



Un gioco per due giocatori di Bruno Faidutti e Serge Laget

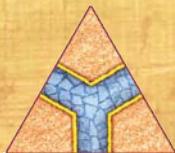
Egitto, al tempo della quarta dinastia (circa 2600 AC), il faraone chiama i suoi due migliori architetti e gli ordina di costruire la tomba più sontuosa che sia mai stata eretta. Una gigantesca piramide, con il suo apice coperto di electrum che dovrà splendere come un faro per miglia e miglia in ogni direzione. Nessuno, mortale o immortale potrà contestare la sua essenza divina e il suo regno sarà ricordato per l'eternità. I giocatori impersonano gli architetti che saranno chiamati ad impiegare tutto il loro talento per impressionare il Faraone con la loro geniale costruzione. Il perdente, conoscerà direttamente i cocodrilli del nilo che sono ben noti per il loro appetito.

Obiettivo del gioco

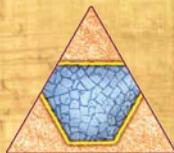
Il giocatore vincente sarà quello che ottiene il punteggio migliore alla fine della costruzione della piramide

Contenuto

- 50 tessere triangolari che rappresentano le stanze e i corridoi della piramide.
- 18 Pedoni bianchi: 15 lavoratori, 1 Sacerdote, 1 Mummia, 1 Faraone.
- 18 Pedoni blu: 16 lavoratori, 1 Sacerdote, 1 Mummia.
- 1 Ventosa per muovere le tessere.
- 1 Foglio con le regole



Tessera Corridoio

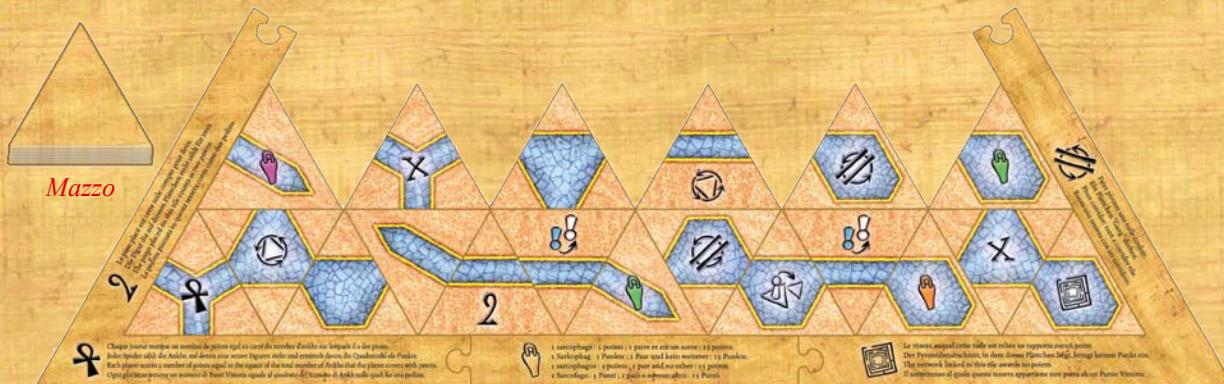


Tessera Stanza

Preparazione

I giocatori decidono chi giocherà come bianco e chi come blu. Il blu ha il vantaggio di giocare per ultimo, ma il bianco ha il Faraone (vedere "Pedoni Speciali" in seguito nelle regole). Il bianco prende 14 lavoratori e gli altri pedoni dello stesso colore e li posiziona in modo che l'altro giocatore possa vederli. Il blu fa altrettanto prendendo 15 lavoratori e gli altri pedoni dello stesso colore (il gioco contiene 1 lavoratore extra in caso di smarrimento).

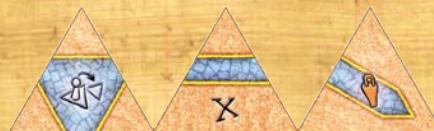
Le tessere devono essere mescolate e posizionate a faccia in giù, 19 tessere vengono girate a faccia in su e posizionate come nel diagramma sottostante in modo da formare la base della piramide. Entrambi i giocatori quindi pescano 3 tessere per formare la loro mano iniziale. Il resto delle tessere rimane a faccia in giù e impilato a formare un mazzo.



Mano del giocatore bianco



Mano del giocatore blu



Meccanica di gioco

I giocatori giocano a turno. Inizia il bianco. Ogni turno del giocatore è composto di 3 fasi.

1. Piazzare un pedone del proprio colore in una tessera non occupata della piramide. Se questa tessera riporta un simbolo, il giocatore dovrà, se possibile, usare il potere corrispondente al simbolo.
2. Costruire la piramide piazzando una tessera delle 3 della propria mano. La nuova tessera deve essere posizionata adiacente, almeno su un lato, ad una tessera già presente sul tavolo, e seguire correttamente il piano di costruzione dettato dalle 19 tessere di partenza.
3. Pescare una nuova tessere dal mazzo.

Simboli e Poteri

Esistono due tipi di simboli: quelli che hanno effetto immediato non appena un pedone viene posizionato sulla tessera corrispondente, e quelli che fanno guadagnare punti alla fine del gioco quando sarà effettuato il conteggio finale.

