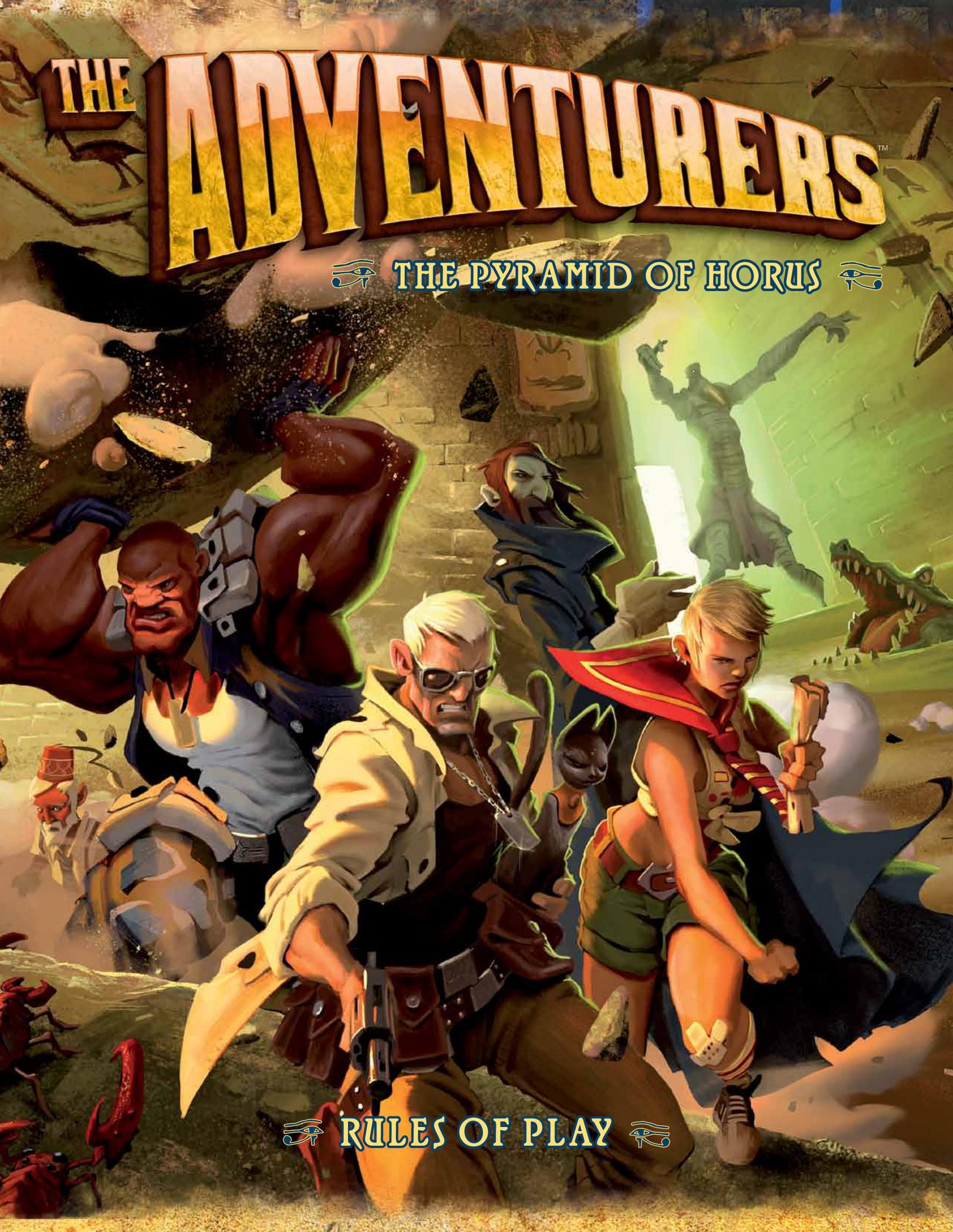


# THE ADVENTURERS™

☥ THE PYRAMID OF HORUS ☥



☥ RULES OF PLAY ☥

## OBJECTIVE

Nelle profondità del deserto egiziano, una piramide è appena stata scoperta. I geroglifici vicino all'entrata indicano che è stata costruita in onore al dio dalla testa di falco Horus, in essi si narra anche di un culto dedito al dio del male Seth. Otto intrepidi avventurieri si preparano ad esplorare i segreti della piramide... ed i suoi pericoli!

Nel *Gli Avventurieri: la Piramide di Horus*, ogni giocatore controlla uno degli otto avventurieri rappresentati nel gioco da una miniatura e la rispettiva carta. Questi esperti avventurieri sono pronti ad affrontare qualsiasi rischio e superare i pericoli in agguato all'interno della piramide di Horus e prendere tutti i reperti archeologici che possono trasportare. Il giocatore che riuscirà ad uscirne vivo con il maggior numero di tesori sarà il vincitore!

