

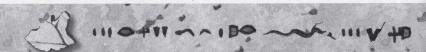
4 squadre di ricercatori si sono fatte strada tra i tortuosi passaggi del tempio e hanno finalmente raggiunto la grande camera sepolcrale. Davanti a una parete cadente di geroglifici si trovano 21 sarcofagi giacenti davanti a 7 colonne, sulle quali sono rappresentate figure enigmatiche di animali. Il mistero si fa presto chiaro per i ricercatori: esiste un legame tra gli animali e la fatiscente parete. Potete aiutare i ricercatori a ricostruire la parete per scoprire quali mummie si nascondono nei sarcofagi?

SCOPO DEL GIOCO

Per ricostruire la parete di geroglifici si devono formare coppie di animali. Per ogni coppia formata si mette uno scarabeo nello spazio riservato davanti alla colonna corrispondente. Non appena posizionato il terzo scarabeo, il giocatore, il cui ricercatore si trova davanti a quella colonna, può aggiudicarsi il primo sarcofago. Vince il gioco colui che alla fine avrà raccolto i sarcofagi più preziosi e quindi il maggior numero di punti.

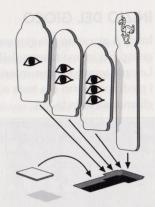
PREPARAZIONE

Tirate fuori dalla scatola tutto il materiale e staccate, dove necessario, le parti prefustellate. Innanzitutto staccate i pezzi prefustellati dal tabellone e buttateli. Le linguette di cartone grige della parete dei geroglifici sono materiale di scarto: vanno spinte verso l'alto e buttate. Ricavate poi con cautela tutte le parti del contenuto (carte, sarcofagi, scarabei, piastrelle ecc.) dalle tavole prefustellate.



Le 7 piastrelle »sabbia e pietre« vengono incastrate nelle parti cave del tabellone.

Di seguito, e prima di effettuare ogni altra partita, si ripone il **tabellone** nella scatola in modo che l'intaglio coincida con quello della vaschetta sul lato lungo della scatola. La **parete di geroglifici** viene inserita perpendicolarmente nell'intaglio con le aperture rivolte verso l'alto e le finestre in avanti. I giocatori si dispongono in modo tale da poter vedere bene la parte anteriore della parete di geroglifici.



Le **7 colonne** vengono posizionate a vista, nell'ordine preferito, nelle **7** aperture previste nel tabellone.

I **21 sarcofagi** vengono posizionati scoperti sul tavolo e suddivisi in tre mazzi a seconda del numero di occhi illustrati (1, 2 e 3). Ciascun mazzo va mescolato e sistemato come segue: vanno messi sul tavolo prima tutti i sarcofagi con 3 occhi; *si sovrappongo* quelli con 2 occhi e per finire quelli con 1 solo occhio in modo da formare 7 mazzi di 3 sarcofagi in ordine descrescente. I mazzi vanno infilati *davanti* alle 7 colonne. Attenzione a non far vedere il dorso (le mummie).

Sulle 49 cartine dei geroglifici sono rappresentati alla rinfusa i 7 animali che si vedono sulle colonne. Le cartine dei geroglifici vengono mescolate con il retro in su. Ogni giocatore ne riceve 3 tenendole in mano e nascondendole agli altri giocatori. Le cartine restanti vengono impilate davanti alla scatola come scorta.

Le **6 carte maledizione** (con il serpente sul dorso) vengono lasciate in disparte. Si utilizzano soltanto per la variante »La maledizione del Faraone«.

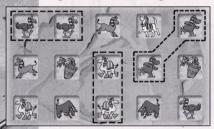
I 16 scarabei vengono posizionati sulla lastra di pietra del tabellone.

Ogni giocatore riceve 5 ricercatori di uno stesso colore che dispone davanti a sé.

