

INTRODUZIONE

Al principio del ventesimo secolo, la febbre per le scoperte dell'Antico Egitto imperversava ovunque. Una moltitudine di cercatori e avventurieri era alla ricerca della magia e del mistero dei tempi perduti. Molti si accontentavano di sognare a distanza, ma alcuni decidevano di alimentare i loro sogni attivamente.

Ora, anche l'ultimo nascondiglio delle ricchezze dell'Antico Egitto è in procinto di essere scoperto. Squadre di avventurieri disorganizzati stanno per esplorare Hamunaptra, la leggendaria città della morte.

Avventurieri di ogni genere hanno ormai raggiunto le profondità del mare di sabbia che protegge l'ultima e inesplorata piramide. Accecati dalle antiche leggende di tesori infiniti e inebriati dalle promesse di gloria a venire, avanzano senza esitazione, incuranti dei terribili pericoli che si celano nell'oscurità e dell'orrore in procinto di rivelarsi.

Dopo diverse settimane di scavi infruttuosi, l'ingresso di quella che è conosciuta come la piramide più grande mai costruita, sepolta per secoli, è stato finalmente portato alla luce. Tutte le spedizioni archeologiche che lavoravano agli scavi hanno deciso di entrare insieme e condividere la gloria della scoperta, ma, una volta all'interno, vecchie trappole di centinaia di anni si sono attivate separandoli e intrappolando tutti in un labirinto infinito di gallerie. Lo spirito di cameratismo e collaborazione che aveva regnato fino a pochi minuti prima, è ormai sepolto sotto tonnellate di roccia che blocca ogni via d'uscita, e i gruppi di avventurieri combatteranno tra loro per la propria sopravvivenza, gloria e ricchezza.

La risoluzione e l'intelligenza dei nostri eroi sarà messa a dura prova negli oscuri cunicoli della piramide di Hamunaptra, rimasti nascosti per millenni all'umanità. Antichi geroglifici raccontano di scale segrete che conducono al calore della stella regnante; agli avventurieri non rimane che cercare una via di uscita con il maggior numero di prove importante scoperta archeologica del secolo.

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è trovare una via di uscita da Hamunaptra: la Grande Piramide, prima dei vostri avversari, ottenendo il maggior numero di prove e testimonianze della vostra scoperta, combinando le Caratteristiche e le risorse dei tuoi Personaggi – ovvero le Carte Equipaggiamento.

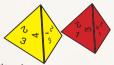
CONTENUTO DELLA SCATOLA

- * 1 Regolamento
- * 4 Dadi a 4 facce (d4) dalla forma piramidale
- * 16 Personaggi con basetta
- * 160 Tessere divise in:
 - * 16 Tessere Personaggio
 - * 29 Tessere Inizio Tunnel
 - * 84 Tessere Tunnel e Tessere Stanza
 - * 31 Tessere Incontro. Divise in:
 - * 9 Tessere Mostro
 - * 7 Tessere Trappola
 - * 15 Carte Equipaggiamento
- * 140 Segnalini Punto Vittoria

UTILIZZO DEI DADI A 4 FACCE (D4)

I dadi a 4 facce, d'ora in poi chiamati D4, sono delle piccole piramidi. Quando uno di questi dadi viene tirato su una superficie piana questo si fermerà con un lato sulla superficie del tavolo che costituirà la base della piramide. Il numero che appare leggibile sulla base della piramide sarà il risultato del vostro tiro.





Come potete vedere nell'esempio qui sopra il risultato del tiro del dado di sinistra è 3.

Durante la partita ai Giocatori verrà richiesto di tirare diversi D4 alla volta, questo sarà indicato con l'espressione #D4, dove il numero che comparirà prima del D4 indicherà quanti dadi dovranno essere tirati. Per esempio se ad un Giocatore viene chiesto di tirare 3D4 vuol dire che dovrà tirare 3 dadi a forma piramidale.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- 1. Scegliete la superficie di gioco. E' consigliato un tavolo con un diametro di almeno 1 metro. L'ideale sarebbe un tavolo quadrato così da poter centrare bene il Tabellone di gioco. In ogni caso è importante che i limiti dello spazio di gioco siano ben indicati sul tavolo.
- Determinate il Primo Giocatore. Tutti i Giocatori tirano 4D4. Il Giocatore che ottiene più 4 è il primo Giocatore.
- 3. Preparazione del Tabellone iniziale. Il Primo Giocatore dispone le Tessere Inizio Tunnel a seconda del numero dei Giocatori (vedi lo schema numero 4, Tabellone Iniziale). Le Tessere Inizio Tunnel devono essere posizionate il più vicino possibile al centro del Piano di Gioco. Le Tessere Inizio Tunnel non utilizzate devono essere rimosse dal gioco. Le Tessere in più sono pensate per permettere ai Giocatori di creare nuovi tipi di partenze e come pezzi di ricambio.
- 4. Scegliere i Personaggi. Il Primo Giocatore è il primo a scegliere un Personaggio, e dopo di lui ciascun Giocatore intorno al tavolo in senso orario ne sceglierà uno fino a che tutti i Giocatori non avranno il corretto numero di Personaggi in relazione al numero dei Giocatori presenti nella partita (vedi lo schema numero 2, Personaggi per Giocatore).
- 5. Assegnare gli Inizio Tunnel a ciascun Giocatore. Iniziando dal Giocatore alla destra del Primo Giocatore e procedendo in senso orario, ogni Giocatore sceglierà in quale Inizio Tunnel i suoi Personaggi dovranno incominciare il gioco. Una volta effettuata la scelta il Giocatore posizionerà i propri Personaggi in corrispondenza dell'Inizio Tunnel prescelto.
- **6. Creazione del Mazzo di Gioco.** Le restanti Tessere Tunnel dovranno essere mischiate insieme alle Tessere Mostri, alle Trappole e agli Equipaggiamenti, e posizionate in modo che ogni Giocatore possa raggiungerle comodamente. È importante ricordare che le Tessere Inizio Tunnel non utilizzate, dovranno essere rimosse dal gioco e non faranno parte del Mazzo di Gioco.
- **7.** *Il Gioco ha inizio!* Il Primo Giocatore comincia la partita e il gioco prosegue in senso orario.





TESSERE INIZIALI

Il tabellone di gioco deve essere posizionato il più possibile nel centro del tavolo di gioco. Come sia fatto all'inizio del gioco dipende dal numero dei Giocatori. Le Tessere Tunnel e le Tessere Inizio Tunnel si distinguono per il loro colore: le prime sono più chiare le seconde più scure. I Giocatori dovrebbero sentirsi liberi di provare a sperimentare ogni volta nuovi modi di allestire il Tabellone di gioco.

Ci sono due tipi di Tessere Inizio Tunnel. Le Tessere Ingresso che hanno una croce su un lato con una frana e le restanti che mostrano una frana senza nessun segno distintivo particolare.

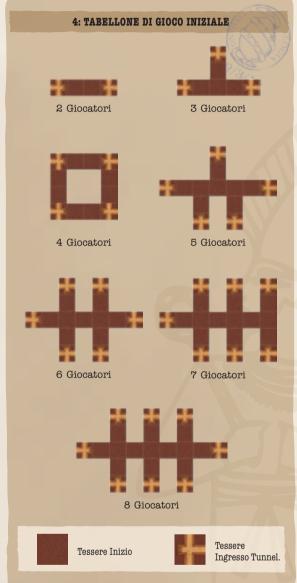
Guardando i differenti tipi di disposizione del Tabellone iniziale è subito chiaro che i Personaggi dei vari Giocatori inizieranno il gioco isolati da quelli degli altri Giocatori. Usate lo schema seguente per disporre i vostri Personaggi sulle Tessere Ingresso.



