

ARCHAEOLOGY

The Card Game

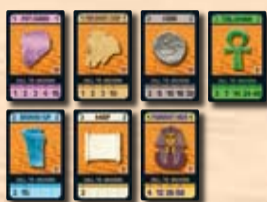
REGOLAMENTO

Scopri i tesori perduti dell'Egitto e fai la tua fortuna!

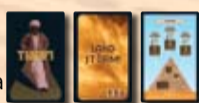
Archeology - Il gioco di carte per 2-4 giocatori, ed è raccomandato per un'età dai 10 anni in su. Una partita dura circa 20 minuti di gioco.

Componenti

72 carte tesoro:
18 cocci di vasi
16 pergamena
14 monete
8 talismani
6 coppe rotte
6 mappe
4 maschere del faraone



15 altre carte:
8 carte ladro
6 carte tempesta di sabbia
1 carta piramide



Foglietto di regole

Panoramica di gioco

Lo scopo del gioco è di fare più soldi di tutti trovando tesori e vendendoli al museo. I giocatori trovano tesori scavando nel sito di scavo. Serie di tesori vengono collezionati nel corso del gioco ed i giocatori scelgono il momento giusto per venderli al museo.

Se un giocatore trova una mappa nello scavo, può usarla per esplorare un'antica piramide dove sono nascosti anche più tesori. I giocatori possono scambiare i loro tesori con il mercato locale per incrementare il valore della loro collezione. Se un giocatore incontra un ladro allo scavo, lo userà, il ladro, per rubare tesori da un altro giocatore. Se avviene una tempesta di sabbia, vengono colpiti tutti i giocatori e possono perdere alcuni dei loro tesori.

Il giocatore con più soldi alla fine del gioco vince.

Preparazione del gioco

1. Mettere da una parte tutte le carte ladri, tempeste di sabbia, piramide e mappe.

Mescolare tutte le carte rimaste insieme in 1 mazzo.

2. Dare 4 carte dal mazzo coperto ad ogni giocatore.

Ogni giocatore prende le carte in mano senza rivelarle agli altri.

3. Mettere 5 carte dal mazzo coperto al centro del tavolo.

Per tutto il gioco, le carte tesori scoperte al centro del tavolo saranno chiamate mercato.

4. Mettere le carte nella piramide.

Posizionare la carta piramide sul tavolo accanto al mercato. Mettere 3 carte dal mazzo alla destra della piramide, 5 carte sopra la piramide, e 7 carte alla sua destra, tutte a faccia in giù. Queste carte sono i tesori nelle stanze della piramide.

5. Rimuovere le carte tempesta di sabbia se si gioca con 3 o 4 giocatori.

Se si gioca con 3 giocatori, ritornare 1 carta tempesta di sabbia nella scatola. Se si sta giocando con 4 giocatori, ritornare 2 carte tempesta di sabbia. Queste carte non saranno usate nel gioco.

6. Mescolare tutte le restanti carte a formare 1 mazzo.

Mescolare le carte restanti di tempesta di sabbia, ladri e mappe in quel che resta del mazzo. Mettere il mazzo coperto sul tavolo. Questo mazzo viene chiamato lo scavo.

Panoramica di una carta Tesoro

Su ogni carta tesoro è elencato il valore di scambio (per lo scambio al mercato), i suoi valori di vendita (per la vendita di serie di tesori al museo), e la sua rarità (il numero di carte tesoro del suo tipo che sono nel gioco).

• Valore di scambio

Indicato nell'angolo in alto sulla carta. Un talismano ha un valore di scambio di 3.



• Rarità

Indicato nell'angolo in basso a destra dell'immagine sulla carta. Ci sono 8 talismani nel gioco.

• Valore di vendita

Indicato in basso sulla carta. Una serie di 4 talismani può essere venduta al museo per 24 \$.

Inizio del gioco

Il giocatore iniziale viene scelto casualmente.

Svolgimento del gioco

Ad ogni turno il giocatore scava in cerca di tesori e poi può effettuare altre azioni.

