



GENERALITÀ SUL GIOCO

Il gioco copre le tre epoche, in cui si riflesse la storia dell'antico Egitto:

- L'Antico Regno (2665 – 2155 b.C.)
- il Regno di Mezzo (2130 – 1650 b.C.)
- il Nuovo Regno (1555 – 1080 b.C.)

Durante queste epoche, i giocatori vengono in possesso delle tessere che rappresentano i vari aspetti della vita egiziana. Essi acquisiscono queste tessere mediante un'asta, puntando i loro simboli del **Sole** (NdT: che da ora chiameremo 'Soli'), simboli ricevuti da Ra. Durante l'asta, la scelta delle tessere è varia, ma i simboli di Ra sono limitati. E' importante che i giocatori scelgano con cura quando e che cosa puntare per le tessere che desiderano. Quando termina un'epoca, i giocatori ricevono delle tavole numerate che rappresentano la fama conquistata.

Il giocatore che, dopo tutte e tre le epoche, possiede la fama più alta, vince il gioco.

COMPONENTI

1 mappa di gioco

180 tessere: 30 Ra, 8 divinità, 25 Faraoni + 2 funerali, 25 Nili, 12 inondazioni + 2 siccità, 5x5 civiltà + 4 tensioni, 5 ori, 5x8 monumenti + 2 terremoti

48 tavole: 10x1 punto, 8x2 punti, 20x5 punti, 10x10 punti

16 soli in legno

1 figura di Ra

GENERALITÀ SUL GIOCO

Il gioco copre tre epoche

Dopo ogni epoca, viene assegnata la fama

Alla fine, chi ha raggiunto la fama maggiore, vince la partita

COMPONENTI

1 mappa di gioco

180 tessere

48 tavole

16 soli

1 figura di Ra

PREPARAZIONE

Piazzate la **mappa** al centro del tavolo. Essa presenta due diversi tipi di tracciato: quello più in alto è diviso in 10 spazi (tracciato di Ra) e quello più in basso è diviso in 8 spazi (tracciato dell'asta). In alto e in basso sulla mappa sono presenti inoltre delle tabelle che riassumono i punti fama che si possono ricevere alla fine di ogni epoca.

Prima di cominciare la partita, rimuovete attentamente le **tessere** dal loro supporto. Mescolatele bene e piazzatele coperte vicino alla mappa di gioco. L'area di gioco che si trova di fronte ad ogni giocatore è chiamata **area personale** (descritta più avanti). Questo è il posto in cui verranno piazzati i soli e le tessere acquisite.

Inoltre, prima di iniziare a giocare, rimuovete con attenzione dai supporti anche le **tavole** dei punti. I giocatori prendono due di queste tavole che hanno valore 5 e le piazzano coperte nella loro area personale. Le tavole restanti saranno messe scoperte a lato della mappa di gioco.



1



2



5



10

Separate i **soli** in gruppi diversi, come indicato nella seguente tabella:

	3 giocatori	4 giocatori	5 giocatori
Gruppo 1	13 - 8 - 5 - 2	13 - 6 - 2	16 - 7 - 2
Gruppo 2	12 - 9 - 6 - 3	12 - 7 - 3	15 - 8 - 3
Gruppo 3	11 - 10 - 7 - 4	11 - 8 - 4	14 - 9 - 4
Gruppo 4		10 - 9 - 5	13 - 10 - 5
Gruppo 5			12 - 11 - 6

I giocatori scelgono a caso il gruppo che desiderano. Essi piegheranno poi i loro soli a faccia in su nella loro area personale. Piazzate il sole di valore 1 a faccia in su al centro della mappa di gioco.

Tenete la **figura di Ra** a disposizione di tutti, al di fuori della mappa.



PREPARAZIONE

Piazzare la mappa al centro del tavolo

Piazzare le tessere a faccia in giù vicino alla mappa

Ogni giocatore prende 2 tavole di valore 5; piazzare le rimanenti vicino alla mappa

Distribuire i soli come specificato nella tabella

Con 3 e 4 giocatori, vengono usati solo quelli numerati da 1 a 13.



Piazzare la figura di Ra vicino alla mappa

L'AREA PERSONALE

Ogni giocatore terrà sul tavolo le sue tessere e i suoi soli distinguendoli in cinque gruppi, come rappresentato qui sotto; le tessere saranno sempre a faccia in su:



GIOCARE UNA PARTITA

Il giocatore con il sole che contiene il valore più alto inizia la partita. Dopo il suo turno, il gioco prosegue in senso orario attorno al tavolo.