PERCORSO MINIMO DI GIOCO

Questa superficie è uno spazio immaginario costituito da ogni Tessera Ingresso dei Giocatori e rappresenta il Percorso Minimo che i Personaggi dovranno percorrere prima di trovare una possibile via di uscita da Hamunaptra. In una certa misura, esso rappresenta le dimensioni della Piramide.

Questa zona è determinata in questo modo: calcolate un raggio di 8 quadretti attorno a ciascuna Tessera di Ingresso

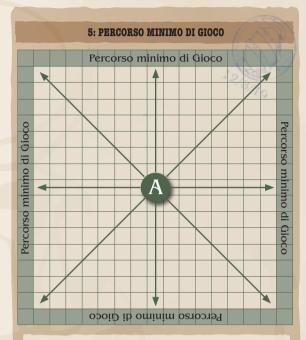


creando una griglia immaginaria. (Usiamo il termine Quadretto invece di Tessera Tunnel per evitare confusione).

In questo modo ciascun Giocatore ha una Percorso Minimo di gioco incentrato sulla propria Tessera Ingresso di 8 quadretti in ogni direzione.

Questa regola è direttamente correlata alla Scala di Uscita e all'Obiettivo principale del gioco, ovvero la fuga da Hamunaptra. Puoi avere una visione più completa della questione dando un occhio alle diverse tipologie di Scale che trovi a pagina 6.

Come si può vedere al punto 4 delle regole opzionali del gioco a pagina 10 di questo regolamento gli 8 quadretti di spazio possono essere modificati a seconda di quanto volete che la partita sia lunga e dello spazio che avete a disposizione per disporre il gioco.



Nello schema qui sopra la Tessera Ingresso del Giocatore A si trova nel mezzo della griglia, il Percorso Minimo di gioco per questo Giocatore si calcola partendo da li; come potete vedere, il percorso indicato conta 8 quadretti in ogni direzione. Il Giocatore A dovrà dunque trovare una via di uscita da Hamunaptra nella zona indicata in verde, attraversando così Percorso Minimo previsto.

SEQUENZA DI GIOCO

(

Inizia il Primo Giocatore e a seguire tutti gli altri, procedendo in senso orario. Ogni Giocatore compie le seguenti azioni nel suo turno:

- 1. Pescare le Tessere dal Mazzo. Il Giocatore pesca le Tessere dal Mazzo di gioco in modo da formare una mano con 4 Tessere che non deve mostrare agli avversari.
- 2. Muovere i Personaggi. Il Giocatore può muovere i suoi Personaggi di tante Tessere Tunnel quanto è il loro valore di movimento indicato nelle Carte Equipaggiamento. Un Giocatore può decidere di non muovere un Personaggio e non avrà bisogno di usare i suoi Punti Movimento. I Punti Movimento non utilizzati andranno persi.
- **3.** Aggiungere Tessere Tunnel. Il Giocatore può aggiungere Tessere Mostro, Trappola o Tunnel al Tabellone di gioco. (Vedere la sezione pertinente per le meccaniche relative a questa azione). (Vedere il regolamento a pagina 6 per il posizionamento delle Tessere Tunnel).
- **4. Risoluzione dei Combattimenti.** Il Giocatore risolve qualsiasi scontro in cui viene coinvolto. (Vedere la sezione Combattimenti e Confronti a pagina 8).
- 5. Piazzare le Tessere Equipaggiamento. Il Giocatore può giocare una Carta Equipaggiamento ponendola sul tavolo a faccia in giù fino al momento dell'uso. (Vedere Uso dell'Equipaggiamento a pagina 9).
- **6. Incomincia il turno del Giocatore successivo.** A questo punto si passa al Giocatore successivo a quello che ha appena giocato, andando in senso orario che ricomincia le azioni partendo dal punto 1.

 Fine del Turno. Quando tutti i Giocatori hanno agito, il Turno di gioco è finito e ricomincia un nuovo Turno.

CARATTERISTICHE DEI PERSONAGGI E DEGLI INCONTRI (MOSTRI, TRAPPOLE e EQUIPAGGIAMENTI)

In *Hamunaptra: Fuga dalla Grande Piramide* vengono utilizzate quattro caratteristiche: *Forza (F), Intelligenza (I), Resistenza (R)* e *Movimento (M)*.









rorza (F)

Intelligenza (I)

Resistenza (R)

Movimento (M)

Forza misura la potenza fisica e quanti D4 dovremo tirare nei confronti di Forza.

Intelligenza misura l'intelligenza e la prontezza mentale e stabilisce quanti D4 dovremo tirare nei confronti di Intelligenza.

Resistenza misura la resistenza fisica e stabilisce il numero di successi che devono essere eguagliati o superati per vincere o perdere un confronto. La propria Resistenza mostra il numero minimo di Successi che un Mostro o una Trappola necessitano per sconfiggervi e allo stesso modo la Resistenza di un Mostro o di una Trappola indica il numero di Successi minimo che dovrete ottenere per sconfiggerli.

Movimento misura la velocità e la rapidità e solo i Personaggi hanno questa caratteristica nel gioco. Indica il numero di Tessere Tunnel su cui un Personaggio si può muovere in ogni Turno.

6: PERSONAGGI E LORO CARATTERISTICHE

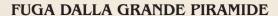


 ${f FORZA:}$ Numero di D4 che devono essere tirati durante un Confronto.

INTELLIGENZA: Numero di D4 che devono essere tirati durante un Confronto.

RESISTENZA: Numero di successi che un Mostro o una Trappola devono fare per sconfiggervi.

MOVIMENTO: Numero di Tessere Tunnel sulle quali il Personaggio si può muovere in ogni Turno.



7: MOSTRI, TRAPPOLE E LORO CARATTERISTICHE







Forza: numero di D4 che devono essere tirati durante un Confronto. Intelligenza: numero di D4 che devono essere tirati durante un Confronto.

Resistenza: numero dei successi che servono per sconfiggere il Mostro o la Trappola.

8: EQUIPAGGIAMENTI E LORO CARATTERISTICHE







L'Equipaggiamento può aumentare una qualsiasi delle quattro ${\tt Caratteristiche}.$

Forza: numero di D4 aggiuntivi durante i Confronti.

Intelligenza: numero di D4 aggiuntivi durante i Confronti.

Resistenza: numero dei Successi aggiuntivi che i Mostri o le Trappole devono ottenere per sconfiggere il Personaggio.

Movimento: numero di Tessere Tunnel aggiuntive che il Personaggio può percorrere durante un Turno.

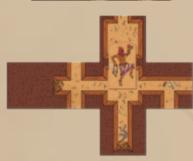
REGOLE GENERALI PER IL POSIZIONAMENTO DELLE TESSERE

Ci sono quattro tipi di Tessere: Tunnel, Mostri, Trappole e Equipaggiamenti. Quest'ultimo tipo utilizza regole speciali descritte più avanti. Ogni Giocatore nel suo turno:

- * Deve giocare almeno una Tessera Mostro, Trappola o Tunnel. Può posizionarle sia lungo un Tunnel che il Giocatore sta esplorando sia lungo un Tunnel esplorato da un altro Giocatore.
- * Se nessuna Tessera Tunnel viene giocata, il Giocatore alla sinistra di quello che sta giocando pesca a caso una Tessera dalla mano del Giocatore attivo e la rimischia nel Mazzo di Gioco.
- * Per ogni Tessera che viene inserita lungo un Tunnel che si sta esplorando, bisogna avere almeno un proprio Personaggio posto su di una Tesssera Tunnel adiacente a quella che vogliamo posizionare e che possegga dei collegamenti corretti (attraverso tunnel o stanze) con quello che nuovo che vogliamo piazzare. Quando si posiziona una Tessera Tunnel lungo un Tunnel esplorato da un altro Giocatore, non è necessario che vi sia un Personaggio adiacente.
- * Se il tunnel o una stanza di un altro Giocatore vengono collegati con il nostro (collegamenti solo attraverso passaggi di scale non contano), si applicano tutte le restrizioni previste per il posizionamento delle Tessere Tunnel in tunnel connessi con la nostra posizione di partenza.