1. Scavare in cerca di tesori

All'inizio del suo turno, il giocatore deve scavare in cerca di tesori, pescando la carta in cima al mazzo dello scavo.



Se la carta è una carta tesoro, il giocatore ha trovato un tesoro! La carta viene aggiunta alla mano del giocatore senza essere rivelata agli altri.

Un giocatore può avere un numero illimitato di carte nella sua mano durante il gioco.



Se la carta è un ladro, il giocatore ha incontrato un ladro allo scavo e lo userà per rubare un tesoro da un altro giocatore.

Dopo essere stata pescata, la carta ladro viene scartata scoperta sul tavolo. Questo consente a tutti i giocatori di sapere quante delle 8 carte ladro sono ancora rimaste da pescare.

Il giocatore che ha pescato la carta ladro deve scegliere un avversario da cui rubare. Prende una carta dalla mano di quel giocatore senza guardarla. Questa carta viene poi aggiunta alla sua mano senza rivelarla agli altri giocatori. Se nessun avversario ha carte in mano, allora la carta ladro sarà scartata senza rubare niente.



Se la carta è una tempesta di sabbia, una tempesta ha colpito tutti i giocatori causando loro la perdita di alcuni dei loro tesori!

Questi tesori sono ben presto ritrovati nel deserto da mercanti locali, e così finiranno al mercato.

Dopo essere stata pescata la carta tempesta di sabbia, viene scartata scoperta sul tavolo. Questo consente a tutti i giocatori di sapere quante delle carte tempesta di sabbia sono ancora rimaste da pescare.

Ogni giocatore deve scartare metà delle proprie carte (arrotondato per difetto) a partire dal giocatore che ha pescato la carta tempesta di sabbia e procedendo in senso orario intorno al tavolo. I giocatori possono scegliere quale carte scartare. Le carte perse ora appartengono al mercato, e quindi vengono messe scoperte al centro del tavolo.

Esempio: Il giocatore A pesca una tempesta di sabbia. Scarta la carta scoperta sul tavolo. Possiede 6 carte in mano e così deve scartarne 3.

Sceglie 2 pergamene ed 1 moneta e le mette scoperte nel mercato. Il giocatore B ha 5 carte, così sceglie 2 carte e le scarta nel mercato. Il giocatore C ha 3 carte e così deve sceglierne 1 da scartare. Il giocatore D ha soltanto 1 carta e perciò non deve scartare nulla.

Quando tutti i giocatori hanno scartato, il giocatore che ha pescato la tempesta di sabbia riparte il suo turno scavando di nuovo in cerca di tesori.

ARCHAEOLOGY

The Card Game

REGOLAMENTO

2. Altre azioni

Dopo aver scavato in cerca di tesori, il giocatore può anche scambiare carte al mercato, esplorare la piramide e vendere tesori al museo. Il giocatore può fare queste azioni quante volte desidera per turno ed in qualsiasi ordine. Può inoltre scegliere di non fare nessuna di queste azioni.

Commerciare al mercato. Il giocatore può scambiare un qualsiasi numero di carte che ha in mano per un qualsiasi numero di carte nel mercato, di pari o meno valore di scambio. Un valore di scambio del tesoro è indicato nell'angolo in alto della sua carta.



Esempio: Il giocatore A decide di scambiare 2 pergamene (che hanno un valore di scambio di 1 ognuna) ed 1 moneta (che ha un valore di scambio di 2) per 1 talismano ed 1 cocchio di vaso (che hanno un valore totale di scambio di 4). Il giocatore mette la sua carta moneta e le carte pergamena scoperte nel mercato, e poi prende il talismano e i cocci di vaso dal mercato per metterli nella sua mano.

Se le carte scelte dal mercato sono di valore di scambio minore di quelle scambiate, la differenza viene semplicemente persa.

Il giocatore può scambiare con il mercato più volte nello stesso turno.

Nel mercato ci possono essere sempre un qualsiasi numero di carte. E' consigliato sistemare le carte nel mercato per tipo.