Nel proprio turno, se un giocatore possiede ancora un sole a faccia in su, può eseguire **una** delle azioni seguenti:

- pescare una tessera
- giocare una tessera divinità
- invocare Ra

Se un giocatore non ha più soli scoperti, non può fare nessuna azione. Quando il tracciato dell'asta è pieno, i giocatori possono usare solo le divinità oppure invocare Ra.

Pescare una tessera

Il giocatore pesca una delle tessere che si trovano coperte vicino alla mappa. Se il giocatore pesca una tessera che raffigura Ra, egli la piazza sulla mappa nel primo spazio libero del tracciato di Ra. Questo fa iniziare un'asta (vedere più avanti).



Ra

Quando un giocatore pesca un altro tipo di tessera, egli la mette nel primo spazio libero del tracciato dell'asta, e termina il suo turno. Se si sta giocando una partita a 3, non vengono usati i primi due spazi sul tracciato di Ra; se si sta giocando in 4, non viene usato solo il primo.

L'AREA PERSONALE

I soli a faccia in su sono disponibili per le puntate nelle aste; i soli a faccia in giù sono già stati usati e non sono più disponibili fino all'epoca successiva.

Piazzare le tessere di una stessa categoria vicino alle altre.

Piazzare le civiltà e i monumenti uguali in gruppi sovrapposti ma sfalsati, in modo che si possa facilmente vedere il numero delle tessere.

GIOCARE UNA PARTITA

Il giocatore con il valore del sole più alto comincia; poi il gioco prosegue in senso orario

Un'azione possibili:

- **pescare una tessera**
o
- **giocare una divinità**
o
- **invocare Ra**

I giocatori senza soli scoperti, passano il turno

Pescare una tessera e piazzarla sulla mappa

Tessera Ra → Asta

Le tessere Ra rimangono sul tracciato di Ra fino al termine dell'epoca corrente

Giocare una tessera divinità

Se un giocatore possiede nella sua area personale una o più tessere divinità, allora potrà utilizzarle per prendere le tessere che si trovano sul tracciato dell'asta. In un turno, un giocatore può usare una o più tessere divinità, e per ogni divinità giocata potrà prendere una tessera. Per fare questo, il giocatore ripone nella scatola la divinità utilizzata e piazzerà la tessera prelevata nella sua area personale. Un giocatore non può prelevare altre tessere divinità che si trovano sul tracciato dell'asta o le tessere Ra sul tracciato di Ra. Se restano dei buchi nel tracciato dell'asta, questi verranno riempiti dalle tessere pescate nei turni successivi.

Le divinità



Anubis



Bastet



Chnum



Horus



Seth



Sobek



Thoth



Uto

Invocare Ra

Il giocatore dichiara, "Ra", e mette la figura di Ra nella sua area personale. Con questo, comincia un'asta (vedere sotto).

Asta

Il giocatore la cui azione ha causato l'asta, perché ha pescato una tessera Ra oppure ha invocato Ra, verrà chiamato per quell'asta 'giocatore di Ra'. Per indicare ciò, egli piazzerà la figura di Ra nella sua area personale. L'asta inizia dal giocatore a sinistra di chi ha invocato Ra e continua in senso orario attorno al tavolo, terminando con il giocatore di Ra. Durante la fase dell'asta, i giocatori punteranno i loro soli. Il vincitore potrà prendere anche il sole che si trova al centro della mappa di gioco. Se però non ci sono tessere sul tracciato dell'asta, tale giocatore prenderà esclusivamente il sole.

Ogni giocatore, nel turno, potrà puntare uno dei suoi soli che si trovano a faccia in su, piazzandolo sul bordo della mappa. Le offerte successive dovranno essere più grandi della precedente. Un giocatore può passare, scegliendo di non offrire nulla. Comunque, nel caso di un'asta causata da una scelta volontaria, il giocatore di Ra **dovrà** obbligatoriamente fare un'offerta quando non ci fossero altre offerte. Quando un giocatore invoca Ra involontariamente, perché il tracciato dell'asta è pieno ed egli non ha scelto di giocare una divinità, allora anche se tutti passano, egli non sarà obbligato a fare offerte. Quando l'asta è causata dall'aver pescato una tessera Ra allora tutti i giocatori possono passare, incluso il giocatore di Ra, e le tessere che si trovano sul tracciato dell'asta rimangono al loro posto.