9: ESEMPIO DI PIAZZAMENTO DI TESSERE TUNNEL





Nell'immagine in alto, viene rappresentato lo schema iniziale prima che i Giocatori inizino a posizionare le Tessere. Nella immagine sottostante i Giocatori hanno posizionato tre Tessere Tunnel. Questo è possibile perché il Personaggio è adiacente a tre possibili posizioni in cui possono essere posizionate le Tessere.

10: ESEMPIO DI SCORRETTO POSIZIONAMENTO DI TESSERE TUNNEL





L'immagine in alto rappresenta la situazione iniziale prima che le Tessere vengano posizionate. L'immagine sottostante è un tentativo errato di posizionamento delle Tessere, dal momento che è stata posizionata una Tessera Tunnel in cui uno dei lati aperti non corrisponde con quelli già posizionati.

* Ogni Giocatore può giocare qualsiasi numero di Tessere nel proprio Turno con le seguenti restrizioni:

Si può posizionare una sola Tessera Mostro o Trappola a Turno

Si può posizionare una sola Tessera Tunnel lungo un tunnel non connesso con il proprio punto di partenza.

REGOLE PER IL POSIZIONAMENTO DELLE TESSERE TUNNEL

- I lati di una nuova Tessera Tunnel devono corrispondere perfettamente con i lati delle Tessere Tunnel già in gioco in maniera tale che ci sia corrispondenza tra i lati chiusi e i passaggi aperti delle Tessere in maniera tale che ci sia corrispondenza tra i lati chiusi e i passaggi aperti delle Tessere.
- * Un lato con un accesso libero deve essere collegato con un tunnel già esplorato.
- * Tessere adiacenti sul tabellone di gioco non possono essere collegate tra loro con lati chiusi.

POSIZIONAMENTO DELLE TESSERE MOSTRO E TRAPPOLA

- * Le Tessere Mostro e Trappola possono essere posizionate solo dopo una Tessera Tunnel con un passaggio aperto.
- * Quando un Mostro o una Trappola sono attivi, le Tessere Tunnel possono essere posizionate solo in questa posizione per permettere il confronto con il Mostro o la Trappola. Quando ciò accade, la Tessera Tunnel viene posizionata sotto il Mostro o la Trappola e il Personaggio potrà muoversi in questa posizione per scontrarsi con loro nel proprio turno di gioco.
- Nessuna Tessera Tunnel potrà essere collegata con la Tessera Tunnel presente sotto il Mostro o la Trappola prima che la sfida venga risolta.

* Il divieto di posizionare nuove Tessere Tunnel prima che la sfida sia risolta riguarda solo quelle che toccano le Tessere Mostro o Trappola.

* Un Giocatore può decidere di piazzare un Mostro o una Trappola anche subito dopo la Tessera Ingresso Tunnel.

DIVERSI TIPI DI SCALE

Le Scale sono un elemento fondamentale del gioco senza le quali non si potrebbe uscire dalla Piramide, che è, poi, lo scopo fondamentale di Hamunaptra: Fuga dalla Grande Piramide.

A seconda del modo in cui vengono immesse sul Tabellone di Gioco e se rispondono a determinati requisiti, alcune scale avranno proprietà aggiuntive. Inoltre, ogni scala ha un simbolo. Scale che hanno lo stesso simbolo sono collegate tra loro, come se le loro caselle si toccassero.

Scale di Uscita. Una scala è considerata una Scala di Uscita quando soddisfa i seguenti requisiti:

* Quando è posizionata ad almeno 8 Tessere Tunnel di distanza dal punto di Ingresso del Giocatore che l'ha giocata, come mostrato nella Figura 5 Percorso Minimo di gioco.

Il Percorso Minimo di gioco viene deciso all'inizio di ogni partita a seconda dello spazio a disposizione per giocare e della durata che si è scelto di dare alla partita. Minore sarà il percorso minore lo spazio occupato e più breve sarà la partita.

Scale. Le Scale che non soddisfano i requisiti del Percorso Minimo di gioco per le Scale di Uscita verranno considerate semplici Scale.

COLLEGAMENTI TRA TESSERE TUNNEL DI DIFFERENTI GIOCATORI

Durante il gioco le Tessere Tunnel di Giocatori diversi possono essere collegate attraverso i loro tunnel. I Giocatori posizionano le Tessere Tunnel seguendo le normali regole. Se un Giocatore vuole mettere una Tessera Tunnel accanto ad una Tessera Tunnel di un Giocatore avversario deve semplicemente seguire le regole viste fino ad ora senza ulteriori restrizioni.

MOVIMENTO

- * Il Movimento dei Personaggi indica quante Tessere Tunnel i Personaggi possono percorrere in un Turno.
- * Per affrontare un Mostro o una Trappola, un Personaggio deve essere mosso sulla Tessera in questione e quindi sotto il Mostro o la Trappola da affrontare ci sarà certamente una Tessera Tunnel.
- * Personaggi controllati da Giocatori differenti non possono occupare la stessa Tessera Tunnel.

PASSAGGI!

Movimenti Speciali usando le Scale

Alcune scale recano dei simboli. Ogni simbolo è condiviso da due Scale, che sono considerate collegate da un passaggio, in modo che i Personaggi possano muoversi tra le due Scale. Ai fini del Movimento attraverso i Passaggi le Tessere con le Scale con simboli identici sono considerate adiacenti. Questo permette ai Personaggi di muoversi anche da un lato all'altro del campo di gioco basta che le Tessere Scale abbiano lo stesso simbolo.

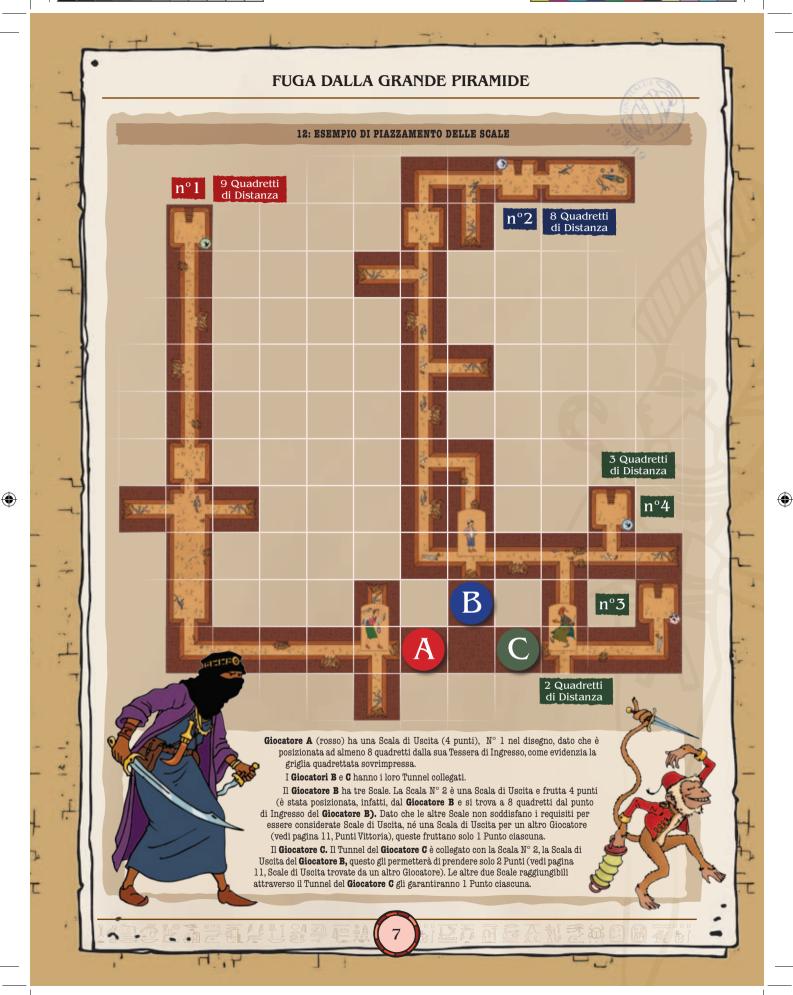
11: ESEMPIO DI POSIZIONAMENTO TESSERE MOSTRO E TRAPPOLA



