

LA VALLE DEI RE

TAL DER KÖNIGE

Traduzione: Sargon

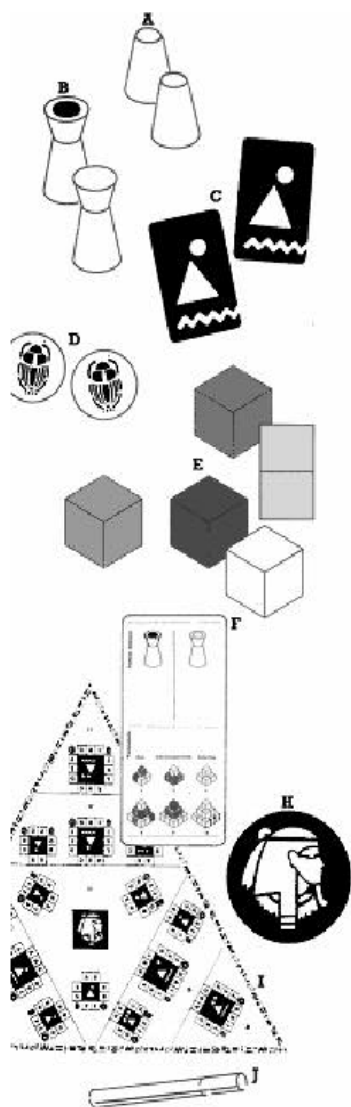
-un gioco di **Christian BEIERER** per 2 - 4 giocatori

Design : Thomas Di Paolo

FRANCKH-KOSMOS. Stuttgart 1991

Costruire delle piramidi nell'antico Egitto.

Ogni giocatore con delle aste cerca di aggiudicarsi dei blocchi di pietra per costruirsi delle piramidi portando uomini sui cantieri. Il vincitore è il giocatore che ha costruito le piramidi più prestigiose.



CONTENUTO

- A 20 pedine operaio (5 per giocatore);
- B 8 pedine capomastri (2 per giocatore);
- C 32 tavolette per asta (8 per giocatore);
- D 32 marcatori scarabeo (8 per giocatore);
- E 165 cubi di legno in 5 colori differenti (rappresentano i blocchi di costruzione);
- F 4 riassunti delle regole in tedesco (aiuto mnemonico);
- G 1 sacchetto nero in tessuto (non raffigurato qui a fianco);
- H 1 disco faraone;
- I 1 tabellone di gioco triangolare;
- J 4 pennarelli cancellabili.

PREPARAZIONE

Tutti i cubi colorati di costruzione sono mescolati nel sacchetto nero.

Ogni giocatore prende 5 operai, 2 capimastri, 8 tavolette per asta, 8 marcatori scarabei dello stesso colore.

Ogni giocatore prende anche un aiuto mnemonico che riassume le regole, i valori secondo il tipo di piramide e una zona bianca dove annotare lo spostamento dei capimastri.

Gli operai e i capimastri non utilizzati vengono rimessi nella scatola. Quelli invece dei giocatori vanno messi nella zona centrale del tabellone (n° 16).

Se ci sono solo 3 giocatori, i cantieri con 3 soli rossi non sono utilizzati e per rimarcarlo ponete un marcatore scarabeo del colore non utilizzato in ognuno di questi cantieri. Se invece ci sono solo 2 giocatori fate lo stesso coi cantieri con 2 soli rossi.

IL TABELLONE DI GIOCO

Ogni cantiere ha una zona limitrofa alla base della piramide con caselle dove mettere capimastri e operai.

Ogni casella è identificata da una lettera e da un numero (ad esempio 13-H è la casella H del cantiere 13)

Ogni piramide ha una taglia; ci sono 2 taglie (disponibili ai giocatori): Grande piramide (3 piani, 14 blocchi), Piccola piramide (2 piani, 5 blocchi). Inoltre al centro del tabellone vi è una piramide detta del Faraone che ha 4 piani e 30 blocchi.