Inoltre ogni giocatore pesca coperta *una* delle **7 carte faraone** ben mescolate in precedenza, la guarda in segreto e la dispone *coperta* davanti a sé. Sul fronte le carte rappresentano uno degli animali preferiti del faraone. Se alla fine del gioco l'animale sulla cartina e quello della colonna corrispondono ed il giocatore ha un suo ricercatore davanti a questa colonna, riceve un bonus.

INIZIO DEL GIOCO

Inizia il giocatore più giovane. Introduce dall'alto una delle sue 3 cartine dei geroglifici in una fessura della parete e pesca una nuova carta dalla scorta. Le carte vanno sempre inserite nel verso giusto, cioè guardando gli animali, i piedi sono sotto e la testa sopra. Non si possono introdurre le cartine mettendo gli animali testa in giù.



Gli altri giocatori seguono in senso orario inserendo una carta nella fessura e riportando a 3 la scorta personale di cartine dei geroglifici.

Se un giocatore, dopo aver inserito la carta, ottiene che due animali uguali si trovano l'uno confinante con l'altro formando una riga orizzontale, verticale o diagonale, ha ottenuto una combinazione.

Le possibili combinazioni di cartine

Solo chi ha ottenuto una combinazione di cartine dello stesso animale in linea orizzontale, verticale o diagonale avrà diritto di muovere il proprio ricercatore. A seconda della direzione dello sguardo dell'animale (ambedue guardano nella stessa direzione oppure in direzioni diverse, o anche la combinazione contemporanea di queste due varianti) le mosse sono diverse per i ricercatori.



1. I due animali guardano in direzioni diverse

Se davanti alla colonna su cui è rappresentato lo stesso animale non c'è ancora nessun altro ricercatore, il giocatore può posizionarne uno dei propri. Se invece il posto è già occupato da un altro, il giocatore prende solo uno scarabeo (rappresenta una specie di chiave per aprire uno sarcofago) dalla lastra di pietra e lo depone davanti alla colonna.



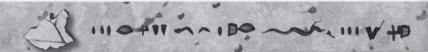
2. Entrambi gli animali guardano nella stessa direzione

Se davanti alla colonna corrispondente a questo animale non c'è ancora nessun altro ricercatore, il giocatore può posizionarcene uno proprio. Se invece vi è già posizionato un altro ricercatore avviene uno scambio. Il giocatore posiziona uno dei propri ricercatori davanti alla colonna e ridà quello sostituito al suo proprietario.



Anche questa volta il giocatore di turno prende uno scarabeo dalla lastra di pietra per deporlo davanti alla colonna.

Attenzione: mai più di un solo ricercatore davanti alla stessa colonna.



Piú combinazioni contemporaneamente

Inserendo una nuova cartina nella parete può capitare che si ottengono anche più combinazioni in contemporanea. Se si verificano con animali *diversi*, si posiziona uno scarabeo davanti a *ogni* colonna su cui è rappresentato un animale di questa combinazione (Esempio A).

Se il giocatore di turno ottiene più combinazioni con lo *stesso* animale, depone uno scarabeo per ogni combinazione davanti alla colonna corrispondente a questo animale. Attenzione, però: mai deporre più di due scarabei davanti alla *stessa* colonna all'interno della medesima mossa (Esempio B).



Esempio A:

Con cammelli e muli il giocatore ottiene una combinazione (direzione dello sguardo identico) e posiziona uno scarabeo davanti alla colonna di entrambi gli animali. Posiziona inoltre un suo ricercatore solo davanti alla colonna del cammello. Se il posto è occupato da un ricercatore avversario, viene sostituito da uno proprio.

Esempio B:

Con i cammelli (direzione dello sguardo identico) il giocatore ottiene due combinazioni: posiziona due scarabei davanti a questa colonna e mette inoltre un suo ricercatore davanti alla colonna del cammello. Se il posto è già occupato da un ricercatore avversario lo sostituisce con uno dei suoi.



Le combinazioni ottenute e valutate precedentemente non vengono più rivalutate.