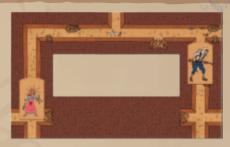


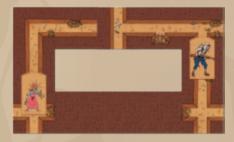
L'immagine in alto mostra la situazione iniziale prima che venga posizionata la Tessera; l'immagine sottostante invece mostra la situazione dopo che è stata posizionata la Tessera Mostro. Qui la Tessera Mostro è stata posizionata dopo un tunnel con il lato aperto e un Personaggio sopra. Mostri e Trappole non hanno bisogno di essere posizionati necessariamente accanto ad un Personaggio, l'unica limitazione è che siano posizionati subito dopo un tunnel aperto.





13: ESEMPIO DI COLLEGAMENTO TRA TUNNEL DI DUE GIOCATORI





L'immagine in alto mostra il modo corretto di collegare due Tunnel di due diversi Giocatori, mentre l'immagine in basso è un tentativo scorretto di collegare due Tunnel, dal momento che la Tessera Tunnel è stata posizionata anche se un lato non corrispondeva al collegamento con l'altra Tessera Tunnel.

Questi sono i cinque simboli che potrete trovare sulle Tessere Scale.











PERSI!

Muoversi oltre i limiti della Superficie di Gioco

In Hamunaptra il Tabellone di Gioco viene costruito durante la partita posizionando le Tessere Tunnel e spesso si può arrivare a toccare i limiti della Superficie di gioco scelta o semplicemente del tavolo su cui stiamo giocando. Questo è il motivo principale per cui raccomandiamo di posizionare il più possibile vicino al centro del tavolo le posizioni di partenza all'inizio del gioco. Se un Giocatore mette una Tessera Tunnel e non c'è più spazio per aggiungerne altre, il Personaggio può spostarsi su un'altra Tessera Tunnel lungo il bordo del Tabellone se ce n'è una disponibile con un tunnel aperto, diversamente il Personaggio dovrà tornare indietro e prendere una differente direzione.

BLOCCATI

Quando uno o più Personaggi non consentono ad un Personaggio di un altro Giocatore di passare questo, risulta bloccato. I Giocatori possono muovere attraverso Tessere Tunnel occupate da Personaggi di altri Giocatori in due modi:

Avere almeno un Personaggio in più degli altri sulla Tessera da sorpassare e avere un valore di Movimento che vi permetta di superare la Tessera da sorpassare e fermarsi oltre. * Avere un valore di Movimento totale più alto di quello del Personaggio sulla Tessera da sorpassare e abbastanza punti Movimento per superare la Tessera e fermarsi in una successiva.

Una volta che la Tessera Tunnel su cui si trovano Personaggi di altri Giocatori è stata superata tutti i Personaggi coinvolti nella manovra di sorpasso dovranno fermarsi tutti sulla stessa Tessera Tunnel anche se erano partiti da Tessere differenti all'inizio dell'azione.

COMBATTIMENTI E CONFRONTI

I Personaggi possono entrare in combattimento e confrontarsi con Mostri e Trappole. Le situazioni di combattimento vengono risolte utilizzando la Forza di un proprio Personaggio, aiutati dalle Tessere Equipaggiamento.

SEQUENZA DI COMBATTIMANTO

- Entrare nella stessa Tessera Tunnel. I Personaggi che vogliono prendere parte allo scontro devono muoversi sulla Tessera Tunnel che contiene il Mostro o la Trappola che si vuole affrontare.
- 2. Scegliere la Caratteristica. Quando i Personaggi che devono partecipare allo scontro si trovano sulla stessa Tessera Tunnel, il Giocatore decide quale Caratteristica il suo Personaggio userà per affrontare il Mostro o la Trappola. Il Giocatore può scegliere liberamente tra Forza o Intelligenza fintano che il mostro o la Trappola possiede una delle due Caratteristiche che si vuole utilizzare.
- **3. Il Personaggio attacca:** tira il dado. Si tirano tanti D4 quanto è il valore della Caratteristica scelta per lo scontro. Una volta ottenuto il risultato del lancio del dado si controllano quanti successi si sono ottenuti (vedi gli esempi numero 14 e 15 nella pagina successiva).
- **4. Rimuovi il Mostro o la Trappola sconfitti.** Rimuovi dal gioco gli sfidanti sconfitti.
- 5. Il Mostro o la Trappola attacca: tira il dado. I Personaggi subiscono l'attacco del Mostro o della Trappola.
- Rimuovi i Personaggi sconfitti. Rimuovi dal gioco gli sfidanti sconfitti.
- 7. Ritirarsi. I Personaggi possono ritirarsi dal combattimento spostandosi in una Tessera Tunnel vicina che non deve essere quella di provenienza. I Personaggi possono ritirarsi tutti nella medesima Tessera Tunnel anche se non posseggono più punti Movimento.
- **8. Nuovo Round di Combattimento.** Se non ci sono stati Mostri o Trappole sconfitti può cominciare un nuovo round di combattimento riprendendo la sequenza dal punto 2.

REGOLE DEI COMBATTIMENTI

- * La Forza viene contrapposta con la Forza dell'avversario o l'Intelligenza con l'Intelligenza dell'avversario, fino a che il Mostro o la Trappola posseggono quella Caratteristica. Per esempio, un Mostro senza la Caratteristica Intelligenza non potrà essere affrontato mediante l'uso di quella Caratteristica.
- * La Forza o Intelligenza ci indicano quanti dadi dovremo tirare.

FUGA DALLA GRANDE PIRAMIDE

- Il valore di Forza o Intelligenza del Mostro o della Trappola è il valore che dovremo superare o eguagliare con i nostri tiri di dado per ottenere un successo.
- * I dadi che raggiungono o superano i valori di Forza o Intelligenza del Mostro o della Trappola sono da considerarsi dei successi.
- * La Resistenza del Mostro o della Trappola indica quanti successi dobbiamo ottenere per poter sconfiggere il Mostro o la Trappola.
- * La Resistenza dei Personaggi rappresenta il numero di successi che il Mostro o la Trappola devono ottenere per sconfiggerli.
- Se il Mostro o la Trappola sopravvivono ad un attacco, contrattaccheranno i Personaggi. I Mostri e le Trappole attaccano allo stesso modo dei Personaggi. La loro Forza o Intelligenza indica quanti D4 tireranno; il valore della Forza o Intelligenza dei Personaggi sarà il valore che dovranno ottenere per avere dei successi e la Resistenza dei Personaggi il numero di successi che dovranno ottenere per sconfiggerli.
- * Quando un Mostro o una Trappola attacca può utilizzare a piacimento le proprie Caratteristiche di Forza o Intelligenza. Per il primo combattimento durante il Turno di gioco sarà il Primo Giocatore a decidere quale Caratteristica il Mostro utilizzerà per attaccare il Personaggio, a meno che non sia coinvolto nel combattimento un proprio Personaggio in quel caso deciderà il Giocatore alla sua sinistra. Per tutti i successivi combattimenti si procederà allo stesso modo: un Giocatore alla volta in senso orario.



