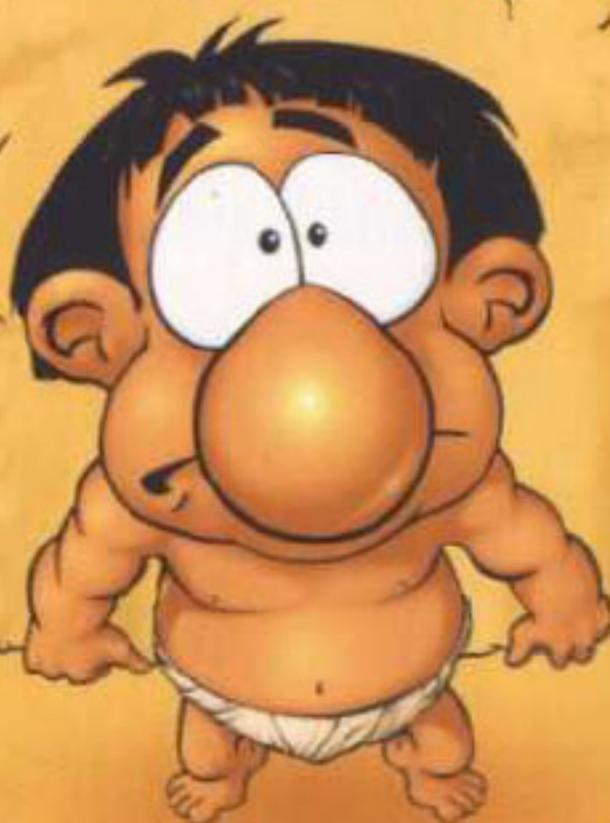


OH, PHARAOH!



R E G O L E

Gioco di Carte per 3-4 Giocatori dai 10 anni in su

Introduzione

Il potente Faraone Put-n-Tut ha emesso un decreto che da inizio ad una gara per la costruzione di Piramidi. Queste verranno costruite livello per livello con le Carte Pietra. I costruttori potranno scambiare queste carte. Quando una piramide è completa il costruttore puo decidere se tenerla per ampliarla o realizzare punti. Ovviamente le piramidi più grandi daranno più punti, ma non attendete troppo o rischierete di venir derubati dai ladri!

Obiettivo del Gioco

Vince il giocatore che realizza più punti alla fine del gioco.

Materiali

79 Carte Pietra (Valori: 13x 1 punto, 12x 2 punti, 11x 3 punti, 10x 4 punti, 9x 5 punti, 8x 6 punti, 6x 7 punti, 4x 8 punti, 3x 9 punti, 3 Jolly)