Il giocatore con la puntata maggiore, potrà prendere **tutte** le tessere che si trovano sul tracciato dell'asta (se ce ne sono) e le potrà piazzare scoperte nella sua area personale. Egli prenderà anche il sole che si trova al centro della mappa di gioco e lo

Giocare le tessere divinità e prendere le tessere che si trovano sul tracciato dell'asta

Quando viene giocata una tessera divinità, questa viene rimossa dal gioco

Invocare Ra → Asta

L'asta inizia dal giocatore che si trova a sinistra di quello che ha invocato Ra, e prosegue in senso orario; ogni giocatore può offrire solo una volta

Un'asta viene eseguita anche se non ci sono tessere sul tracciato dell'asta. In questo caso, i giocatori offrono esclusivamente per accaparrarsi il sole che si trova al centro della mappa.

Il giocatore che ha offerto il sole di valore più alto, scambia i soli e prende tutte le tessere che si trovano sul tracciato dell'asta

piazzerà a faccia coperta sempre nella sua area personale. I soli che si trovano coperti non potranno essere usati durante l'epoca attuale, ma verranno rigirati alla successiva epoca. Il giocatore metterà poi il sole che ha usato per vincere l'asta, al posto di quello che si trovava al centro della mappa.

Dopo l'asta, la partita continua con il giocatore a sinistra di quello che ha invocato Ra, incurante di chi ha vinto l'asta.

Disastri

Quando una o più tessere disastro sono incluse nel tracciato dell'asta, un giocatore che vince quell'asta può perdere alcune tessere contenute nella sua area personale. Per prima cosa, tutte le altre tessere appena acquisite vengono piazzate nell'area personale. Poi bisogna soddisfare le richieste delle tessere disastro, scartando due tessere per ogni categoria indicata dal disastro. Se il giocatore possiede solo una tessera di quella categoria, egli perderà solo quella. Se non possiede tessere di quella categoria, il disastro non gli causerà danni. Un giocatore deve soddisfare tutte le tessere disastro che ha acquisito.

Un giocatore può scegliere quale tessera scartare della categoria indicata, a meno che il disastro non sia una siccità. Con la siccità, il giocatore deve scartare per prima cosa, se ne possiede, le tessere inondazione (due tessere per ogni disastro), e poi le tessere Nilo per un totale di due tessere scartate per ogni tessera inondazione. Le tessere scelte vengono rimosse dal gioco, assieme alle tessere disastro.



Le Epoche

Se un giocatore non possiede più nessun sole a faccia in su (cioè li ha già usati tutti e tre), egli non può più fare nessuna azione in quell'epoca, perciò ci saranno meno giocatori che potranno ancora competere per le tessere in gioco. Quando completa il suo turno anche l'ultimo giocatore che possiede almeno un sole a faccia in su, l'epoca attuale termina. Tutte le tessere sul tracciato di Ra, vengono messe coperte nella scatola; il sole al centro della mappa rimane in quella posizione per essere pronto alla prossima epoca.

Gli altri offerenti, se ce ne sono, riprendono il sole che hanno offerto e lo rimettono a faccia in su nella loro area personale.

La partita continua con il giocatore a sinistra di quello che ha invocato Ra

I disastri distruggono 2 tessere della stessa categoria; le tessere vengono scartate immediatamente

Le tessere disastro si distinguono dalle altre perché hanno un bordo nero.

Se un giocatore riceve più tessere disastro, egli dovrà soddisfarle tutte.

Piazzare tutte le tessere rimosse a faccia in giù nella scatola, in modo da essere nascoste ai giocatori.

I giocatori che non hanno più soli a faccia in su, passano il turno

Un epoca termina quando

- sono stati usati tutti i soli
- il tracciato di Ra è pieno

L'epoca termina immediatamente anche quando il tracciato di Ra è pieno. In questo caso, non c'è un'asta e tutte le tessere vengono rimosse sia dal tracciato di Ra che dal tracciato dell'asta, e piazzate coperte nella scatola. A questo punto, solamente il sole resta sulla mappa. I soli che si trovano ancora scoperti nell'area personale di qualche giocatore rimangono a faccia in su per essere usati nell'epoca successiva.