Il sarcofago si apre!

Non appena un giocatore qualsiasi depone il *terzo scarabeo* davanti ad una colonna il sarcofago si apre. Il giocatore, il cui *ricercatore* si trova davanti alla colonna in questione, può prendersi il primo sarcofago, guardarlo e disporlo coperto (con l'illustrazione degli occhi in su) sul tavolo davanti a sé. Nota bene: Il giocatore che riceve il sarcofago non

deve essere necessariamente il giocatore che ha posizionato lo scarabeo. Il retro del sarcofago va guardato in segreto perché mostra la mummia in esso contenuta e il suo valore (1 occhio: 3/4 punti, 2 occhi: 5/6 punti, 3 occhi: 7/8/10 punti).

Avvertenze: Dopo l'apertura di un sarcofago, i 3 scarabei vengono rimessi sulla lastra di pietra!

FINE DEL GIOCO

Quando la parete di geroglifici si è riempita completamente di cartine dei geroglifici, il gioco si avvia alla conclusione.

Spostamento degli scarabei

A questo punto ogni giocatore può ancora cambiare la posizione degli scarabei per avere la quantità di 3, sufficienti per aprire altri sarcofagi e quindi ricevere ulteriori punti grazie alla mummia sul retro. Tuttavia, uno spostamento di scarabei è possibile soltanto tra quelle colonne, davanti alle quali un giocatore ha posizionato un *proprio* ricercatore.

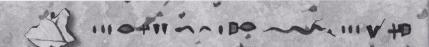
Esempio: Alla fine della partita il giocatore A ha posizionato un proprio ricercatore davanti alla colonna con i cammelli. Davanti a questa colonna ci sono un sarcofago con due occhi e uno scarabeo. Inoltre, giocatore A ha posizionato un suo ricercatore davanti alla colonna con il serpente. Qui ci sono un sarcofago con tre occhi e due scarabei. Toglie allora lo scarabeo dalla colonna con i cammelli e lo depone davanti a quella con il serpente per avere la quantità di 3 scarabei, necessari per aprire il sarcofago con 3 occhi. Gli scarabei vengono rimessi sulla lastra di pietra. Naturalmente sarebbe stato possibile anche posizionare entrambi gli scarabei della colonna del serpente davanti alla colonna del i cammelli e aprire il sarcofago con 2 occhi. Tuttavia in questo modo si sarebbero ottenuti meno punti.

Conteggio finale

Ogni giocatore conta i punti sul retro dei propri sarcofagi raccolti. Inoltre capovolge la sua carta faraone. Se carta e colonna illustrano lo stesso animale preferito del faraone ed il giocatore in questione ha posizionato un proprio ricercatore davanti a quella colonna, riceve altri 7 punti. Vince il giocatore con il maggior numero di punti. Se più giocatori hanno lo stesso punteggio, vince il giocatore che possiede più sarcofagi.

ALTRE DOMANDE?

- Obbligo ad agire! Anche se un giocatore non può o non vuole ottenere una combinazione, deve comunque introdurre una carta dei geroglifici.
- È possibile fare delle prove ad occhio nudo (tenendo le cartine davanti alla parete) per vedere quale(i) combinazione(i) si possono ottenere. Ma una carta dei geroglifici già inserita non può più essere rimossa dalla parete.
- Tutte le combinazioni ottenute da un giocatore vanno accettate anche se portano un vantaggio ad un concorrente, ciò vale anche se si deve posizionare uno scarabeo davanti alla colonna dove un altro giocatore ha già posizionato un suo ricercatore.