## CONTENTS

- 1 Tabelone di gioco



- 36 Massi



- 36 Numeri adesivi



Prima di cominciare a giocare, attacca i numeri adesivi sotto ai massi di pietra. Uno per blocco.

- 8 Miniature di Avventurieri



- 3 Mummie

- 6 Basette colorate  
Usa este basette per identificare meglio il tuo avventuriero.



- 3 Basette nere  
Usa queste basette per metterle sotto le mummie.



- 5 Dadi colorati



- 8 Carte avventuriero con la guida delle azioni sul retro piu 4 carte guida fronte e retro.



- 18 Carte ricerca macerie



3 Carte serpente 5 Carte collana

- 18 Carte ricerca di Hededet



10 Tesori 2 Scrigni 6 Scorpioni

- 18 Carte ricerca di Sobek



10 Tesori 2 Scrigni 6 Coccodrilli

- 5 Carte idoli



1 Idolo Hededet



1 Idolo Sobek



1 Idolo Thoth



1 Idolo Anubis



1 Idolo Horus

- 4 Carte Horus



- 5 Carte Anubis



- 5 Carte Thoth



- 18 Carte mummia



- 8 Carte blocco di pietra



- 1 Carta Ankh





## 🏛️ GLI AVVENTURIERI 🏛️

Ogni abilità speciale degli avventurieri è descritta a pag.17



**David Gore:** proveniente dal Canada, questo avventuriero dal grilletto facile ha girato il mondo per più di 20 anni cercando antiche reliquie e diventando un'autorità nel campo della moderna archeologia.  
*Abilità speciale:* Sparare



**Rasputin:** questo strano mistico amaliato vanta talenti soprannaturali che gli permettono di prevedere il futuro.  
*Abilità speciale:* Chiaroveggenza

**Chantal Sarti:** sfacciata ma intraprendente giovane francese, Chantal Sarti spera di raggiungere una fama internazionale. Contando sulla sua naturale agilità per evitare pericoli e raggiungere il suo obiettivo.  
*Abilità speciale:* Schivare



**Maki Watanabe:** questa giovane ragazza giapponese non teme nessuno. Con i suoi incredibili riflessi e una moderna ninjageisha.  
*Abilità speciale:* Riflessi



**Delroy Chartier:** nato nei Caraibi, Delroy è una vera montagna di muscoli. Una volta mercenario ora a caccia di tesori archeologici per soddisfare il suo amore per il rischio e l'avventura!  
*Abilità speciale:* Resistenza



**José Ardila:** questo avventuriero spagnolo è altamente qualificato con le mani ed è un maestro a scassinare serrature. Non ha mai incontrato una cassaforte inviolabile.  
*Abilità speciale:* Scassinare

**Abdel Wahab:** questo colto egiziano è impareggiabile nella lettura dei geroglifici, e regolarmente accompagna le spedizioni che cercano la sua esperienza.  
*Abilità speciale:* Linguistica



