



THEBES

The Tomb Raiders

Un gioco di Peter Prinz per 2 - 4 giocatori
 Impersonerete degli archologi che cercano di acquisire le conoscenze di cui hanno bisogno per condurre spedizioni archeologiche in Egitto, Mesopotamia, Creta e in Grecia.

Chi avrà l'abilità per divenire il prossimo Schliemann e scoprire una seconda Troia?



COMPONENTI E PREPARAZIONE PER QUATTRO GIOCATORI

Componenti Comuni

- 1 Tabellone
- 168 carte piccole
- 1 regolamento



- 2 Carte a doppia faccia indicanti la distribuzione possibile dei Manufatti nelle 4 regioni

Componenti Individuali in partite a 4 giocatori



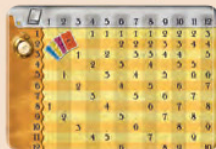
nel colore di loro scelta



- 1 disco tempo
- 1 carta giocatore



- 5 Carte Scavo
1 per ogni regione più 1 generica



- Tabella degli Scavi

Posiziona il Tabellone al centro dell'area di gioco.

Tutti i giocatori prendono i loro componenti individuali. Impila in modo casuale i dischetti Tempo di tutti i giocatori sullo spazio zero del tracciato temporale. I giocatori prendono le loro carte Scavo in mano, senza farle vedere agli altri giocatori. Poi ogni giocatore pone la tabella degli scavi di fronte a se.

Togli le 5 carte Professore dal mazzo delle 168 carte piccole e mettile a fianco dei relativi segnastopo nella parte superiore del tabellone.

Mescola le rimanenti carte piccole per creare un mazzo coperto. Poi pesca la prima carta del mazzo. Se questa ha un dorso verde, rivelarla e posizionarla sul tabellone. Le carte Museo e Esibizione vengono poste scoperte a fianco del relativo segnastopo ai lati del tabellone; colloca qualsiasi altra

carta sul primo spazio libero al centro del tabellone (se possibile). Se la carta ha un dorso di qualsiasi altro colore, questa carta è un manufatto, e verrà posta coperta senza essere guardata a fianco del segnastopo del colore corrispondente sul lato inferiore del tabellone, creando così delle pile scavo per tutte e quattro le regioni. Non pescare più carte non appena i 4 spazi centrali sono stati riempiti e la prima carta del mazzo da cui pescare è una carta con il dorso verde. Adesso puoi iniziare il gioco.



Carte Professore

Pila dei dischi Tempo



Carte Esibizione

Carte Museo

4 Spazi Riserva

Carte Manufatto

Modifiche con 2 giocatori

Consegna 2 carte Scavo per regione e nessuna carta Scavo generica ad ogni giocatore.

Modifiche con 3 giocatori

Consegna 1 carta Scavo per regione e 2 carte Scavo generica ad ogni giocatore.

Troverai le istruzioni dettagliate delle carte alle pagine 5 e 6.

COME SI GIOCA

1. Ordine di turno

Il giocatore il cui dischetto Tempo è in cima alla pila sullo spazio "0" inizia per primo. Durante il corso del gioco, il giocatore il cui dischetto Tempo è ultimo sul tracciato Temporale effettuerà il turno successivo. Se sullo spazio ci sono più dischetti Tempo, il giocatore il cui dischetto Tempo è in cima alla pila effettuerà il turno successivo. Un giocatore potrebbe effettuare diversi turni consecutivamente. Quando il suo dischetto sorpassa quello di un altro giocatore, sarà un altro giocatore ad effettuare il proprio turno, quello il cui dischetto Tempo è in ultima posizione sul tracciato.



Esempio: Il giocatore Blu effettua il turno successivo

Nota: Se il dischetto Tempo di un giocatore raggiunge uno spazio occupato da uno o più dischetti Tempo degli altri giocatori, deve essere posto in cima alla pila.

Nella vita reale, effettuare azioni consuma tempo. In questo gioco, questo tempo è calcolato in settimane. Ogni avanzamento di 1 spazio sul tracciato temporale rappresenta una settimana.



L'icona dell'orologio raffigurata sulla carta indica il numero di settimane che un giocatore deve spendere per effettuare quella particolare azione, o per prendere semplicemente quella particolare carta.

2. Effettuare una Azione

Il giocatore attivo deve effettuare una delle seguenti azioni. Non è consentito passare il turno!

- Prendere una Carta
- Giocare una Carta Azione
- Effettuare uno Scavo

Le Azioni in dettaglio:

■ Prendere una Carta

Il giocatore prende una delle carte scoperte da uno dei quattro spazi centrali sul tabellone.