- Le combinazioni ottenute possono essere valutate nella sequenza desiderata.
- Davanti ad una colonna non possono stare più di 3 scarabei.
- Se davanti ad una colonna ci sono già 2 scarabei e un giocatore può deporre altri 2 (avendo ottenuto più combinazioni con questo animale) posiziona per primo uno scarabeo e apre poi il sarcofago (avendo la quantità sufficiente di 3). Infine posiziona il secondo scarabeo ottenuto con questa mossa davanti alla stessa colonna.
- Se ci sono 3 scarabei deposti davanti ad una colonna senza sarcofagi, questi rimangono in quella posizione fino alla fine del gioco.
- Uno scambio di ricercatori è possibile anche davanti ad una colonna senza sarcofagi. Con una combinazione esatta si possono deporre degli scarabei/posizionare o cambiare ricercatori anche se davanti alla colonna in questione non ci sono più sarcofagi da aprire. Possono essere utili per il conteggio finale (vedi punto »spostamento degli scarabei«). Può valere la pena spostarli davanti ad una colonna con un altro proprio ricercatore per poter aprire un altro sarcofago.
- Se un giocatore può impiegare un ricercatore, ma non ne ha più a disposizione, può spostare uno dei suoi ricercatori a sua scelta da un'altra colonna.
- Può succedere che il gioco finisce senza aver aperto tutti i sarcofagi del gioco. Alcuni di loro rimangono chiusi nella camera sepolcrale.

VARIANTI DEL GIOCO

LA MALEDIZIONE DEL FARAONE

Prima dell'inizio del gioco vengono tolte 20 carte dal mazzo di cartine dei geroglifici già mescolato e coperto e posizionate accanto alla scatola a formare un mazzo separato. Queste carte sono la **scorta iniziale**.

Alle 29 restanti cartine dei geroglifici vengono mescolate le 6 carte maledizione (con il serpente sul dorso). Queste 35 carte vanno impilate coperte in un mazzo separato e posto accanto alla scatola. A questo mazzo si attinge soltanto quando la scorta iniziale è esaurita. Una carta maledizione si riconosce dal serpente sul dorso. Se questa carta è in cima al mazzo quando un giocatore pesca una carta dei geroglifici, segue una mano di maledizione: la carta maledizione viene scoperta e posizionata davanti ai giocatori in modo che sia visibile a tutti.

A questo punto tutti cercano contemporaneamente!

23

Se i 3 animali raffigurati sulla carta si trovano *l'uno accanto all'altro* sulla parete di geroglifici (in ordine e in sequenza *qualsiasi*, orizzontale, verticale o diagonale), uno dei giocatori che ha già aperto un sarcofago viene colpito dalla maledizione del faraone! Non importa in quale direzione guardino gli animali in questione! Il giocatore che scopre per primo una combinazione corrispondente, può decidere quale giocatore verrà colpito. Maledizione significa che questo giocatore cede uno *qualsiasi* dei sarcofagi già conquistati al giocatore che ha scoperto la carta. Conclusa la maledizione, la carta va riposta nella scatola e sarà fuori gioco per il resto della partita.



Di seguito, il giocatore di turno pesca delle nuove cartine dei geroglifici e completa la sua scorta in modo da averne sempre 3 in mano. Se la nuova carta in cima al mazzo fosse ancora una carta maledizione si giocherebbe un'altra mano di maledizione ecc. Segue il turno del prossimo giocatore.

Se nessuno dei giocatori riesce a scoprire una sequenza degli animali sulla parete, la carta maledizione viene riposta nella scatola e il gioco prosegue senza altre conseguenze.

GLI OCCHI DELLA SFINGE

Per questa variante ci vuole un buon occhio. In questo caso le coppie *non* devono essere direttamente vicine, ma trovarsi in una stessa riga, colonna o diagonale anche distanziate fra di loro. In contrapposizione al gioco di base, è possibile valutare soltanto *una coppia* per riga, colonna o diagonale. Se si aggiunge eventualmente un terzo o un quarto animale, non si può più mettere *nessuno* scarabeo davanti alla colonna corrispondente.



1º animale

2º animale
Davanti alla colonna
viene posto uno scarabeo.

3º animale ecc.

Davanti alla colonna non
viene più posto alcun scarabeo.