Simboli ad effetto immediato



Corridoio girevole: Ruota la tessera corridoio



Stanza girevole: Ruota la tessera stanza.



Scambia la posizione di uno dei tuoi pedoni con uno del giocatore avversario.



Sposta un tuo pedone in una tessera differente. Il potere di questo effetto non attiva il potere della nuova tessera occupata. Il pedone da spostare può essere anche quello che ha attivato il potere.



Nessun pedone può essere posizionato su questa tessera.

Simboli che generano punti nella fase di conteggio finale



Il pedone piazzato in questa tessera conta come due pedoni per il calcolo della supremazia nei percorsi.



Ankh: Ogni giocatore ottiene un numero di punti pari al quadrato del numero di tessere, che portano il simbolo dell'Ankh, occupate dai suoi pedoni. Ankh presenti in un percorso maledetto non vengono conteggiate.



Sarcofaghi: Ci sono tre paia di sarcofaghi di tre differenti colori (un Faraone e la sua Regina). I percorsi che contengono uno o più sarcofaghi fanno guadagnare punti in base alle seguenti regole:

- 1 sarcofago: 5 punti.
- 2 sarcofaghi dello stesso colore (la coppia) e nessun altro sarcofago: 15 punti.
- Più di un sarcofago di differente colore: nessun punto.



Maledizione: I percorsi collegati con questa tessera non generano punti.

Pedoni speciali

Ci sono tre pedoni speciali: La Mummia, il Sacerdote e il Faraone. Questi vengono giocati esattamente come i pedoni lavoratori ma hanno abilità speciali extra.



La Mummia

Quando giocata, la mummia prende il posto di un lavoratore dell'avversario, il quale sarà rimosso dal gioco e riconsegnato al giocatore proprietario. I poteri della tessera sulla quale viene piazzata la mummia hanno luogo normalmente.

La mummia non può prendere il posto di un pedone Sacerdote o Faraone, può però prendere il posto del pedone mummia dell'avversario. Il giocatore può comunque giocare la mummia come se fosse un normale lavoratore.



Il Sacerdote

Il Sacerdote non può essere spostato o rimosso dal giocatore avversario, anche se in seguito al potere di una tessera o di una mummia. Inoltre, un giocatore non può girare una tessera occupata dal Sacerdote avversario. Il giocatore proprietario del Sacerdote può invece muoverlo a seguito del potere di una tessera, o girare la tessera occupata. Il Sacerdote può essere giocato solo se la Mummia è già presente in gioco.



Il Faraone

Solo il giocatore bianco possiede il Faraone. Il Faraone ha tutte le abilità del Sacerdote più una abilità extra: Conta come due pedoni durante il conteggio finale.

Fine del gioco e conteggio finale

Quando tutte le tessere nel mazzo sono state pescate, i giocatori continuano con le tessere che gli rimangono in mano. Il gioco finisce quando l'ultima tessera che compone la piramide viene posizionata dal giocatore blu, il giocatore bianco quindi rimarrà con una tessera in mano che non verrà utilizzata.

Si effettua il conteggio finale. I percorsi fanno guadagnare punti. Un percorso esiste quando almeno due tessere adiacenti comunicano fra loro. Una stanza o corridoio isolati non compongono percorsi e quindi non fanno guadagnare punti. Ogni percorso fa guadagnare punti al giocatore che contralla il maggior numero di pedoni in esso presenti (lavoratori, sacerdoti, mummie o faraoni).

Il faraone, così come i pedoni che si trovano su una tessera che riporta un simbolo  conta come due pedoni. Attenzione: se il faraone occupa una tessera con il simbolo  conta come due pedoni non quattro.

Valori dei Percorsi

Il valore base di un percorso dipende dal numero di stanze presenti in esso. Il percorso vale 1 punto per ogni stanza (i corridoi non si contano). I seguenti punti vengono aggiunti al valore base come bonus:

- 5 punti se uno e uno solo dei sarcofagi è presente nel percorso.
- 15 punti se solo due sarcofagi e dello stesso colore sono presenti nel percorso.
- 5 punti per i percorsi collegati alla tessera che forma la cima della piramide.

- 5 punti per il percorso più lungo (quello composto dal maggior numero di tessere, incluse le tessere corridoio). In caso di pareggio, tutti i percorsi più lunghi in pareggio guadagnano il bonus.
- I percorsi chiusi, cioè quelli senza un'uscita verso l'esterno della piramide, hanno il loro valore raddoppiato dopo aver contagiato tutti i precedenti bonus.
- **Ankh:** Ogni giocatore guadagna un numero di punti pari al quadrato del numero delle tessere, che riportano il simbolo dell'Ankh, occupate da loro pedoni. Per esempio, un giocatore che occupa 3 tessere con il simbolo dell'Ankh guadagna $3 \times 3 = 9$ punti.

Il giocatore che alla fine del conteggio finale ottiene il maggior numero di punti è dichiarato il vincitore e diviene il Grande Architetto del Faraone.

TILSIT

Z.A. des Clotais
rue Jean Jaurès
91160 Champlan
France

Auteurs : Bruno Faidutti
et Serge Laget

Illustrateur : Christophe Swal
Maquette : TILSIT Studio

© TILSIT 2008

Traduzione in Italiano: Francesco Neri