Se questa è una carta Azione, aggiunge la carta alla propria mano nascosta. In caso contrario, egli pone la carta a faccia in su di fronte se. Nel caso in cui il giocatore abbia assolto i requisiti minimi necessari, potrà prendere la relativa carta Presentazione.

Successivamente, il giocatore muove il suo dischetto Tempo sul tracciato temporale, in avanti di tanti spazi (settimane) quanti indicati sulla carta. Egli non può usare i benefici dati dalla carta durante questo turno.

Se uno dei quattro spazi centrali è ora vuoto, il giocatore pesca la carta in cima al mazzo. Procedere nello stesso modo spiegato nella preparazione.

Quando il mazzo delle carte è esaurito, il gioco termina immediatamente e ha luogo il conteggio dei punteggi finali.

Importante: Non è possibile prendere carte Manufatto dalle quattro pile Scavo!

Le carte Azione sono segnate con il simbolo



quelle Presentazione con il simbolo



Il Sommario delle carte a pagina 5 e 6 indica tutte le differenti carte e le relative funzioni.



Nota: Piazza sempre le carte Manufatto immediatamente sulla relativa pila Scavo!

Giocare una carta Azione

Il giocatore sceglie una carta Azione dalla propria mano e la posiziona scoperta di fronte a se, quindi effettua l'azione indicata dalla carta, poi avanza il suo dischetto Tempo sul tracciato temporale di tante settimane quante indicate sulla carta.

Infine, egli rimuove dal gioco la carta appena giocata.

Effettuare uno Scavo

Se un giocatore soddisfa i requisiti minimi, può effettuare uno scavo.

I requisiti minimi sono:

- Il giocatore deve possedere una carta Scavo legale, sia essa una carta Scavo per una specifica regione o una carta Scavo generica.
- Il giocatore deve avere a sua disposizione almeno 1 punto conoscenza in quella regione.

Prima di tutto, il giocatore scarta la carta Scavo della regione in cui vuole condurre lo scavo. Rimuovi questa carta dal gioco. Poi, il giocatore conta i suoi punti conoscenza posseduti per quella regione. Un giocatore accumula punti conoscenza tramite le carte che ha disposte di fronte a se:

- Carte Conoscenza (libri del colore di una regione);
- Carte Conoscenza generale (libri aperti, che sono validi per tutte le regioni);
- Carte Assistente, se giocata di fronte al giocatore (un assistente che tiene dei libri), è valida per 1 regione a scelta del giocatore.

Ogni libro vale 1 punto conoscenza.

Somma i punti conoscenza posseduti in quella regione, poi se lo desideri puoi aggiungere a questo punteggio i punti derivanti dalle carte Conoscenza generale.

Importante: Non puoi usare più carte Conoscenza generale che carte Conoscenza. Ogni carta Conoscenza generale in surplus non viene considerata ai fini dello Scavo.

Successivamente, il giocatore decide quanto a lungo deve durare lo Scavo. Uno Scavo deve durare minimo 1 settimana e al massimo 12 settimane. Il giocatore annuncia le settimane che durerà lo Scavo e quindi avanza il dischetto Tempo del numero di settimane appropriate.



Carte Scavo relative a regioni specifiche



Carta Scavo generica



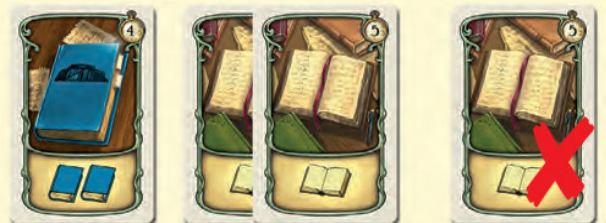
carte Conoscenza delle quattro regioni: nell'ordine Mesopotamia, Egitto, Grecia e Creta.



Carta Conoscenza Generica



Carta Assistente



Esempio: Uli può utilizzare 4 punti conoscenza per il suo Scavo in Mesopotamia. Ha 2 punti conoscenza e 3 punti conoscenza generale, ma non può usarne più di 2 quindi avanza 1 punto conoscenza generale.

Infine, il giocatore consulta la sua Tabella degli Scavi per determinare quante carte Manufatto di quella regione può pescare. Guarda la colonna relativa al numero di punti conoscenza posseduti e intersecala con la riga relativa al numero di settimane che vuoi utilizzare per lo Scavo, il numero indicato su tale incrocio indica il numero di carte che puoi pescare dalla pila Scavo.

Suggerimento: Più a lungo dura uno Scavo, e più carte un giocatore avrà diritto di pescare.

Il giocatore prende l'intera pila delle carte Manufatto della regione in cui avviene lo scavo, le mescola, e poi pesca e svela le carte una alla volta.

