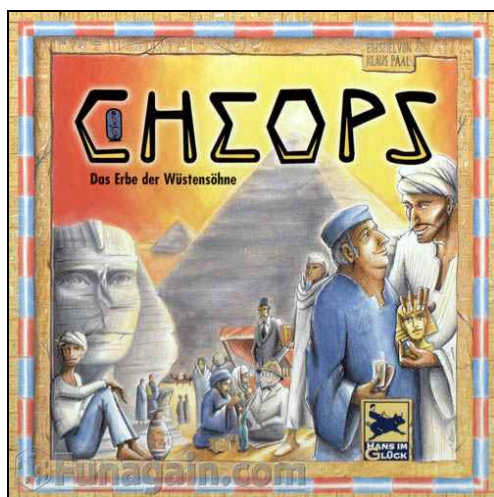


CHEOPS



MATERIALE

- 1 mappa
- 66 pedine tesori, 11 x colore
- 16 tavole del prezzo, 6 di tipo I, 6 di tipo II e 4 di tipo III
- 64 pedine, 16 per ognuna delle 4 famiglie d'Ahliman
- 4 pedine vicini d'Ahliman
- 12 tavole della legge
- 50 banconote, 30 x 10 e 20 x 5

PREPARAZIONE

La mappa è messa al centro del tavolo. Si mette un tesoro di ogni colore sui spazi dedicati sopra le 6 colonne del prezzo. Si mescolano le tavole del prezzo, per tipo (I/II/III). Se ne prendono due di ogni tipo e si mettono a caso nelle 6 colonne del prezzo. Una tavola del prezzo è così definita per ogni tesoro. I 60 tesori restanti sono messi a caso sulle caselle della piramide. 2 tesori dello stesso colore possono ritrovarsi fianco a fianco. Le 12 tavole della legge sono mescolate e 6 di queste sono messe a caso sulle caselle corrispondenti della piramide. Le 6 restanti sono rimesse (non viste), nella scatola. Ogni giocatore riceve un pedina di ogni famiglia e la pone davanti a sé. Il resto delle pedine è mescolato e messo a formare 3 pile a faccia in su della stessa altezza. Le 4 pedine "vicini" ed il denaro sono messi accanto alla mappa. Il giocatore più giovane inizia.

SCOPO DEL GIOCO

Alla morte del faraone i membri della famiglia Ahliman, cercano di risarcirsi finanziariamente del tempo che hanno dedicato al loro sovrano. Saccheggiando i tesori della piramide.

Ad ogni turno, un giocatore pone un membro della famiglia sulla piramide e prende il tesoro di questa casella. Il tesoro, deve essere venduto immediatamente al prezzo di mercato standard (10 piastre) o custodito fino alla fine del gioco, dove può essere venduto ad un prezzo più alto. Il giocatore che ha più di denaro alla fine della partita è il vincitore.

SVOLGIMENTO

Al suo turno, un giocatore ha 2 azioni che **deve** fare in questo ordine :

- prendere un tesoro o una tavola della legge dalla piramide;
- vendere/custodire il tesoro o compiere l'azione della tavola della legge;

Tocca poi al giocatore seguente (in senso orario).

PRENDERE UN TESORO O UNA TAVOLA DELLA LEGGE

Il giocatore pone un membro della famiglia sulla piramide e prende il tesoro o la tavola della legge che vi si trova sopra. La pedina messa resta sulla piramide. Per mettere la pedina, bisogna osservare le seguenti regole :

- o La pedina deve essere sulla fila di partenza in fondo alla piramide;
- o La pedina può essere posta su una fila superiore solo se i 2 blocchi direttamente sotto a quello che vuoi visitare, contengono 2 membri della famiglia. Si può sempre visitare file inferiori;
- o Delle pedine della stessa famiglia non possono essere adiacenti sulla stessa fila o la fila appena sotto (nelle 6 direzioni, vedi regolamento originale a pag. 2).

Se un giocatore non può porre nessuna pedina, deve passare il turno. Non è autorizzato a passare il turno finché si possono porre pedine.

VENDERE/CUSTODIRE UN TESORO

Se un giocatore ha preso un tesoro, deve scegliere se venderlo subito o custodirlo fino alla fine.

Vendere

Se vende il suo tesoro subito, il giocatore riceve il prezzo di mercato della banca. Il prezzo del mercato inizialmente è 10 (casella in cima alla piramide), ma può essere cambiato con 5 o 15 dall'azione di una tavola della legge. Il tesoro è messo sulla cifra più alta scritta sulla tavola del prezzo del colore corrispondente. Le cifre della tavola del prezzo non hanno nessuno rilievo per il momento. La somma di denaro è tenuta segreta dal giocatore, ma deve essere visibile davanti a lui.

Custodire

Se il giocatore decide di custodire il suo tesoro, questo vuol dire che il giocatore spera che il suo valore sarà più alto alla fine del gioco. Lo pone davanti a sé a faccia in su e non può più venderlo durante la partita. Alla fine del gioco, venderà questo tesoro.

