carte dei congressi raccolte da un giocatore nel corso del gioco, maggiore sarà il punteggio conquistato per esse.

La tabella qui di seguito mostra i punti disponibili. Nessun giocatore potrà conquistare un numero di punti superiore a 28 per le carte dei congressi.

Numero delle carte dei congressi

Numero dei punti

	1	2	3	4	5	6	7
	1	3	6	10	15	21	28

*Annotazione: Per determinare chi ha più conoscenze specifiche nei cinque siti, **non** vengono presi in considerazione assistenti, indicazioni e carte nelle conoscenze generali.*



Schema delle carte dei ricercatori e delle esposizioni

Conoscenze generali

(8 carte)

- valgono per tutti i siti archeologici
- rispettare il limite: calcolare il max. punteggio come per le conoscenze speciali
- non vengono messe da parte



Ogni simbolo vale 1 punto:

2 punti

1 punto

1 punto

2 punti

3 punti

2 punti



Conoscenze speciali

(letteratura specializzata, 9 carte per ogni territorio)

- sono valide per un determinato sito archeologico
- comportano punti per il giocatore con le maggiori conoscenze speciali
- non vengono messe da parte

Conoscenze speciali (indicazioni della popolazione, 1 carta per ogni territorio)

- valgono per un determinato sito archeologico
- una volta utilizzate vengono messe da parte



Dirigibile (2 carte)

- riduce la durata del viaggio di un turno a 0 settimane
- una volta utilizzata viene messa da parte



Auto (2 carte)

- riduce di 1 settimana un viaggio della durata di 3 o più settimane
- non viene messa da parte



Assistente (6 carte)

- 2 assistenti valgono 1 punto di conoscenze speciali a scelta
- 3 assistenti valgono 2 punti di conoscenze speciali a scelta
- viene usata in combinazione con 1 o 2 carte dello stesso tipo
- può essere utilizzata da sola, ma viene messa da parte dopo essere stata impiegata, vale 1 punto di conoscenze speciali a scelta



Pala (6 carte)

- 2 pale valgono 1 tessera degli scavi extra
- 3 pale valgono 2 tessere degli scavi extra
- viene usata in combinazione con 1 o 2 dello stesso tipo
- può essere utilizzata da sola, ma viene messa da parte dopo essere stata impiegata, vale 1 tessera degli scavi extra



Permesso per gli scavi speciale (2 carte)

- è un permesso per gli scavi valido
- vale per un qualsiasi territorio
- una volta utilizzato viene messo da parte



Congresso (9 carte)

Fa conquistare un massimo di 28 punti. Il giocatore riceve per:

- | | |
|-------------|----------|
| 1 congresso | 1 punto |
| 2 congressi | 3 punti |
| 3 congressi | 6 punti |
| 4 congressi | 10 punti |
| 5 congressi | 15 punti |
| 6 congressi | 21 punti |
| 7 congressi | 28 punti |



Esposizione minore (5 carte)

- vale 4 punti
- Sono necessari 3 settimane
- 3 oggetti provenienti da 2 determinati territori



Esposizione maggiore (5 carte)

- vale 5 punti
- Sono necessari 4 settimane
- 6 oggetti provenienti da 3 determinati territori

Reperti di Creta



Statua di marmo
I sec.
Afrodite di Argiropoli



Macchina di Antichitera
ca. 80 a.C.
Ingranaggio dallo scopo ignoto



Elmo di Axos
Elmo in rame



Statuette
ca. 720 a.C.
del Tempio di Apollo a Dreros



Anfora
1700-1500 a.C.
vaso per altari in cristallo di rocca



Sfinge
Statuetta della sfinge da Malia



Fregio con toro
1700-1500 a.C.
Affresco del Palazzo di Cnosso



Regina dei serpenti
XVII-XVI sec. a.C.
Fayence, Palazzo di Cnosso



Scudo in rame
ca. 80 a.C.
grotte Ideon
Andron, misterioso luogo di nascita di Zeus



Larnax
1320-1300 a.C.
Sarcofago in argilla con coperchio



Bottiglia panciuta
ca. 1300 a.C.
ceramica, museo di Hania



Disco di Festo
ca. 1700 a.C.
Disco in argilla di ca. 16 cm di diametro



Toro minoico
XVII-XV sec. a.C.
vaso per altari, piccolo Palazzo di Cnosso

Reperti dell'Egitto



Amuleto Sinusret
1965-1920 a.C.
XXII dinastia
Serviva per conservare la salute



Paletta di Narmer
ca. 3000 a.C.
ritrovata a Ieraconpoli
1887/1888



Sigillo cilindrico di Sobekneferu
1799-1795 a.C.
XII dinastia



Amuleto scarabeo
1323 a.C.
Corredo funerario



Tomba di Pepi Nakht
1425 a.C. Tebe,
ritrovato nel 1889



Piatto di Fayence
1450 a.C.
Corredo funerario frequente,
il loto simboleggia la rinascita