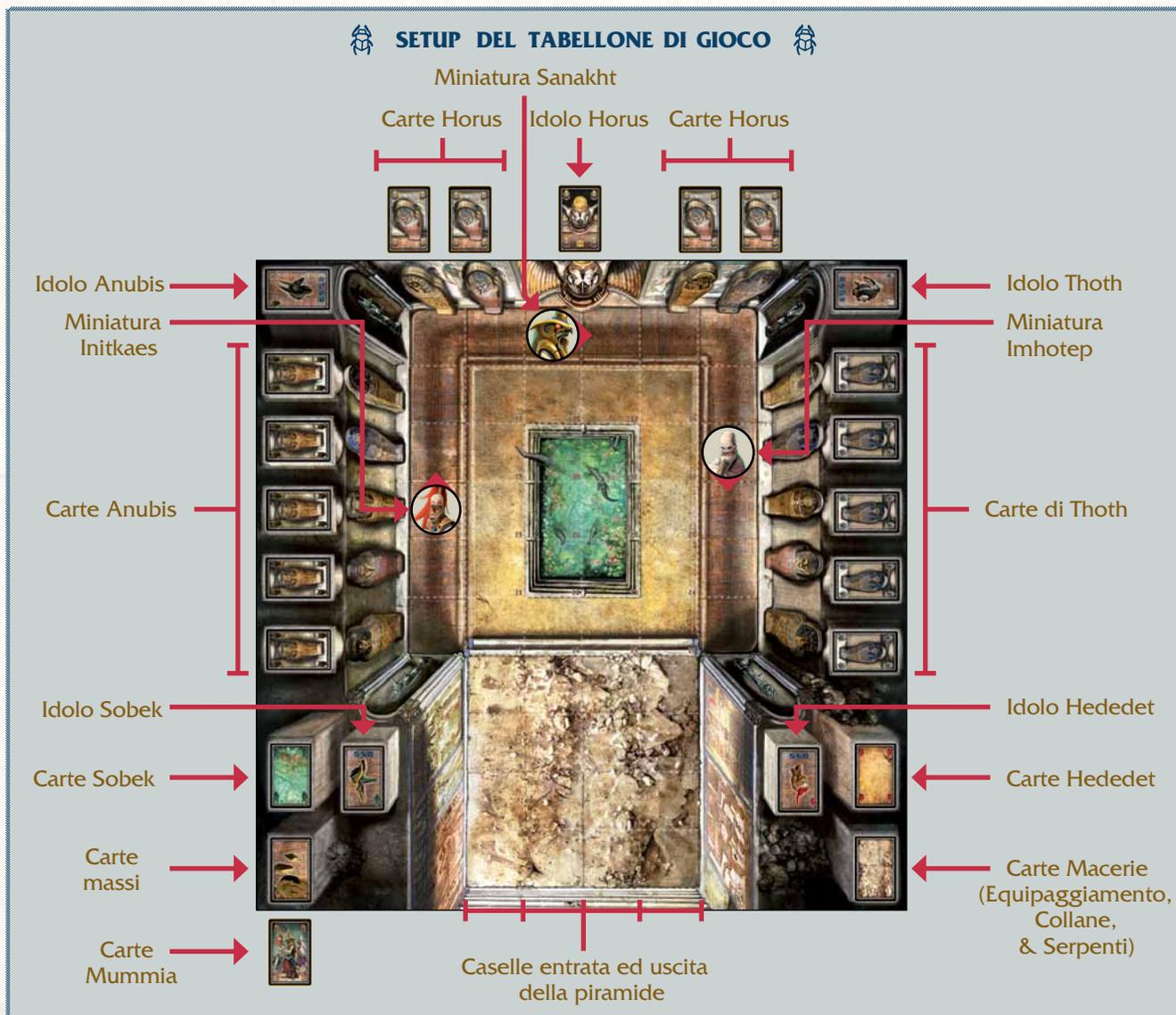
**Edgar Rice:** questo ufficiale dell'esercito del Sud Africa era creduto morto. Ma misteriosamente tornato appena e stata annunciata la scoperta della piramide di Horus. È il padre di Lea Rice ed è un esperto di coccodrilli.  
*Abilità speciale:* Nuotare



# SETUP

*“La forza fisica e’ niente senza sangue freddo.”  
- Delroy Chartier*

1. Metti il **tabellone di gioco** al centro del tavolo e posiziona tutti i componenti come descritto (vedi la figura sotto):
2. Metti le **miniature Mummie** nelle proprie caselle di partenza direzionate come in figura sotto.
3. Metti le **5 Carte Idolo**, scoperte, nelle loro apposite alcove.
4. Mescola le **18 Carte ricerca Hededet** e mettile coperte nel corrispondente spazio sul tabellone a formare il mazzo “Sabbia”.
5. Mescola le **18 Carte ricerca Sobek** e mettile coperte nel corrispondente spazio sul tabellone a formare il mazzo “Acqua”.
6. Mescola le **5 Carte Thoth** e mettile coperte ed a caso una su ogni relativo spazio sul tabellone di gioco.
7. Mescola le **5 Carte Anubi** e mettile coperte ed a caso una su ogni relativo spazio sul tabellone di gioco.
8. Mescola le **4 Carte Horus** e mettile coperte ed a caso vicino al tabellone di gioco (come indicato nella figura sotto).
9. Mescola le **18 Carte Ricerca Macerie** e mettile coperte nel loro spazio sul tabellone.



10. Metti le **8 Carte blocchi di Pietra** nell'apposito spazio sul tabellone.
11. Metti le **18 Carte Mummia** sul tavolo, vicino al tabellone di gioco.
12. Lascia i **36 Massi di pietra numerati** nel coperchio della scatola, ma tienili a portata di mano.
13. Dai la carta Ankh ed i 5 dadi al giocatore più giovane. Questo giocatore sarà il "Custode dei Dadi." Questi oggetti lo rappresentano come "primo giocatore" ed egli li passerà al giocatore alla sua sinistra alla fine del proprio turno di gioco.
14. Partendo dal Custode dei Dadi, ogni giocatore sceglie un avventuriero e pone la sua carta scoperta di fronte a sé. Egli prende poi la corrispondente miniatura in plastica e la posiziona in una delle caselle all'entrata della piramide.
15. Ora ogni giocatore prende un'altra carta avventuriero (o una carta guida) e la posiziona con la guida delle azioni scoperta, sotto alla sua carta avventuriero (vedi "Posizionamento della carta avventuriero dopo la fase 1" a pag. 7).

Ora è tempo di cominciare ad esplorare la piramide!