Al termine di un'epoca, vengono totalizzate le tessere nell'area personale dei giocatori (vedere più avanti). Dopo aver calcolato i totali, tutti i soli coperti vengono rigirati a faccia in su. I giocatori cominciano la nuova epoca con lo stesso numero di soli. Tuttavia, i giocatori lotteranno durante le epoche per accaparrarsi i soli di diversi valori. Il giocatore con il valore del sole più alto comincerà la nuova epoca.

CALCOLARE I PUNTI

Al termine di ognuna delle tre epoche, i giocatori ricevono i punti fama per le loro fatiche, sotto forma di tavole. Dopo che la fama di un giocatore è stata calcolata, quel giocatore riceve (oppure perde) delle tavole il cui totale è uguale al punteggio di fama calcolato. I giocatori devono tenere coperte le tavole guadagnate.

Divinità

Ogni tessera divinità che si trova in un'area personale fa guadagnare 2 punti di fama al giocatore, e poi viene scartata.

Faraoni

Dopo ogni epoca, il giocatore con il maggior numero di tessere faraone riceve 5 punti fama, mentre il giocatore con il minor numero di tessere faraone ne perde 2. Se due o più giocatori si trovano alla pari sia per la maggioranza che per la minoranza, ognuno di essi guadagna 5 punti oppure perde 2 punti. Se tutti i giocatori hanno lo stesso numero di faraoni, nessun punto viene assegnato o detratto. Le tessere faraone restano nell'area comune dei giocatori, per essere utilizzate anche nelle epoche successive.



Faraone

Esempio: I giocatori Anna, Bob, Cathy e Don hanno rispettivamente 3 - 2 - 2 - 3 faraoni. Anna e Don guadagnano 5 punti fama, mentre Bob e Cathy ne perdono 2 ognuno.



Anna → 5 punti



Cathy → -2 punti



Bob → -2 punti



Don → 5 punti

Il Nilo e le inondazioni

Dopo ogni epoca, tutti i giocatori ricevono un punto fama per ogni tessera inondazione e Nilo che sono nelle loro aree personali. Tuttavia, un giocatore riceve questi punti solo se possiede almeno una tessera inondazione. I giocatori senza tessere inondazione non totalizzano punti per le loro eventuali

In 3 giocatori, un'epoca termina dopo che viene pescata l'ottava tessera; in 4 giocatori termina dopo che viene pescata la nona tessera e in 5 giocatori un'epoca termina dopo che viene pescata la decima tessera.

Dopo il calcolo dei totali, tutti i soli sono rigirati nuovamente a faccia in su

Per offrire, un giocatore deve considerare anche i soli che ha ricevuto e che utilizzerà nell'epoca successiva.

CALCOLARE I PUNTI

Se un giocatore perde più punti di quelli che possiede, perde tutti quelli che ha, e prende 0 punti nell'epoca successiva; i totali negativi non vengono considerati.

Ogni divinità → 2 punti

Chi ha meno faraoni → -2 punti

Chi ha più faraoni → 5 punti
(restano nelle aree personali)

Ogni Nilo e ogni Inondazione → 1 punto
(ma solo con almeno un'inondazione!)

(le inondazioni sono rimosse, i Nili restano)

tessere Nilo.

Dopo avere calcolato i totali, tutte le tessere inondazione vengono scartate. Le tessere Nilo, invece, restano nelle aree personali dei giocatori per essere utilizzate nell'epoca successiva.



Nilo



Inondazione

Ori

Dopo ogni epoca, tutti i giocatori ricevono 3 punti fama per ogni tessera oro che si trova nelle loro aree personali. Dopo aver calcolato i totali, tutte le tessere oro vengono scartate.



Oro

Civiltà

Dopo ogni epoca, i giocatori che non hanno tessere civiltà nella loro area personale, perdono 5 punti fama. Se invece un giocatore possiede almeno 3 diverse tessere civiltà, egli guadagna 5 punti fama, se ne possiede 4 diverse guadagna 10 punti e se ne possiede 5 diverse guadagna 15 punti. Dopo aver calcolato i totali, tutte le tessere civiltà vengono scartate.



Arte



Agricoltura



Religione



Astronomia



Scrittura

Esempio: Anna possiede 3 tessere Astronomia, 2 di Agricoltura e 2 di Scrittura. In questo modo riceve 5 punti, perché possiede tre diverse tessere civiltà. Il totale viene calcolato per ogni tessera di Astronomia, Agricoltura e Scrittura. Le tessere extra di ogni civiltà non danno nessun punto.