- I Personaggi, Mostri o Trappole sconfitti vengono rimossi dal Tabellone di Gioco e le loro Tessere rimosse dal gioco.
- * I danni non si accumulano da un Turno di gioco all'altro, ma si accumulano nei diversi round di combattimento. Durante il Turno di un Giocatore i danni si accumulano fino a che il Turno non passa ad un altro Giocatore. Questo vale sia per i Personaggi, che per i Mostri e le Trappole.
- Se due o più Personaggi appartenenti allo stesso Giocatore si trovano nella stessa Tessera Tunnel, la loro Forza o Intelligenza si somma per scontrarsi contro



Dobbiamo affrontare una Mummia con Forza 3 e Resistenza 2. Il nostro Personaggio, la Guardia del Corpo, ha Forza 4 e Resistenza 2. Dato che la nostra Forza è 4, tiriamo 4D4, e dobbiamo ottenere almeno 3 (ovvero il valore di Forza della Mummia) su ciascun dado per ottenere dei successi. Visto che la

Mummia ha Resistenza 2 dobbiamo ottenere almeno 2 successi per eliminarla completamente. Possiamo attaccare lo stesso Mostro con

più di un Personaggio in modo da sommare le loro Caratteristiche. Per esempio, se il Personaggio "Giovane Ragazzo" aiuta la nostra "Guardia del Corpo", la Forza del "Giovane Ragazzo" 1 sarà sommata a quella della "Guardia del Corpo" 4 e così potremo tirare 5D4 (e se qualcuno del Personaggi ha Equipaggiamenti che incrementano le loro caratteristiche si potranno sommare anche quelle).

quella del Mostro o della Trappola avversari. Così se un Giocatore ha un Personaggio con Forza 3 e un altro con Forza 2, il Giocatore tirerà 5 dadi per vedere quanti successi ottiene per sconfiggere l'avversario.

* Quando un Mostro o una Trappola attaccano più di un Personaggio, un solo Personaggio alla volta si difende, pertanto la Resistenza dei Personaggi non viene sommata: si somma solo la Forza e l'Intelligenza. Questo significa che tutti i successi che un Mostro o una Trappola otterranno in un round di gioco colpiranno solo un Personaggio.

USARE L'EQUIPAGGIAMENTO

- Tessere Equipaggiamento (gli Oggetti che troviamo) aggiungono bonus ad una o più Caratteristiche dei Personaggi. Nel caso della Forza e dell'Intelligenza, il bonus rappresenta i dadi in più che il Giocatore potrà tirare. Per esempio, se il nostro Personaggio possiede Forza 2 e l'Oggetto trovato aggiunge +2 alla Forza, il nostro avversario dovrà sempre ottenere 2 o più per avere dei successi contro il nostro Personaggio, ma noi potremo tirare 4D4 (2 per la Forza del nostro Personaggio e 2 per l'incremento dell'Equipaggiamento). Per gli Oggetti che aumentano la Resistenza, il modificatore conta come danni in più che il Personaggio può ricevere prima di soccombere. Per esempio, per un Personaggio con Resistenza 2 e un Oggetto che da +1 alla Resistenza, l'avversario dovrà ottenere 3 successi per eliminare il nostro Personaggio.
- Ogni Giocatore può giocare e attivare una e una sola Tessera Equipaggiamento per ogni Personaggio vivo che si trova nei Tunnel della piramide di Hamunaptra. Così, se abbiamo due Personaggi vivi, possiamo avere due Tessere attive. Se i due Personaggi attaccano lo stesso Mostro o Trappola insieme possiamo usare entrambi i nostri Equipaggiamenti, ma se solo uno dei nostri Personaggi attacca un Mostro o una Trappola senza il suo compagno, potremo usare solo l'Equipaggiamento che è presente su quel Personaggio.

- * Quando una Tessera Equipaggiamento viene giocata, viene posizionata a faccia in giù sul tavolo fino a che il Giocatore non decide di utilizzarla.
- * I Giocatori possono attivare solo Tessere Equipaggiamento che hanno già sul tavolo.
- * Le Tessere Equipaggiamento sono considerate inattive fintanto che non vengono assegnate a nessun Personaggio. Gli Equipaggiamenti vengono assegnati ai Personaggi solo in determinati momenti del gioco: ad esempio durante i combattimenti. Così se abbiamo tre Equipaggiamenti sul tavolo e uno dei nostri Personaggi sta affrontando un Mostro o una Trappola possiamo assegnare al Personaggio coinvolto nel combattimento una qualsiasi delle nostre Tessere Equipaggiamento.
- Le Tessere Equipaggiamento attivate da un Giocatore rimarranno tali fino a quando non sarà di nuovo il turno di gioco di quel giocatore. Questo può avvenire quando ad esempio, il combattimento contro un Mostro dura più di un round, o quando verranno utilizzate le regole opzionali sul Movimento dei Mostri o sul combattimento tra Personaggi.
- * Non importa quanti Personaggi sono coinvolti in uno scontro, non può essere utilizzato più di un Equipaggiamento per modificare il valore di ogni Caratteristica. Ma si possono usare Equipaggiamenti che modificano Caratteristiche differenti durante lo stesso scontro come Forza e Resistenza.
- * Le Tessere Equipaggiamento utilizzate vengono scartate e non contano alla fine del gioco nel calcolo dei Punti Vittoria.
- Un Giocatore non può scartare un Equipaggiamento a meno che non sia stato assegnato ad un Personaggio.

16: ESEMPIO DI EQUIPAGGIAMENTO
UTILIZZATO IN COMBATTIMENTO

Nel precedente esempio nel

box numero 15, se avessimo avuto a disposizione l' "Arco di Neit" che aggiunge +2 alla Forza avremmo potuto tirare 6D4, ovvero 4 per la Forza del nostro Personaggio e 2 in più per il bonus dell'Arco. Per sconfiggere la Mummia avremo ancora bisogno di ottenere 2 successi facendo almeno 3 con il dado.

CARATTERISTICHE PARTICOLARI DELLE PERGAMENE

Ci sono tre Pergamene nel gioco, che hanno il potere speciale di distruggere una Tessera Tunnel già posizionata e rimuoverla dal gioco. Per distruggere una Tessera Tunnel bisogna avere un Personaggio posizionato su di una Tessera Tunnel adiacente a quella che si vuole distruggere. La Pergamena viene scartata immediatamente dopo che è stata utilizzata. Una Pergamena può essere utilizzata solo per un effetto, o per modificare le Caratteristiche del personaggio nella maniera indicata dalla Pergamena o per il suo potere speciale.

Una Tessera Tunnel non può essere distrutta se la sua assenza genera situazioni non regolamentari nel gioco (per esempio lasciare una Tessera Tunnel non collegata). Una Tessera Tunnel con un Mostro o una Trappola su di essa può essere distrutta, ma nel caso vi fosse sopra posizionato un avversario, non verrà colpito, rimanendo nello stesso posto, senza la Tessera Tunnel sotto di esso. In ogni caso, Tessere Tunnel al cui interno sono presenti dei Personaggi non possono essere distrutte.

Queste sono le tre Pergamene che potrete trovare in Hamunaptra: Fuga dalla Grande Piramide.







SCAMBIO DI TESSERE TRA GIOCATORI

- * I Giocatori possono scambiarsi delle Tessere solo quando i loro tunnel sono connessi, anche attraverso le Scale.
- * I Giocatori possono scambiarsi le Tessere in qualsiasi momento.
- Personaggi dello stesso Giocatore non devono per forza trovarsi in tunnel adiacenti.
- * Tutte le Tessere possono essere scambiate ad eccezione di quelle Equipaggiamento già presenti sulla tavola.
- * Se un Giocatore alla fine di uno scambio si trova con più di 4 Tessere in mano dovrà scartarne a sufficienza per arrivare ad avere una mano di 4 Tessere.