Esplorare la piramide. Se il giocatore ha una mappa, può usarla per esplorare la piramide per ottenere ulteriori tesori.



Il giocatore può scartare 1 carta mappa dalla sua mano per prendere 3 carte tesoro dalla stanza piccola; può scartare 2 carte mappa per prendere i 5 tesori dalla stanza media oppure può scartare 3 carte mappa per prendere i 7 tesori della stanza grande.

Tutte le carte prese dalla piramide sono aggiunte alla mano del giocatore senza essere rivelate agli altri giocatori. Le mappe scartate sono rimosse dal gioco.

Ogni stanza può essere esplorata una volta soltanto per partita.

Vendere al museo. Un giocatore può scegliere di vendere una serie di 1 o più carte tesoro dello stesso tipo dalla sua mano al museo. Queste serie valgono denaro al termine della partita.



Il valore di una serie di tesori è determinato dal prezzo di vendita indicato in basso sulla carta stessa. Per la maggior parte dei tesori, noterete che questi valori incrementano molto con ogni carta in più nella serie. Comunque, i cocci di vaso, le pergamene e le coppe rotte, devono essere in serie complete per poter generare un buon profitto. Quindi, è necessario una serie completa per poter avere un sostanziale incremento del valore.

Quando un giocatore decide di vendere una serie di tesori, egli annuncia agli altri giocatori che sta vendendo. Quindi mette la serie di carte scoperte sul tavolo di fronte a se in una fila sovrapposte, così che tutte le carte restanti visibili. Ogni volta che una

serie di tesori viene venduta, essa deve essere messa in una nuova pila. Le carte non possono essere aggiunte ad una serie di tesori che è già stata venduta.

Un giocatore non può vendere una serie contenente più tesori del massimo numero indicato sul suo prezzo di vendita. Per esempio, anche se un giocatore ha 6 talismani in mano, egli può solo venderne 5 come serie. Il giocatore può comunque vendere serie multiple dello stesso tipo di tesoro.

Il giocatore può vendere al museo più volte in un turno.

I tesori venduti non possono essere rubati dai ladri o perduti nelle tempeste di sabbia.

3. Fine del turno

Quando il giocatore ha finito di fare azioni per il suo turno, il gioco passa al prossimo giocatore, procedendo in senso orario intorno al tavolo.

Fine della partita

Quando non ci sono carte rimaste nel mazzo dello scavo, il gioco continua lo stesso con i giocatori che non scavano in cerca di tesori all'inizio del loro turno. Da questo punto in poi, un giocatore può scegliere di passare e non fare nessuna azione nel suo turno. Comunque, se tutti i giocatori passano in sequenza, allora il primo giocatore che passa deve vendere almeno 1 delle sue carte al museo quando il gioco ritorna a lui.

Quando ogni giocatore è rimasto senza carte in mano (cioè, tutti i restanti tesori sono stati venduti al museo) allora la partita è terminata.

Ogni giocatore calcola il valore di quello che ha venduto al museo durante la partita. Il valore di vendita di ogni serie di tesori venduta è calcolata separatamente. Questi valori sono poi sommati insieme ed il giocatore con il totale più alto vince.

Esempio: Alla fine della partita, un giocatore ha venduto 3 serie di tesori al museo: una serie di 4 talismani (il cui valore è 24\$), una serie di 2 talismani (il cui valore è 7\$) ed una serie di 5 monete (il cui valore è 30\$). Il suo punteggio totale è 61\$.

In caso di pareggio, i giocatori in pareggio contano il numero totale di carte che hanno venduto al museo. Chi di loro ha il totale più basso è il vincitore.

Crediti



sales@zmandgames.com

Game design e artwork di Phil Harding

Graphic Design di ARCHON Creative Design (www.archoncreative.com)

Edizione inglese 2009 © Z-Man Games, Inc. (www.zmandgames.com)

Licensed from Adventureland Games and Phil Harding © 2007



Domande? Commenti?
Pezzi mancanti?

Non esitate a contattarci a:
sales@zmandgames.com