10 Carte Speciali (5 Ladri, 2 Esattori, 3 Faraoni)

1 Carta "Fine del Gioco"

1 Tabellone

1 Segnalino Turno

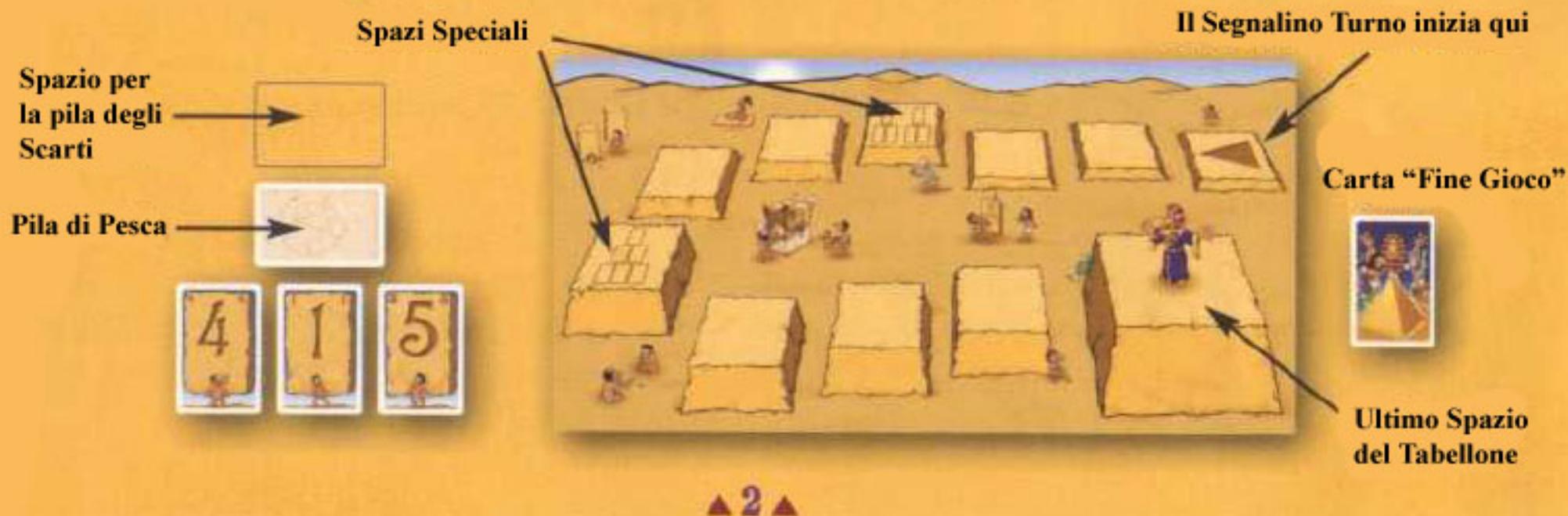
1 Dado Furto



Preparazione al Gioco

- Piazzare il Tabellone e porre il Segnalino Turno nel primo spazio (indicato dalla freccia)
 - Piazzare la carta "Fine del Gioco" sull'ultimo spazio del tabellone (indicato dal Faraone)
 - Mischiare le carte Costruzione e quelle Speciali insieme e distribuire 7 carte copere per ogni giocatore. Ogni giocatore prende queste 7 carte come sua mano.
 - Piazzare le rimanenti carte coperte sul tavolo come "pila per pescare". Scoprire tre da questa pila e piazzarle affiancate sul tavolo.
- Importante: Non devono mai esserci duplicati tra queste 3 carte. Se mai dovesse accadere, piazzate una dei duplicati nella pila degli scarti e pescate un'altra carta per sostituirla.*
- Procurate carta e penna per tenere conto del punteggio.
 - Il giocatore più giovane inizia il gioco. Si prosegue in senso orario.

Organizzare il piano di gioco come illustrato:



Costruire le Piramidi

- Una Piramide deve essere costruita con almeno tre Carte Pietra e su almeno due livelli, uno direttamente sopra l'altro.
- Ogni livello della Piramide deve avere almeno una carta meno del livello immediatamente inferiore.
- Le Carte Pietra di un livello devono avere lo stesso valore.
- Il valore delle Carte Pietra di un livello deve essere esattamente superiore di 1 rispetto al valore del livello immediatamente inferiore. Questo fa sì che i valori dei livelli siano continui.

Piramidi Corrette:



Piramidi Non Corrette:



Svolgimento del Gioco

Durante il proprio turno il giocatore esegue le azioni da 1 a 4 in sequenza (notare che le azioni specificate nella sezione 3 possono essere effettuate nell'ordine che il giocatore preferisce):

1. Valutare una Piramide (opzionale)
2. Pescare una Carta
una delle tre scoperte
o
una coperta dalla Pila di Pesca
3. Azioni del Giocatore
 - Accordarsi e Scambiare
 - Costruire una Piramide
o Ampliare una Piramide
 - Giocare Ladri o Esattori
4. Pescare Carte o Scartare Carte



1. Valutare le Piramidi (opzionale)

All'inizio del proprio turno il giocatore deve decidere se vuole valutare le sue Piramidi.

Nota: Se, nel prosieguo del gioco, un giocatore ha due Piramidi (vedi Spazi del Tabellone), questi può valutare una, entrambe, o nessuna delle sue Piramidi.

Nel caso scelga di valutare, il giocatore somma i valori di una delle Carte Pietra per ogni livello della Piramide e moltiplica il totale per il numero di livelli della Piramide.

Esempio:



$$(6 + 5) \times 2 = 22 \text{ Punti}$$



$$(5 + 4 + 3) \times 3 = 36 \text{ Punti}$$

I punti così fatti vengono segnati immediatamente.

Tutte le carte che componevano le/a Piramidi/e valutate/a vengono scartate.

Dopo la valutazione il giocatore sposta il Segnalino Turno in avanti sul Tabellone di uno spazio per ogni Piramide valutata (vedi "Spazi del Tabellone")

Importante: Se, all'inizio del proprio turno, il giocatore ha una Piramide costituita da almeno 12 carte, allora deve obbligatoriamente valutarla.



2. Pescare una Carta

Il giocatore di turno deve pescare una carta e aggiungerla alla propria mano. Può essere una delle tre scoperte sul tavolo o la prima della Pila di Pesca.