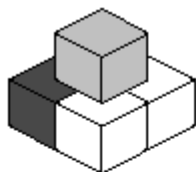
Il tabellone inoltre è diviso in 7 aree numerate da 16 a 22.

PIRAMIDI

Il valore di una piramide non è solamente determinato dalla taglia ma anche dal colore dei cubi utilizzati. Più una piramide è costruita da cubi dello stesso colore, più il suo valore è elevato. L'immagine sotto è ripresa dall'aiuto mnemonico.

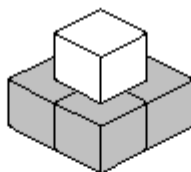
Da notare che nella piramide grande il cubo centrale del primo piano non è visibile, è dunque permesso utilizzare un qualunque colore ottenendo però ugualmente la combinazione desiderata (se ad esempio costruite una piramide di un solo colore il cubo centrale del primo piano può essere di qualunque colore, fermo restando che quando avrete finito di costruire questa piramide il punteggio sarà comunque quello di una piramide grande di un solo colore).

Colori misti



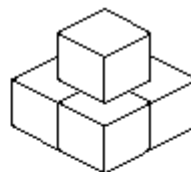
1 point

Colori alternati per piano

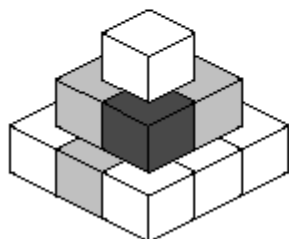


3 points

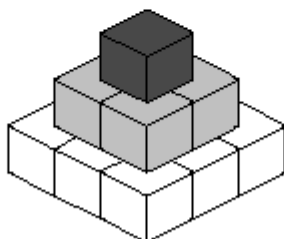
Un solo colore



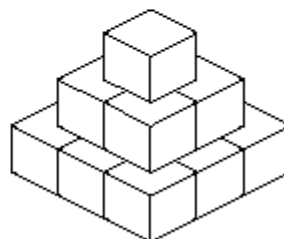
4 points



5 points



9 points



11 points

La piramide centrale del Faraone è costruita da tutti i giocatori, ma non da punti e il gioco finisce quando questa piramide è terminata.

IL PRIMO TURNO

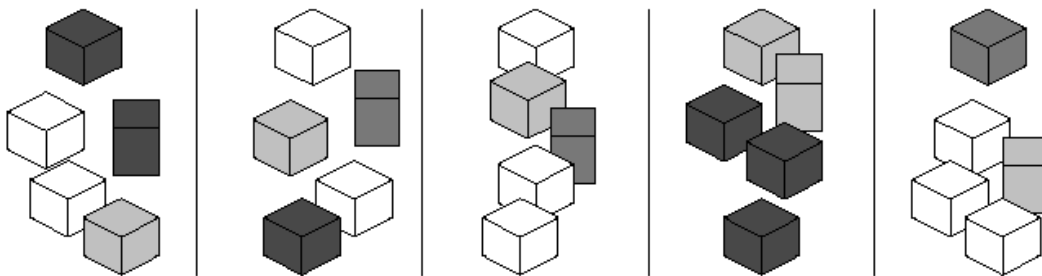
ORDINE DI GIOCO

Determinate un giocatore che comincerà la partita e dategli il disco del faraone. Il gioco si sviluppa in turni e ogni turno è costituito da diverse fasi. Il primo giocatore inizia ogni fase per primo poi gli altri giocatori in senso orario (quindi prima si termina una fase seguendo l'ordine di gioco poi si passa alla successiva). Alla fine del turno il disco del faraone passa al giocatore alla sinistra di quello che è stato il primo giocatore.