Il valore di un tesoro alla fine della partita, è indicato dalla cifra non ricoperta più alta sulla tavola del prezzo del colore corrispondente.

I VICINI

Permettono ad un giocatore di avere 2 turni consecutivi. All'inizio del suo turno, un giocatore può acquistare una di questa 4 pedine per 20 piastre, che paga alla banca. Pone allora questa pedina sulla piramide come un membro della famiglia. Prende la tavola della legge o il tesoro come una pedina normale. In seguito, ha un turno normale supplementare.

PESCARRE UNA PEDINA MEMBRO DI FAMIGLIA

Alla fine del suo turno, il giocatore può pescare un membro della famiglia da una delle tre pile per ritornare ad avere le sue 4 pedine di partenza. Ciò non è comunque obbligatorio. Se un giocatore non ha più pedine, deve passare e non ha la possibilità di acquistare un vicino.

TAVOLA DEL PREZZO

Ogni colore dei tesori ha un tavola del prezzo. Durante il gioco, le cifre su questa tavola saranno via via ricoperte dai tesori. La cifra più bassa di ogni tavola deve essere lasciata scoperta. Quando non restano più cifre libere, non si potrà

CHEOPS

più vendere tesori di questo colore. Si dovrà conservarli fino alla fine del gioco.

FINE DEL GIOCO

Il gioco si conclude quando una di queste tre condizioni si è verificata:

1. La piramide non ha più tesori e tavole della legge;
2. Nessun giocatore può porre un membro della famiglia;
3. 2 tavole del prezzo sono riempite.

Ogni giocatore calcola il suo punteggio, addizionando il suo denaro ed il valore dei suoi tesori conservati. Il valore di ogni colore del tesoro è la cifra non ricoperta più alta nella tavola del prezzo per questo colore.

Quando una tavola del prezzo indica sulla stessa riga (fianco a fianco) 2 cifre, si segnano i punti come segue: Se un giocatore ha più tesori di questo colore di ogni altro giocatore, riceve il valore della cifra scritta in piccolo, per ogni tesoro. Gli altri giocatori ricevono il valore della cifra scritta grande per ogni tesoro. Se 2 giocatori sono alla pari per la maggioranza dei tesori, nessuno dei due riceve il valore della piccola cifra.

X è il numero di tutti i tesori di questo colore posseduto dai giocatori. Per esempio, se i giocatori possiedono 6 tesori blu, dunque X vale 6.

Il giocatore con più denaro vince.

LE TAVOLE DELLA LEGGE

Quando un giocatore prende un tavola della legge dalla piramide, deve seguire l'azione descritta dalla tavola.

Le parole in corsivo indicano dove deve essere posta la tavola della legge.

1 & 2 - *sulla casella di prezzo del mercato*. Il prezzo del mercato è di 5 o 15 adesso.

3 - *sulla mappa da qualche parte*. Il gioco è finito quando 3 tavole del prezzo sono riempite. Non hanno altro effetto sul gioco.

4 - *sotto una tavola del prezzo*. I tesori di questo colore devono essere venduti immediatamente. Se la tavola del prezzo è completa, non possono essere venduti o custoditi. I tesori di questo colore sono senza valore.

5 - *sotto una tavola del prezzo*. I tesori di questo colore non possono più essere venduti al prezzo di mercato, devono essere custoditi.

6 - *sotto una tavola del prezzo*. Ciò impedisce ad un'altra tavola della legge di essere posta sotto questa tavola del prezzo, perché non può esserci che una sola tavola della legge sotto un tavola del prezzo.

7 - *su qualsiasi cifra libera di una tavola del prezzo*. Sostituisce la cifra ricoperta.

8 - *torna nella scatola*. Ritirare un'altra tavola della legge dal gioco, da una tavola dei prezzi, dalla mappa o di un giocatore. Le 2 tavole della legge vanno nella scatola.

9 - *paga immediatamente 25 piastre alla banca o rimetti questa tavola della legge nella scatola*. Se paghi, metti questa tavola della legge davanti a te con la faccia visibile. Alla fine del gioco, sostituisce, qualunque tesoro tu voglia, e ti conterà come un tesoro del colore scelto (come un jolly, ndt).

Le 3 tavole della legge seguenti, possono essere utilizzate immediatamente o custodite per dopo. Se le si custodisce, le si pone con la faccia visibile davanti a se. Si può giocare

come un'azione supplementare al momento di un turno successivo.

10 - vendere un tesoro che si è conservato, ponendolo sulla tavola del prezzo del colore corrispondente, ed intascare il prezzo di mercato. Non si può fare se la tavola del prezzo è riempita o possiede la tavola della legge n°5.

11. prendere un tesoro dalla piramide. Porre uno dei propri membri di famiglia al suo posto, seguendo le normali regole di piazzamento. Il tesoro può essere venduto o custodito.

12 - scambiare 2 tesori di posto sulla piramide o scambiare un tesoro conservato con uno della piramide.