LA FINE DEL GIOCO

Quando un Giocatore posiziona una Tessera Scala a 8 quadretti di distanza dal suo punto di Ingresso questa diventa una Scala di Uscita da Hamunaptra. Quando un Giocatore posiziona un suo Personaggio su una Scala di Uscita, e tutti i Giocatori hanno giocato lo stesso numero di Turni, il gioco ha termine.

Il gioco può finire anche quando non ci sono più Tessere da pescare dal Mazzo di gioco; in questo caso gli altri Giocatori devono comunque compiere tutte le azioni che possono svolgere nel Turno (tutti i Giocatori devono infatti sempre aver giocato lo stesso numero di Turni), e fatto ciò, tutti calcoleranno i loro Punti Vittoria.

Chi ha fatto più Punti Vittoria vince la partita.

REGOLE PER LA FINE DEL GIOCO E IL CALCOLO DEI PUNTI VITTORIA

- * Prima di sommare i Punti Vittoria, tutti i giocatori dovranno aver giocato lo stesso numero di Turni.
- Il Giocatore con più Punti Vittoria vince la partita. Utilizzate la tabella 17 alla pagina seguente per calcolare i Punti Vittoria.



REGOLE OPZIONALI

L'uso di queste regole aggiuntive deve essere concordato da tutti i Giocatori prima dell'inizio della partita. Possono essere introdotte nel gioco un qualsiasi numero di regole.

- I Personaggi di un Giocatore possono entrare in combattimento contro i Personaggi di altri Giocatori. Le regole sono le stesse del combattimento contro Mostri e Trappole, ad eccezione del fatto che i Personaggi attaccati restituiscono sempre l'attacco (ovvero gli attacchi avvengono in contemporanea).
- 2. Tutti i Mostri hanno un valore di Movimento di 2. Quando tutti i Giocatori hanno compiuto il proprio Turno, il Primo Giocatore scegli un Mostro sul Tabellone e lo muove. Solo i Mostri possono essere mossi, non le Trappole. Fatto questo il Giocatore alla sinistra del Primo Giocatore sceglie un altro Mostro sul Tabellone non ancora mosso e lo muove, e si procede così in senso orario fino a che non ci sono più Mostri da muovere. Nessun Mostro può essere mosso da più di un Giocatore nello stesso Turno. Un Giocatore può decidere di non muovere un Mostro, ma questo non impedirà al Giocatore successivo di selezionarlo per essere mosso in questo Turno.
- 3. Il gioco finisce solo quando sono state pescate e giocate tutte le Tessere dal Mazzo di gioco e quindi si trovano tutte sul tavolo di gioco o scartate. Quando l'ultima Tessera è stata giocata tutti i Giocatori finiscono il Turno di gioco e si contano i Punti Vittoria.
- Se lo spazio di gioco è piccolo o si desidera una partita più breve, si può scegliere una distanza inferiore rispetto agli 8 quadretti previsti tra il punto di Ingresso e quello di Uscita.
- 5. Normalmente le Tessere di Ingresso dei Giocatori sono isolate da quelle degli altri, tuttavia si può decidere di disporre i punti di Ingresso dei Giocatori in modo che i tunnel siano più connessi tra loro. Questa opzioni risulta molto interessante se si decide di aggiungere anche la regola sugli scontri tra i Personaggi.
- 6. Quando si gioca in 2 o 3 Giocatori, si può decidere di permettere ai Giocatori di controllare più di 4 Personaggi ciascuno, sopratutto se si decide di utilizzare anche le regole opzionali 1 e 5.

CONSIGLI

- Scegli i tuoi Personaggi con una strategia precisa in mente: vuoi essere veloce e agile, pensi di affrontare molti scontri, il gruppo è ben bilanciato?
- Quando ci sono più di due Personaggi il punto di Ingresso ben scelto può essere di grande vantaggio.
- 3. Quando si posizionano Tessere sul Tabellone di gioco (Tessere Mostro, Trappola o Tunnel) considerate l'opportunità di interferire con le strategie dei vostri avversari. Posizionate i Mostri o le Trappole per tenere i vostri avversari impegnati, o posizionate Tessere Tunnel in modo da far cambiare la direzione del loro percorso ecc.
- Quando si ritiene che il gioco si stia avvicinando alla fine, tenete conto di quanti punti stanno facendo gli altri Giocatori visto che il risultato finale può cambiare molto in un solo Turno di gioco.
- Un consiglio è quello di tirare i dadi all'interno della scatola del gioco in maniera da evitare di spostare accidentalmente le Tessere in gioco.

17: PUNTI VITTORIA

SCALE DI USCITA

4 Punti. Per ogni Scala di Uscita Trovata.

Le Tessere Scala diventano Scale di Uscita quando sono poste a 8 quadretti di distanza dalla Tessera di Ingresso. Il Giocatore che pone una Scala di Uscita sul Tabellone di gioco riceve 4 punti ciascuna.

SCALE DI USCITA TROVATE DA ALTRI GIOCATORI

2 Punti. Per ogni Scala di Uscita Trovata da un altro Giocatore.

Quando due o più Tessere Tunnel di Giocatori diversi sono correttamente collegate, tutti questi Giocatori ricevono punti per tutte le Scale Uscita trovate. Questo vale sia per collegamenti attraverso tunnel sia per collegamenti mediante Scale con simboli uguali. Ogni Scala di Uscita disposta da un altro Giocatore e collegata al nostro Tunnel di Ingresso ci fornisce 2 Punti Vittoria.

SCALE

1 Punto. Per ogni Scala Trovata.

Ogni Scala scoperta che sia collegata con la Tessera di Ingresso a meno di 8 quadretti fornisce 1 Punto Vittoria.

PERSONAGGI FUGGITI

3 Punti. Per ogni Personaggio che finisce il proprio Movimento nell'ultimo Turno di gioco sopra una Scala di Uscita e riesci così a scappare da Hamunaptra.

Non importa se si tratta di una Uscita trovata da un altro Giocatore. Questo è l'unico momento in cui Personaggi di Giocatori diversi possono trovarsi insieme sulla stessa Tessera. Ogni Personaggio che finisce su una Scala di Uscita alla fine dell'ultimo Turno di gioco ottiene 3 Punti Vittoria.

PERSONAGGI SOPRAVVISSUTI

2 Punti. Per ogni Personaggio sopravvissuto.

Ogni Personaggio che rimane in vita all'interno della Piramide di Hamunaptra alla fine del gioco ottiene 2 Punti Vittoria.

TESSERE EQUIPAGGIAMENTO

1 Punto. Per ogni Tessera Equipaggiamento.

Forniscono Punti Vittoria gli Equipaggiamenti che si trovano ancora presenti sul tavolo di gioco davanti al Giocatore o nella sua mano alla fine della partita e forniscono 1 Punto Vittoria ciascuno.

SEGNALINI PUNTI VITTORIA

La vostra copia di Hamunaptra contiene 140 Segnalini Punti Vittoria con valori che vanno da 1 a 4 che potete utilizzare per tenere traccia dei Punti Vittoria guadagnati durante il gioco.
Ogni Giocatore inizia solo con i Punti Vittoria guadagnati per i propri Personaggi, come spiegato sopra. Durante la prosecuzione del gioco potrete aggiungere o togliere i Punti Vittoria man mano ne guadagniate o ne perdiate.