1. ACQUISTO DEI CUBI

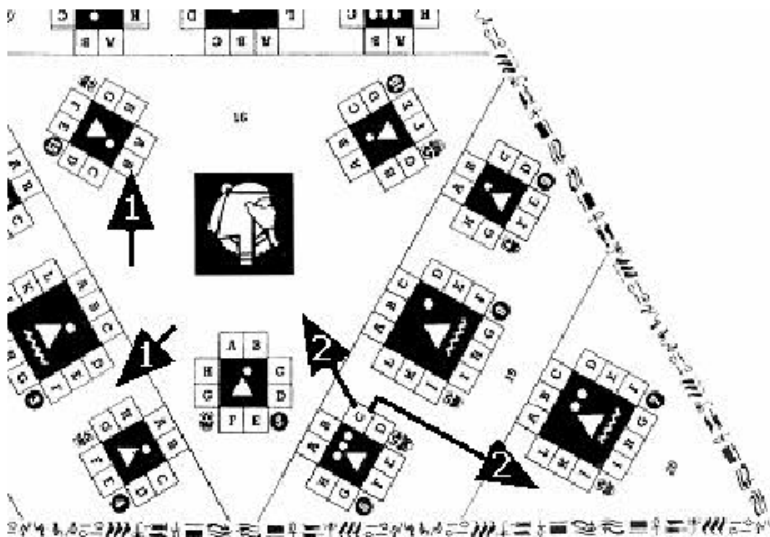
Il primo giocatore del turno pesca dal sacchetto nero dei cubi senza guardare e vengono posizionati vicino al tabellone divisi per gruppi di 5 cubi. Il giocatore che pesca deve comporre un numero di gruppi pari al numero dei giocatori più uno. (esempio se giocate in 4 allora dovrete comporre 5 gruppi). Il primo giocatore a questo punto può iniziare la fase dell'asta ponendo una sua tavoletta d'asta coperta vicino a uno dei gruppi di blocchi (a sua discrezione). Ci sono 4 tavolette vergini (valore 0), poi 4 tavolette che portano rispettivamente un valore di 1, 2, 3, 4, per un totale di 10 punti. I giocatori posano tutti le tavolette come meglio credono (sempre una alla volta e coperte). Non è obbligatorio utilizzare tutte le tavolette e le tavolette vergini sono utilizzare per bluffare.

Quando tutti i giocatori hanno fatto le loro offerte, si girano le tavolette e il giocatore che ha offerto di più per ogni singolo gruppo lo prende e lo pone davanti a se. Se c'è parità è il giocatore che ha messo per primo la tavoletta a vincere l'asta. I gruppi cui nessuno ha fatto un'offerta valida (ossia con un valore superiore a 0) vengono rimescolati dentro il sacchetto. Tutti i giocatori riprendono le loro tavolette.



2. MOVIMENTO DEI CAPOMASTRI

I capomastri iniziano a giocare dall'area 16. Ogni giocatore ha a disposizione 6 punti movimento. Passare una linea costa 1 punto movimento. Per linee si intendono sia le linee che separano le aree le une dalle altre, sia la linea che delimita il cantiere.



Esempio: Per spostare da 16 verso 15B o verso 17, il costo è di 1 punti movimento. Per spostare da 6C verso 20 o verso 16, il costo sarà di 2 punti movimento.

Attenzione: una linea che sia linea di separazione aree e linea di ingresso in un cantiere costa solo 1 punto movimento.

Esempio: Per passare da 16 verso il cantiere 8C si spende 1 punto, ma se si vuole andare per esempio su 8D si dovrà spendere 2 punti movimento.

I punti movimento possono essere distribuiti liberamente tra i 2 capomastri (ad esempio : 4 a uno e 2 all'altro, o 6 a uno e 0 all'altro).

Se un giocatore porta uno dei suoi capomastri in un cantiere non occupato e mai occupato, può prendere possesso del cantiere piazzandoci sopra un marcatore scarabeo sul cerchio nero vicino al cantiere. **Un capomastro non può prendere possesso di più di un cantiere per turno.**

Una volta che un giocatore ha il possesso del cantiere può costruire in quel cantiere anche il capomastro è stato spostato ed è quindi assente.