Il giocatore poi piazza scoperte di fronte a se le carte che raffigurano un Manufatto e mette da una parte quelle che raffigurano delle macerie (che sono inutili). Dopo che il giocatore ha pescato il numero di carte consentito per il suo Scavo, rimette tutte le carte senza valore nella relativa pila Scavo.

Con questo lo Scavo è terminato!

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| 1 | | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| 2 | | | | | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| 3 | | | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 |
| 4 | | | | | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 |
| 5 | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 4 | 5 | 6 | 6 | 7 | 7 |
| 6 | | | | 2 | 3 | 4 | 5 | 5 | 6 | 7 | 7 | 8 |
| 7 | | | | | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 7 | 8 | 8 |
| 8 | | | 1 | | 4 | 5 | 6 | 7 | 7 | 8 | 9 | 9 |
| 9 | | | | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 8 | 9 |
| 10 | | | | | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 9 |
| 11 | | | | | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 9 | 10 |
| 12 | | | | | | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 10 | 10 |

Esempio: Uli decide di spendere 11 settimane per il suo Scavo e quindi potrà pescare 4 carte dalla pila della carte Manufatto della Mesopotamia.



Macerie
Una carta inutile!

Importante: Non puoi mai contare quante carte ci sono nella varie pile Scavo.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina immediatamente non appena il mazzo delle carte da cui pescare si esaurisce. Infine, i giocatori determinano il vincitore.

Punteggio Finale

Ogni giocatore calcola i propri punti vittoria:

- Per ogni carta Manufatto (indicati sulla carta).
- Per ogni carta Presentazione (indicati sulla carta).
- Per ogni carta Professore (indicati sulla carta).
- Per ogni carta Museo (indicati sulla carta).
- Le carte Congresso valgono punti vittoria come indicato sulla carta. Il numero esatto di punti dipende da quante carte Congresso un giocatore ha raccolto.
- I giocatori guadagnano 1 Punto vittoria supplementare per ogni 3 settimane spese in meno rispetto alla posizione del dischetto Tempo del giocatore che ne ha spese di più in assoluto.

Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore del gioco.

In caso di parità, fra i giocatori in parità vince quello il cui dischetto Tempo si trova più indietro.

Suggerimento: Quando conti i punti vittoria annota la posizione dei dischetti tempo di tutti i giocatori, poi usa il tracciato temporale come scala dei punti vittoria guadagnati da ogni giocatore.



Il numero indicato su una carta all'interno dell'alloro indica il numero di punti vittoria che vale tale carta.

Nota: Questa è una penalità per il giocatore che ha speso più tempo durante il gioco conducendo gli Scavi di maggior durata.

SOMMARIO DELLE CARTE



MANUFATTO

Queste carte formano le 4 pile Scavo nelle quattro regioni.

Il lato frontale mostra i punti vittoria che vale ogni Manufatto



Attenzione: Nelle pile Scavo sono presenti anche carte inutili che mostrano delle macerie e cocci di manufatti.



Il simbolo della regione di Scavo è mostrato sul dorso della carta.



Mesopotamia



Egitto



Grecia



Creta



CONOSCENZA

Le carte conoscenza relative alle 4 regioni dove avvengono gli scavi hanno i seguenti valori:



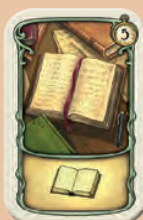
... 1



... 2

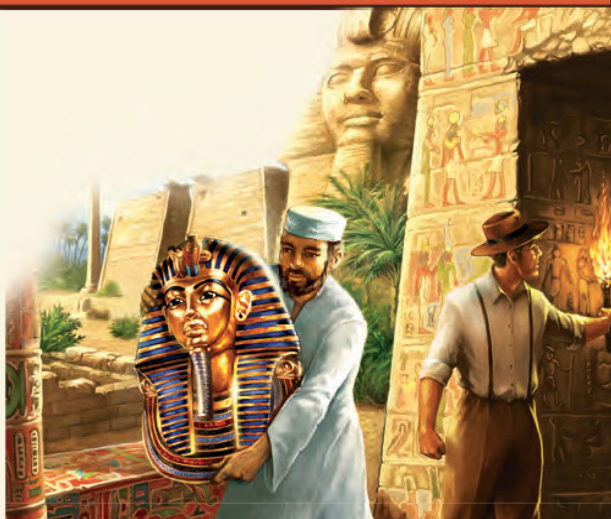


... 3



CONOSCENZA GENERALE

Le carte Conoscenza Generale si possono applicare in tutte le regioni dove si desidera fare uno Scavo. Ogni libro mostrato vale 1 punto conoscenza generale.