Stele di Rosetta
196 a.C.
Ritrovata nel 1799 durante la Campagna d'Egitto di Napoleone



Mummia di Ramses II
ca. 1235 a.C.
ritrovata nel 1886 a Deir el Bahari



Busto di Nefertiti
1350 a.C.
XVIII dinastia,
ritrovato a Tell-el Amarna nel 1912



Papiro di Abusir
ca. 2360 a.C.
Ritrovamento pezzi attorno al 1893 vicino a Abusir



Specchio di bronzo
2040-1750 a.C.
Esempio della collezione di Henry Salt



Statua
ca. 1600-300 a.C.
Nel periodo tardo fino al 400 in un sepolcro



Maschera di Tutankamon
ca. 1323 a.C.
scoperta da H. Carter

Reperti della Palestina



Rotoli di Qumran
300-68 a.C.
Ritrovato nel 1947 in una grotta



Gioco romano del filetto
ca. 50 a.C.



Moneta romana
ca. 59 d.C.
Moneta con l'immagine del Governatore della Giudea



Menora
Reperto di Tiberiade



Lettera di el-Amarna
Reperto di Hebron



Supporto per culto
1000-1100 a.C.
Ashdod, Israele,
Altezza 34,7 cm;
diametro alla base 14,2 cm



Ossario
I secolo



Sarcofaghi
1300-1400 a.C.
Cimitero di Deir el Balah,
ceramica, ca. 190 cm



Stele
Attorno al 1200 a.C.
Stele di Merneptah



Figura di pilastro
Statua del tempio di Jahvè ad Arad



Stele di Tel Dan
825-800 a.C.
Stele in basalto nero Ritrovata nel 1993



Statua di un toro
ca. 1300 a.C.



Medaglione con Tiche
ca. 582 a.C.
di Tinshemet

Reperti della Grecia



Venere di Milo
Attorno al 100 a.C.
Ritrovata nel 1820 da un contadino a Milo



Tesoro di Priamo
2400-2300 a.C., Troia,
ritrovato nel 1873



Moneta attica
ca. 450-350 a.C.



Calice attico
Attorno al 470 a.C.
Cratere a calice attico a figure rosse



Statua di Zeus
460 a.C.
Ritrovata nel 1926, Capo Artemision



Onfalo
V sec. a.C.
Delfi, ombelico del mondo



Auriga di Delfi
478-474 a.C.
Statua di bronzo



Elmo del Militiades
Attorno al 500 a.C.,
ritrovato ad Olimpia



La cosiddetta maschera di Agamennone
1500 a.C.
Ritrovata 1876, H. Schliemann



Cavallo di bronzo
ca. V sec. a.C.



Decorazione del Partenone
447-438 a.C.
trasferita in Gran Bretagna nel 1801



Statua in marmo di allade Atena
II sec. a.C.
Copia romana del Partenone



Sigillo della città di Troia
Ritrovato nel 1873 da H. Schliemann

Reperti della Mesopotamia



Calice in oro di Ur
2600-2400 a.C.
Ritrovato attorno al 1922 nelle tombe delle regine di Ur



Ciotola in vetro di Nimrud
VIII sec. a.C.
Ritrovato nel Palazzo del re Ashmasirpal II



Codice di Hamurabi
1800-1750 a.C.
Ritrovato nel 1901/02 a Susa



Tesoro di Nimrud
IX sec. a.C.
Ritrovato nel 1988, Palazzo di Nimrud



Sigillo di Gudea
2130 a.C.
Dalla collezione di Siegmund Freud



Leone di Babilonia
ca. 1300 a.C.



Obelisco bianco
1050-1031 a.C.
Ritrovato nel 1853



Maschera di Sargon
attorno al 2350 a.C.
Ninive Mesopotamia Rame



Regina della notte
1800-1750 a.C.
Opera del periodo di Hammurabi



Epoica di Gilgamesch
XII sec. a.C.
Tavola II, versione Ninive



Vaso Wark
3100 a.C.
da Uruk



Elmo d'oro sumero
ca. 2400 a.C.
Ur, cimitero dei re



Tavole cuneiformi
Antichissima tavola di argilla
3200-3000 a.C.