→ 5 punti

Monumenti

I monumenti vengono totalizzati solo dopo la terza epoca. Essi restano nell'area personale del giocatore per tutta la partita. Fino a 6 monumenti diversi, i giocatori ricevono 1 punto fama per ogni monumento; ricevono 10 punti se hanno raccolto almeno 7 monumenti diversi e 15 punti se ne hanno raccolti 8. Inoltre, un giocatore riceve un bonus di 5 punti fama per ogni gruppo di tre monumenti identici, 10 punti per ogni gruppo di quattro monumenti identici e 15 punti per ogni gruppo di cinque monumenti identici.

Ogni ORO

(rimuoverli dal gioco)

→ 3 punti

Nessuna civiltà

→ -5 punti

3/4/5 diverse

Rimuoverle dal gioco

→ 5/10/15 punti

Monumenti

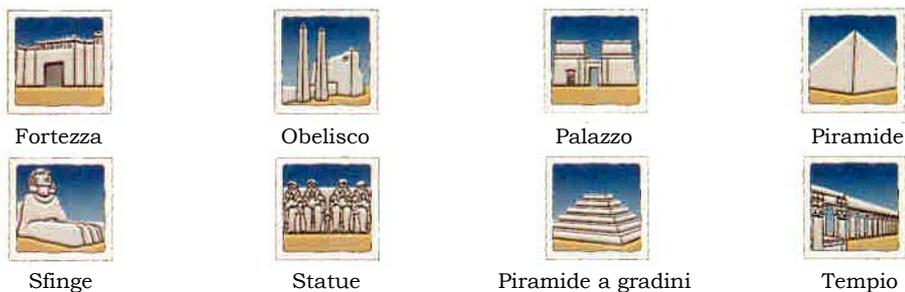
1-6/7/8 diversi

→ 1-6/10/15 punti

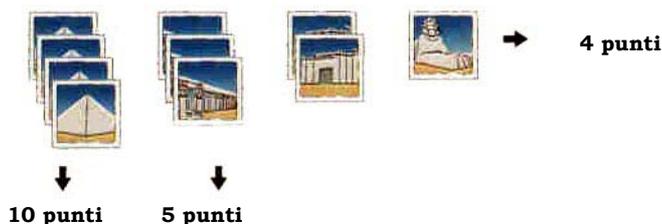
3/4/5 uguali

→ 5/10/15 punti

(I monumenti vengono calcolati dopo la terza epoca)



Esempio: Anna ha 4 Piramidi, 3 Templi, 2 Fortezze e 1 Sfinge. Dopo la terza epoca riceve 19 punti (4 per quattro diversi monumenti, 10 per quattro Piramidi e 5 per tre Templi). Perciò, essa riceve dei punti per tutti i suoi monumenti, tranne che per la seconda Fortezza.



Soli

Come i monumenti, i Soli vengono totalizzati solo dopo la terza epoca. Ogni giocatore somma i numeri esposti sui suoi soli (sia quelli a faccia in su che quelli coperti). Il giocatore con il totale più alto riceve 5 punti fama e quello con il totale più basso ne perde 5. Se due o più giocatori si trovano alla pari, sia per il totale più alto che per quello più basso, ognuno guadagna o perde 5 punti. Se tutti i giocatori sono alla pari, non viene assegnato o tolto nessun punto.

Esempio: I giocatori Anna, Bob, Cathy e Don sommano i loro soli ed ottengono rispettivamente: 17 - 25 - 21 - 17. Bob riceve 5 punti, mentre Anna e Bob perdono ognuno 5 punti. Cathy non guadagna ne perde nulla.



FINE DEL GIOCO

Quando viene completata la totalizzazione dei punteggi per la terza epoca, la partita ha termine. Ogni giocatore aggiunge gli ultimi punti fama. Il giocatore con il totale più alto vince la partita. Se due o più giocatori sono alla pari, quello con il sole più alto vince.

Traduzione e adattamento a cura di Gylas
Versione 1.0 - Aprile 2001



NOTA. 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 e le carte.

Tutti i diritti sul gioco 'Ra' sono detenuti dal legittimo proprietario.

La somma più bassa dei soli

→ -5 punti

La somma più alta dei soli

→ 5 punti

Note: le tessere che restano in gioco al termine della totalizzazione sono indicate nelle tabelle sulla mappa di gioco; quelle non contemplate in tali tabelle vengono rimosse dopo la totalizzazione.

TERMINE DEL GIOCO

Dopo le tre epoche, il giocatore con la fama maggiore è il vincitore