CONGRESSO



I giocatori collezionano carte Congresso. Più carte Congresso collezionerà un giocatore durante il gioco, e più punti vittoria riceverà alla fine. La tabella sotto mostra quanti punti vittoria si ricevono a fine partita in base al numero di carte Congresso possedute.

| | | | | | | | |
|--|---|---|---|----|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| | 1 | 3 | 6 | 10 | 15 | 21 | 28 |

Numero di carte raccolte

Numero di punti vittoria guadagnati alla fine del gioco

CARTE PROFESSORE



Se il giocatore ha ottenuto almeno 4 punti conoscenza in una particolare regione, egli riceve subito la carta Professore relativa a quella regione, che piazzerà di fronte a se. Se poi un altro giocatore accumulerà più punti conoscenza per quella regione, questa carta viene data subito a quel giocatore, e così via.



Per poter ricevere la carta "Professore con la maggiore Conoscenza", un giocatore deve accumulare almeno 10 punti conoscenza. Contano sia i punti conoscenza che conoscenza generale. Questa carta non è associata alla conoscenza in una particolare regione. Questa carta cambia proprietario continuamente, venendo data al giocatore che ha più punti conoscenza.

Alla fine del gioco, il giocatore che possiede una carta Professore conteggia anche i punti indicati su tali carte.

SOMMARIO DELLE CARTE

CARTE AZIONE

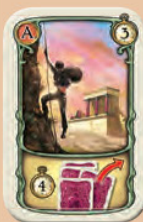
Le carte Azione hanno il simbolo raffigurato qui a sinistra nell'angolo in alto a sinistra della carta. I giocatori tengono nascoste tali carte nella propria mano. I giocatori possono giocare una carta Azione come propria azione durante il loro turno. Giocando una carta Azione il giocatore spende le settimane indicate sulla carta.

Queste carte, una volta usate sono rimosse dal gioco



SCAVO GENERICO

Questa carta permette di effettuare uno Scavo in una qualsiasi regione. Nota: Giocare questa carta non consuma tempo. Il tempo speso dipende dalla durata dello scavo che sarà scelta.



LADRO

C'è una di queste carte per ogni regione. Il giocatore cerca nella pila della relativa regione e prende una carta Manufatto da piazzare di fronte a se. Se nella pila non ci sono carte Manufatto questa carta non ha effetto.



SACCHEGGIATORE DI TOMBE

C'è una di queste carte per ogni regione. Il giocatore cerca nella pila della relativa regione e prende una carta qualsiasi da piazzare di fronte a se. Se nella pila ci sono solo macerie questa carta non ha effetto.



SCIENZIATO

Il giocatore può guardare le carte che ci sono in una pila Scavo di una regione qualsiasi.



ASSISTENTE

Questa carta permette di aggiungere 1 punto conoscenza durante lo Scavo in una regione qualsiasi.

CARTE PRESENTAZIONE

Le carte Presentazione hanno il simbolo raffigurato qui a sinistra nell'angolo in alto a destra della carta. I giocatori possono acquisirle quando assolvono determinate condizioni. Acquisire queste carte consuma tempo.

Una volta acquisite, i giocatori mantengono queste carte fino alla fine del gioco.



PRESENTAZIONE

Un giocatore può prendere una carta Presentazione se soddisfa i requisiti minimi richiesti. Ogni carta specifica quanti Manufatti e di quali regioni il giocatore deve avere come minimo per fare questa esibizione. Più manufatti il giocatore possiede, e più velocemente si può mettere insieme una esibizione spettacolare.

Il valore dei Manufatti non ha importanza per fare una Esibizione

Dopo aver dimostrato che egli possiede i Manufatti richiesti, il giocatore prende la carta Presentazione, e la piazza scoperta di fronte a se, poi avanza il suo dischetto Tempo come richiesto dalla carta. Il giocatore mantiene i suoi Manufatti!



Per questa Esibizione il giocatore spende

9 settimane



5 sett.



3 sett.

Esempio: il giocatore che vuole prendere questa carta deve possedere almeno 3 Manufatti della Mesopotamia. In questo caso, spende 9 settimane per l'esibizione. Se il giocatore possiede anche 2 Manufatti di Creta, per l'esibizione occorrono solo 5 settimane e se possiede anche 1 manufatto dell'Egitto, ne occorrono solo 3.



MUSEO

Un giocatore che vuole prendere una carta Museo deve donare in modo permanente al museo lo specificato numero di Manufatti di qualsiasi regione. Il giocatore rimuove questi Manufatti del gioco, poi mette la carta Museo scoperta di fronte a se.

Traduzione in Italiano di Francesco "ZeroCool" Neri

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

© Copyright 2012 Queen Games,
D-53842 Troisdorf, Germany