I	NTRODUZIONE	2
	Scopo del gioco	
	Contenuto della scatola	
	Utilizzo dei dadi a 4 facce (D4)	
	PREPARAZIONE DEL GIOCO	
	TESSERE INIZIALI	
	PERCORSO MINIMO DI GIOCO	
	CARATTERISTICHE DEI PERSONAGGI E DEGLI	4
	NCONTRI (Mostri, Trappole e Equipaggiamenti)	4
	REGOLE GENERALI	
I	PER IL POSIZIONAMENTO DELLE TESSERE	5
	Regole per il posizionamento delle Tessere Tunne	
	Posizionamento delle Tessere Mostro e Trappola.	
	Diversi tipi di Scale	. 6
	Collegamenti tra Tessere	
	Tunnel di Giocatori diversi	
ľ	MOVIMENTO	
	Passaggi! Movimenti Speciali usando le Scale	. 6
	Persi! Muoversi oltre i limiti	0
	della Superficie di Gioco	
•	COMBATTIMENTI E CONFRONTI	
	Sequenza di Combattimento	
•	USARE L'EQUIPAGGIAMENTO	
	Scambio di Tessere tra Giocatori	10
	Scambio di Tessere tra Giocatori	
I	LA FINE DEL GIOCO	
I	LA FINE DEL GIOCO	. 10
	LA FINE DEL GIOCO	. 1 0 10
I	LA FINE DEL GIOCO	.10 10 .11
I	LA FINE DEL GIOCO. Regole per la Fine del Gioco e il calcolo dei Punti Vittoria. REGOLE OPZIONALI. CONSIGLI	.10 10 .11
I	LA FINE DEL GIOCO. Regole per la Fine del Gioco e il calcolo dei Punti Vittoria. REGOLE OPZIONALI. CONSIGLI PUNTI VITTORIA	.10 10 .11 .11
I	LA FINE DEL GIOCO. Regole per la Fine del Gioco e il calcolo dei Punti Vittoria. REGOLE OPZIONALI. CONSIGLI PUNTI VITTORIA CREDITI	.10 10 .11 .11
	LA FINE DEL GIOCO. Regole per la Fine del Gioco e il calcolo dei Punti Vittoria. REGOLE OPZIONALI. CONSIGLI PUNTI VITTORIA CREDITI LISTA DEGLI ESEMPI	.10 .11 .11 .11
	LA FINE DEL GIOCO. Regole per la Fine del Gioco e il calcolo dei Punti Vittoria. REGOLE OPZIONALI. CONSIGLI PUNTI VITTORIA CREDITI LISTA DEGLI ESEMPI 1: Come tirare i dadi a 4 facce (D4).	.10 .11 .11 .11 .12
	LA FINE DEL GIOCO. Regole per la Fine del Gioco e il calcolo dei Punti Vittoria. REGOLE OPZIONALI. CONSIGLI PUNTI VITTORIA CREDITI LISTA DEGLI ESEMPI	.10 .11 .11 .11 .12
	A FINE DEL GIOCO. Regole per la Fine del Gioco e il calcolo dei Punti Vittoria. REGOLE OPZIONALI. CONSIGLI PUNTI VITTORIA CREDITI LISTA DEGLI ESEMPI 1: Come tirare i dadi a 4 facce (D4). 2: Personaggi per Giocatori.	.10 10 .11 .11 .122
1 1 2 2 3	Regole per la Fine del Gioco e il calcolo dei Punti Vittoria	.10 10 .11 .11 .1233
	Regole per la Fine del Gioco e il calcolo dei Punti Vittoria. REGOLE OPZIONALI. CONSIGLI PUNTI VITTORIA CREDITI LISTA DEGLI ESEMPI 1: Come tirare i dadi a 4 facce (D4). 2: Personaggi per Giocatori. 3: Esempio di piazzamento dei Personaggi nei Tunnel di Ingresso. 4: Tabellone di gioco iniziale. 5: Percorso Minimo di Gioco	.10 10 .11 .11 .122333
	Regole per la Fine del Gioco e il calcolo dei Punti Vittoria. REGOLE OPZIONALI. CONSIGLI PUNTI VITTORIA CREDITI LISTA DEGLI ESEMPI 1: Come tirare i dadi a 4 facce (D4). 2: Personaggi per Giocatori. 3: Esempio di piazzamento dei Personaggi nei Tunnel di Ingresso. 4: Tabellone di gioco iniziale. 5: Percorso Minimo di Gioco 6: Personaggi e loro Caratteristiche.	.10 10 .11 .11 .122333
	Regole per la Fine del Gioco e il calcolo dei Punti Vittoria REGOLE OPZIONALI. CONSIGLI PUNTI VITTORIA CREDITI LISTA DEGLI ESEMPI 1: Come tirare i dadi a 4 facce (D4) 2: Personaggi per Giocatori 3: Esempio di piazzamento dei Personaggi nei Tunnel di Ingresso 4: Tabellone di gioco iniziale 5: Percorso Minimo di Gioco 6: Personaggi e loro Caratteristiche 7: Mostri, Trappole e loro Caratteristiche	.10 10 .11 .11 .12233445
	Regole per la Fine del Gioco e il calcolo dei Punti Vittoria REGOLE OPZIONALI. CONSIGLI PUNTI VITTORIA CREDITI LISTA DEGLI ESEMPI 1: Come tirare i dadi a 4 facce (D4) 2: Personaggi per Giocatori 3: Esempio di piazzamento dei Personaggi nei Tunnel di Ingresso 4: Tabellone di gioco iniziale 5: Percorso Minimo di Gioco 6: Personaggi e loro Caratteristiche 7: Mostri, Trappole e loro Caratteristiche 8: Equipaggiamenti e loro Caratteristiche	.10 10 .11 .11 .12233445
	Regole per la Fine del Gioco e il calcolo dei Punti Vittoria REGOLE OPZIONALI. CONSIGLI PUNTI VITTORIA CREDITI LISTA DEGLI ESEMPI 1: Come tirare i dadi a 4 facce (D4) 2: Personaggi per Giocatori 3: Esempio di piazzamento dei Personaggi nei Tunnel di Ingresso 4: Tabellone di gioco iniziale 5: Percorso Minimo di Gioco 6: Personaggi e loro Caratteristiche 7: Mostri, Trappole e loro Caratteristiche 8: Equipaggiamenti e loro Caratteristiche 8: Equipaggiamenti e loro Caratteristiche 9: Esempio di piazzamento di Tessere Tunnel	.10 10 .11 .11 .12233445
	Regole per la Fine del Gioco e il calcolo dei Punti Vittoria REGOLE OPZIONALI. CONSIGLI PUNTI VITTORIA CREDITI LISTA DEGLI ESEMPI 1: Come tirare i dadi a 4 facce (D4) 2: Personaggi per Giocatori 3: Esempio di piazzamento dei Personaggi nei Tunnel di Ingresso 4: Tabellone di gioco iniziale 5: Percorso Minimo di Gioco 6: Personaggi e loro Caratteristiche 7: Mostri, Trappole e loro Caratteristiche 8: Equipaggiamenti e loro Caratteristiche 8: Equipaggiamenti e loro Caratteristiche 9: Esempio di piazzamento di Tessere Tunnel 10: Esempio di scorretto posizionamento	.10 10 .11 .11 .122334455
	Regole per la Fine del Gioco e il calcolo dei Punti Vittoria REGOLE OPZIONALI. CONSIGLI PUNTI VITTORIA CREDITI LISTA DEGLI ESEMPI 1: Come tirare i dadi a 4 facce (D4) 2: Personaggi per Giocatori 3: Esempio di piazzamento dei Personaggi nei Tunnel di Ingresso 4: Tabellone di gioco iniziale 5: Percorso Minimo di Gioco 6: Personaggi e loro Caratteristiche 7: Mostri, Trappole e loro Caratteristiche 8: Equipaggiamenti e loro Caratteristiche 8: Equipaggiamenti e loro Caratteristiche 9: Esempio di piazzamento di Tessere Tunnel 10: Esempio di scorretto posizionamento di Tessere Tunnel	.10 10 .11 .11 .122334455
	Regole per la Fine del Gioco e il calcolo dei Punti Vittoria REGOLE OPZIONALI. CONSIGLI PUNTI VITTORIA CREDITI LISTA DEGLI ESEMPI 1: Come tirare i dadi a 4 facce (D4) 2: Personaggi per Giocatori 3: Esempio di piazzamento dei Personaggi nei Tunnel di Ingresso 4: Tabellone di gioco iniziale 5: Percorso Minimo di Gioco 6: Personaggi e loro Caratteristiche 7: Mostri, Trappole e loro Caratteristiche 8: Equipaggiamenti e loro Caratteristiche 8: Equipaggiamenti e loro Caratteristiche 9: Esempio di piazzamento di Tessere Tunnel 10: Esempio di scorretto posizionamento	.10 10 .11 .11 .122334455
	Regole per la Fine del Gioco e il calcolo dei Punti Vittoria REGOLE OPZIONALI. CONSIGLI PUNTI VITTORIA CREDITI LISTA DEGLI ESEMPI 1: Come tirare i dadi a 4 facce (D4) 2: Personaggi per Giocatori 3: Esempio di piazzamento dei Personaggi nei Tunnel di Ingresso 4: Tabellone di gioco iniziale 5: Percorso Minimo di Gioco 6: Personaggi e loro Caratteristiche 7: Mostri, Trappole e loro Caratteristiche 8: Equipaggiamenti e loro Caratteristiche 8: Equipaggiamenti e loro Caratteristiche 9: Esempio di piazzamento di Tessere Tunnel 10: Esempio di scorretto posizionamento di Tessere Tunnel 11: Esempio di posizionamento	.10 10 .11 .11 .123344555
	Regole per la Fine del Gioco e il calcolo dei Punti Vittoria REGOLE OPZIONALI. CONSIGLI PUNTI VITTORIA CREDITI LISTA DEGLI ESEMPI 1: Come tirare i dadi a 4 facce (D4) 2: Personaggi per Giocatori 3: Esempio di piazzamento dei Personaggi nei Tunnel di Ingresso 4: Tabellone di gioco iniziale 5: Percorso Minimo di Gioco 6: Personaggi e loro Caratteristiche 7: Mostri, Trappole e loro Caratteristiche 8: Equipaggiamenti e loro Caratteristiche 9: Esempio di piazzamento di Tessere Tunnel 10: Esempio di scorretto posizionamento di Tessere Tunnel 11: Esempio di posizionamento di Tessere Mostro e Trappola 12: Esempio di piazzamento delle Scale 13: Esempio di collegamento	.10 10 .11 .11 .122334555
	Regole per la Fine del Gioco e il calcolo dei Punti Vittoria	.10 10 .11 .11 .1223344555
	Regole per la Fine del Gioco e il calcolo dei Punti Vittoria REGOLE OPZIONALI. CONSIGLI PUNTI VITTORIA CREDITI LISTA DEGLI ESEMPI 1: Come tirare i dadi a 4 facce (D4) 2: Personaggi per Giocatori. 3: Esempio di piazzamento dei Personaggi nei Tunnel di Ingresso 4: Tabellone di gioco iniziale 5: Percorso Minimo di Gioco 6: Personaggi e loro Caratteristiche 7: Mostri, Trappole e loro Caratteristiche 8: Equipaggiamenti e loro Caratteristiche 9: Esempio di piazzamento di Tessere Tunnel 10: Esempio di scorretto posizionamento di Tessere Tunnel 11: Esempio di posizionamento di Tessere Mostro e Trappola 12: Esempio di piazzamento delle Scale 13: Esempio di collegamento tra Tunnel di due Giocatori 14: Esempio di attacco di un Mostro	.10 10 .11 .11 .122334455567
	Regole per la Fine del Gioco e il calcolo dei Punti Vittoria. REGOLE OPZIONALI. CONSIGLI PUNTI VITTORIA CREDITI LISTA DEGLI ESEMPI 1: Come tirare i dadi a 4 facce (D4). 2: Personaggi per Giocatori. 3: Esempio di piazzamento dei Personaggi nei Tunnel di Ingresso. 4: Tabellone di gioco iniziale. 5: Percorso Minimo di Gioco. 6: Personaggi e loro Caratteristiche. 7: Mostri, Trappole e loro Caratteristiche. 8: Equipaggiamenti e loro Caratteristiche. 9: Esempio di piazzamento di Tessere Tunnel. 10: Esempio di scorretto posizionamento di Tessere Tunnel. 11: Esempio di posizionamento di Tessere Mostro e Trappola 12: Esempio di piazzamento delle Scale. 13: Esempio di due Giocatori. 14: Esempio di attacco di un Mostro 15: Esempio di combattimento e successi.	.10 10 .11 .11 .122334455567
	Regole per la Fine del Gioco e il calcolo dei Punti Vittoria REGOLE OPZIONALI. CONSIGLI PUNTI VITTORIA CREDITI LISTA DEGLI ESEMPI 1: Come tirare i dadi a 4 facce (D4) 2: Personaggi per Giocatori. 3: Esempio di piazzamento dei Personaggi nei Tunnel di Ingresso 4: Tabellone di gioco iniziale 5: Percorso Minimo di Gioco 6: Personaggi e loro Caratteristiche 7: Mostri, Trappole e loro Caratteristiche 8: Equipaggiamenti e loro Caratteristiche 9: Esempio di piazzamento di Tessere Tunnel 10: Esempio di scorretto posizionamento di Tessere Tunnel 11: Esempio di posizionamento di Tessere Mostro e Trappola 12: Esempio di piazzamento delle Scale 13: Esempio di collegamento tra Tunnel di due Giocatori 14: Esempio di attacco di un Mostro	.10 10 .11 .11 .1233445556