3. MOVIMENTO DEGLI OPERAI

Avete bisogno di operai nelle caselle dei cantieri per mettere i blocchi sulle piramidi. Ogni operaio potrà posare 2 blocchi. Cominciando dal primo giocatore, ogni giocatore può spostare i propri operai per un totale di 6 punti movimento da ripartire come volete.

4. COSTRUZIONE DELLE PIRAMIDI

Ogni giocatore può costruire utilizzando i cubi acquistati durante la fase dell'asta, si può costruire solamente nei cantieri di vostro possesso. Ogni operaio può piazzare fino a 2 cubi sul cantiere dove si trova, i capomastri non hanno bisogno di essere presenti e non posano cubi.

Le piramidi sono costruite piano per piano, un piano deve essere terminato per cominciarne un altro. Una volta piazzato un blocco non può essere più spostato (eccezione: rubare un blocco, vedi sotto). Quando la piramide è completata si prende il marcatore scarabeo e lo si pone sulla sommità a indicare non solo il possesso ma anche l'impossibilità di rubare blocchi o cantiere (vedi sotto). I cubi non utilizzati dai giocatori durante il turno devono essere disposti sul centro del tabellone a costruire la piramide del faraone (non importa la disposizione del colore dei blocchi, questa piramide non da punti).

5. CAMBIO DEL PRIMO GIOCATORE

Quando tutti i giocatori hanno terminato la fase di costruzione delle piramidi, il turno finisce e il primo giocatore da il disco del faraone al giocatore alla sua sinistra che diviene primo giocatore del turno seguente.

TURNI SEGUENTI

Dopo il primo turno, è possibile compiere azioni supplementari:

1. ACQUISTO DEI CUBI (invariato)

2. MOVIMENTO DEI CAPOMASTRI

I giocatori scrivono in segreto l'arrivo dei loro capomastri sull'aiuto mnemonico, scrivendo le coordinate (lettera e numero) di dove il capomastro deve andare. Gli aiuti vengono poi rivelati simultaneamente e i capomastri vengono spostati seguendo l'ordine di gioco. Ricordatevi il massimo di 6 punti movimento. Se un giocatore aveva programmato più di 6 punti movimento, tutti i movimenti dei capomastri sono annullati. Se un capomastro era destinato ad una casella di un cantiere già occupata (o perché il capomastro che vi si trovava non si è mosso o perché un giocatore prima di voi lo ha occupato), allora il giocatore ha diritto di posizionare il capomastro in una casella il più vicino possibile a quella designata (nello stesso cantiere ovviamente). I capomastri possono essere piazzati su dei cantieri rivali per cercare di rubare blocchi o cantieri.

3. MOVIMENTO DEGLI OPERAI

Gli operai sono spostati seguendo l'ordine dei giocatori senza scrivere segretamente il loro arrivo (visibilmente), sempre però tenendo a mente che avete un massimo di 6 punti di movimento. Possono anche andare nei cantieri avversari per rubare blocchi o tentare di appropriarsi del cantiere.

4. RUBARE I CUBI

Se avete più capomastri nel cantiere in cui volete rubare blocchi del proprietario del cantiere, potete rubare dei blocchi. Bisognerà però per questo che abbiate almeno un operaio nel cantiere in cui volete rubare i blocchi. Per ciascun operaio potete rubare 2 blocchi. I blocchi devono essere presi dal piano più alto.

Nessun cubo può essere rubato se la piramide è completata. I cubi rubati si aggiungono ai cubi comprati nella fase dell'asta. Non è possibile che più giocatori rubino dallo stesso cantiere (si procede seguendo l'ordine di gioco).