Se sceglie una delle tre scoperte, allora la prima carta della Pila di Pesca viene scoperta e piazzata scoperta come sostituto. Se la carta appena scoperta è uguale ad una già presente, allora viene scartata e si scopre un'altra carta. Le tre carte scoperte sul tavolo devono sempre essere diverse.



3. Azioni del Giocatore

Contrattare e Scambiare

Solo il giocatore di turno può accordarsi con i suoi avversari e scambiare carte dalla sua mano. Non è necessario che il numero di carte scambiato sia uguale - ad esempio è permesso scambiare 2 carte per una. Tutte le carte possono essere scambiate: Pietre, Jolly e carte Speciali.

Costruire o Ampliare Piramidi

Il giocatore di turno può costruire una nuova Piramide usando almeno 3 Carte (vedi Costruire Piramidi). Se il giocatore ha già una Piramide in gioco, può ampliarla. I giocatori possono aggiungere livelli alle Piramidi in gioco sia sopra che sotto. Ovviamente rispettando le regole di costruzione.

Nota: All'inizio del gioco, ogni giocatore può costruire e ampliare una sola Piramide. In seguito, i giocatori potranno avere due Piramidi (vedi Spazi del Tabellone).



Quando si costruisce una Piramide il giocatore può utilizzare quanti Jolly vuole. Questi vengono usati al posto delle Carte Pietra. Se un giocatore ha una Carta Pietra che corrisponde a quella per la quale è stato giocato un Jolly può, nel suo turno, cambiare la sua carta con il Jolly. Questo Jolly può essere preso da una Piramide sua o di un avversario. Può così tenere il Jolly nella sua mano per turni seguenti o giocarlo subito su una delle sue Piramidi. Un giocatore può recuperare più Jolly in un turno, ammesso che abbia le Carte Pietra adatte.

Importante: I giocatori non possono riprendere nella propria mano Carte Pietra già giocate sulle loro Piramidi.

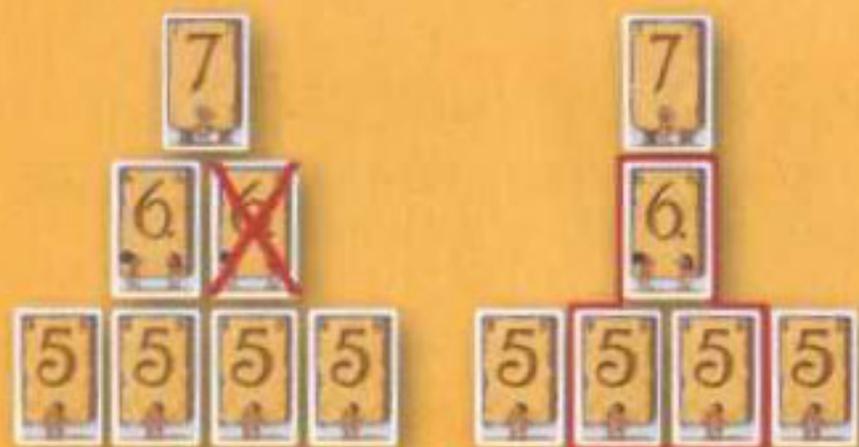
Giocare Ladri o Esattori

Il giocatore di turno può giocare quanti Ladri o Esattori vuole contro i suoi avversari.



Quando un giocatore gioca una Carta Ladro, indica da quale Piramide dei suoi avversari vuole rubare una carta (anche un Jolly). Per riuscire, deve ottenere con il Dado Furto un risultato maggiore o pari al numero di livelli della Piramide bersaglio. *Esempio: La Piramide bersaglio ha 4 livelli. Per riuscire a rubare il con il ladro, il giocatore deve lanciare almeno un 4.*

Piramidi Incomplete: Se, dopo un furto, una Piramide diviene incompleta, il proprietario deve riprendere in mano le Carte Pietra che formano quella Piramide. Tuttavia, potrà lasciare sul tavolo delle carte, sempre che queste possano essere ricombinate in una Piramide completa. In questo caso riprenderà nella propria mano solo le carte inutilizzate.



Esempio: Il Ladro ruba un 6, questo rende la Piramide incompleta. Lo sfortunato proprietario deve riprendere in mano le sei carte rimanenti o lasciare due 5 e un 6 (che combinati formano una nuova Piramide completa) sul tavolo e riprendere nella propria mano solo tre carte. Se il Ladro avesse rubato invece un 5, allora la Piramide sarebbe rimasta completa e il proprietario non avrebbe dovuto riprendere carte.