17: Punti Vittoria

CREDITI

Autore: Juan Antonio Huerta Domínguez

Illustrazioni: Alejandro Villén Real

Fotografie: Loryan music

Direzione Artistica: Darío Aguilar Pereira

Traduzione Italiana: Massimo Lizzori

Desing e Grafica: Edge Studio

Produzione: Jose M. Rey

Playtester: Gonzalo Álvarez, Emilio Barriga, Pilar Domínguez, Natalia Fernández, Jesús Grandio, David Huerta, Cristina Núñez, Laura Núñez, Rocio Rodríguez, Manuel San Valentín, Salvador Uranga, Javier Garmón, Javier "Indio", Marcos López, Curro Marín, José Luis Herrera, David Ardila, Violeta Gallego, Moisés Busanya.

L'autore ringrazia: Curro Marín, per la sua pazienza e il suo contributo. Tutti i playtesters per il loro entusiasmo, specialmente mia moglie. Natalia, per esserci sempre.

L'illustratore ringrazia: Francisco Villén, Roberto Sánchez, Eugenio Rando, Yurena Bombién, Jesús Chacón, Lucía Clews, Manolo Village e Pablo Villén.



Monificate en www.EdgeEnt.com

ədge





© Edge Entertainment. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede ser reproducida sin la aprobación específica de Edge Entertainment. Hamunaptra: Escape de la Gran Pirámide es una marca registrada de Juan Antonio Huerta Domínguez. Distribuído exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. de Correos 15257 - 41007 Sevilla, España. También puedes encontrarnos en nuestra web www.edgeent.com. Conserve esta información para futuras referencias. Atención: no recomendado para niños de menos de 36 meses por contener piezas pequeñas. Los componentes pueden diferir de los mostrados. Fabricado en España.