5. RUBARE I CANTIERI

Se avete nel cantiere che volete rubare più capomastri e più operai del proprietario del cantiere, potete rubarlo. In pratica passa sotto il vostro controllo. Cambiate quindi il marcatore scarabeo. Le piramidi completate non possono cambiare proprietario.

6. COSTRUZIONE DELLE PIRAMIDI

I giocatori costruiscono come nel primo turno. Utilizzano i cubi acquistati durante la fase dell'asta e quelli eventualmente rubati. I cubi inutilizzati (comprati o rubati) vanno a costruire la piramide centrale.

7. CAMBIO DEL PRIMO GIOCATORE (invariato)

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando alla fine di un turno si verifica che :

1. la piramide centrale è completata, oppure
2. tutti i cantieri hanno completato la loro piramide (più raro).

Ciascun giocatore calcola il valore delle sue piramidi. Il giocatore con più punti è il vincitore.

VARIANTI

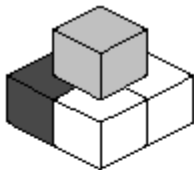
Variante rapida

Per una partita più corta mettete tutti i cubi non acquistati durante la fase dell'asta sulla piramide centrale e non nel sacchetto. La piramide del Faraone sarà così costruita e finita più rapidamente.

Variante per esperti

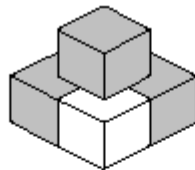
Si aggiunge una nuova forma di piramide : la piramide a raggi. La piccola piramide a raggi fa guadagnare 2 punti la grande 7. Si possono utilizzare 2 colori secondo l'immagine seguente.

Colori misti



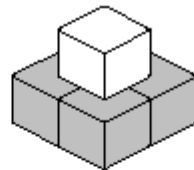
1 point

Colori alternati (a raggi)



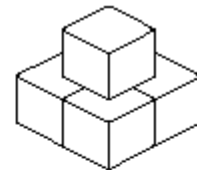
2 points

Colori alternati per piano

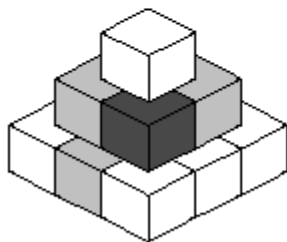


3 points

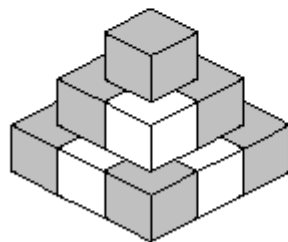
Un solo colore



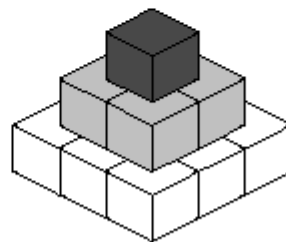
4 points



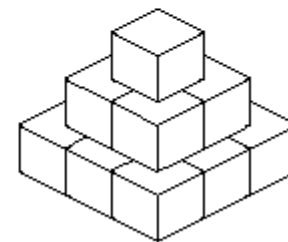
5 points



7 points



9 points



11 points

Variante non ufficiale proposta da Loïc Boisnier

Durante la fase dell'asta, il primo giocatore pone una sola tavoletta, poi gli altri giocatori pongono una loro prima tavoletta secondo l'ordine di gioco. Il primo giocatore pone la sua seconda tavoletta e così via. Questa variante aumenta la componente bluff.

Variante non ufficiale di Sargon

Per determinare l'ordine di gioco ha luogo un'asta con le tavolette. Chi offre di più (le tavolette con lo zero contano più di chi non ha offerto nessuna tavoletta) sceglie quando giocare. Determinato l'ordine di gioco di un giocatore otterrete anche quello degli altri giocatori (sempre verso sinistra). Le tavolette utilizzate per l'asta primo giocatore non possono essere usate nell'asta per l'acquisto dei blocchi nello stesso turno.