Quando un giocatore gioca l'Esattore, può prendere una carta a caso dalla mano di ciascun avversario.

Nota: Carte rubate o tassate possono essere usate immediatamente o tenute per turni successivi.



La Carta Faraone è l'unica carta che può essere giocata nel turno di un altro giocatore. Viene usata per proteggersi da Ladri ed Esattori. Se giocato contro un Ladro, il Faraone deve essere utilizzato prima che il Dado Furto sia stato tirato. Ladro e Faraone vengono immediatamente posti nella Pila degli Scarti. Quando un giocatore usa il Faraone per proteggersi dall'Esattore, chi ha giocato l'esattore può comunque prendere la carta dagli altri giocatori.

Tutti i Ladri, Esattori e Faraoni giocati vanno nella Pila degli Scarti.

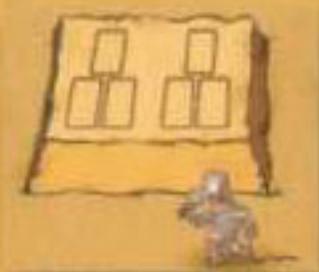
4. Pescare una Carta o Scartare Carte dalla Mano

Alla fine del proprio turno, un giocatore può scartare 1 carta. Quindi pesca tante carte dalla Pila di Pesca fino a ripristinare a 7 la propria mano. Se un giocatore ha più di 7 carte in mano deve scegliere e scartare tante carte fino ad avere in mano un totale di 7 carte.

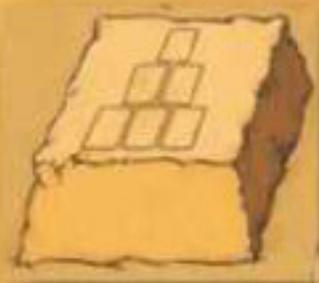
Se la Pila di Pesca termina durante il gioco, allora la Pila degli Scarti va rimescolata e diventerà una nuova Pila di Pesca.

Spazi del Tabellone

Ad ogni valutazione di una Piramide, il Segnalino Turno viene mosso avanti di uno spazio sul tabellone



Quando il Segnalino raggiunge il primo Spazio Speciale, i giocatori potranno, nel prosieguo del gioco, avere due Piramidi in gioco contemporaneamente. Se un giocatore ha in gioco due Piramidi potrà sempre scegliere se valutarne una, entrambe o nessuna.



Quando il Segnalino Turno raggiunge il secondo Spazio Speciale, i giocatori potranno, nel prosieguo del gioco, valutare solo Piramidi di almeno 3 livelli.



Fine del Gioco

Quando il Segnalino Turno raggiunge l'ultimo spazio del Tabellone, la Fase Finale ha inizio. Tutte le carte nella Pila di Scarto e Pesca vengono mescolate con l'aggiunta della Carta Fine Gioco e si prosegue normalmente. Non appena un giocatore pesca la carta Fine Gioco la partita termina e nessun'altra azione può essere compiuta. Tutte le Piramidi di almeno 3 livelli vengono valutate. Il giocatore con più punti vince.

L'Autore: Thilo Hutzler, nato nel 1964, è sposato e ha due figli. Insegnante di scuola secondaria in Bavaria, ama i giochi dinamici e con un pizzico di cattiveria - proprio come nella sua gara di Piramidi in "Oh, Pharaoh!"

Editing: TM-Spiele

Illustrazioni: Michael Menzel

Design: Pohl & Rick

Traduzione Italiana delle regole di Cristiano Cozzolino (Elianto)

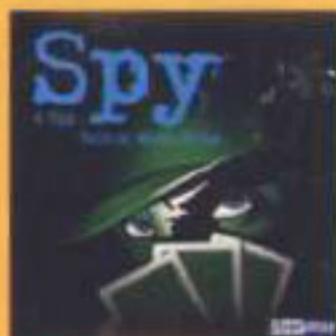
crisams@libero.it - www.goblins.net



Gli autori e gli editori ringraziano i playtester e proofreader.

© 2004 KOSMOS Verlag, Stuttgart

Se vi è piaciuto Oh,Pharaoh provate gli altri Small Box Games



Spy



Saga



MangaManga

©2004 Uberplay Entertainment LLC



www.uberplay.com - info @uberplay.com