## LA PIRAMIDE DI HORUS



*Dopo essere stata sepolta per secoli sotto la sabbia, una piramide è appena stata scoperta durante uno scavo archeologico in una piana calcarea di Abu Rawash, prospiciente al delta del Nilo.*

*Secondo i geroglifici che si trovano all'entrata, il faraone Sanakht fece costruire la piramide durante la terza dinastia (intorno al 2600 AC) per onorare il Dio dalla testa di falco Horus. Anche altri dei egiziani sono stati venerati nella piramide - Thoth, Anubis, Sobek, and Hedetet -. Una sorprendente iscrizione menziona anche il culto di Seth. Oltre ad essere un luogo di culto, le iscrizioni sembrano dire che la piramide è anche la tomba del faraone Sanakht, la sua sposa Initkaes, ed il suo architetto Imhotep, che - secondo queste iscrizioni - "vivranno tutti e tre insieme per l'eternità" !"*



# THE GAME ROUND

*"Il deserto egiziano nasconde tesori che a volte é meglio lasciare sepolti nella sabbia."*

- Abdel Wahab

## 1. CONTROLLARE FERITE E REGOLARE IL CARICO

Un round di gioco é composto da 6 fasi:

### 1. Controllare Ferite e regolare il livello di carico

Ogni giocatore conta il numero delle ferite, tesori, Idoli, e/o equipaggiamento che possiede ed aggiusta di conseguenza il livello di carico e ferite.

### 2. Determinare il numero delle azioni

Il custode dei dadi lancia 5 dadi. Il numero delle azioni di ciascun giocatore é uguale al numero dei dadi il cui risultato é **uguale o maggiore** al proprio corrente livello di carico e di ferite.

### 3. Eseguire le azioni

I giocatori a turno eseguono le loro azioni muovendo i loro avventurieri, cercando tesori, aprendo sarcofagi o scrigni e prendendo i tesori al loro interno.

### 4. Muovere le Mummie

Il custode dei dadi lancia 5 dadi e muove ogni Mummia di 1 casella nel suo corridoio per ogni risultato uguale o superiore a .

### 5. Posizionare i Massi di pietra

Il custode dei dadi prende a caso un blocco di pietra dalla scatola e lo mette nella corrispondente casella sul tabellone di gioco.

### 6. Passare l' Ankh ed i Dadi

Il custode dei dadi passa la carta Ankh ed i dadi al giocatore alla sua sinistra. Questo giocatore sarà il nuovo primo giocatore nel prossimo round.

Dopo che la carta Ankh ed i dadi sono stati passati, inizia un nuovo round.

Piu oggetti un avventuriero trasporta (tesori, idoli, ed equipaggiamento) e piu ferite ha subito, maggiore é la difficoltà per lui di compiere azioni. Le ferite ed il livello di carico (da ora "FLC") sulla carta guida delle azioni rappresentano queste difficoltà.

Nella *Pyramid of Horus*, un avventuriero puo subire 5 tipi di ferita: morsi di serpente, punture di scorpione, morsi di coccodrillo, il tocco di una Mummia, o il salto di una roccia che cade dal soffitto. Ogni ferita é rappresentata da una carta che mostra il pericolo corrispondente (serpenti, scorpioni, coccodrilli, Mummie, o Blocchi di Pietra) con il simbolo  in tutti gli angoli.

Durante questa fase ogni giocatore determina il proprio FLC contando il numero di carte Tesoro, Idolo, Equipaggiamento e Ferita di fronte a se.

Il FLC di un giocatore non puo superare 12. Partendo dal custode dei dadi e procedendo in senso orario, ogni giocatore puo decidere di scartare carte Tesoro, Idolo, e/o Equipaggiamento prima di determinare il suo FLC. Metti queste carte in un mazzo degli scarti vicino al tabellone di gioco. Questa azione libera permette ad ogni singolo giocatore di gestire il suo FLC.

**Nota:** se, in un qualsiasi momento, un'azione portasse un giocatore ad eccedere il suo FLC di 12, quel giocatore deve scartare immediatamente una carta Tesoro, Idolo, o equipaggiamento, altrimenti l'azione non potra essere eseguita.

**Importante:** in questa fase le carte Ferita non possono essere scartate liberamente. Per scartare una carta ferita, un giocatore deve utilizzare una carta equipaggiamento od una abilita' (vedi "Equipaggiamento" a pag. 16 o "Abilita' speciali degli avventurieri" a pag. 17).

**POSIZIONE DELLA CARTA AVVENTURIERO DOPO LA FASE 1**

**CARTA GUIDA DELLE AZIONI**

## ⚔ AGGIUSTARE LE FERITE E IL LIVELLO DI CARICO ⚔

**Exe:** dopo alcuni rounds, David Gore ha 6 carte (4 tesori e 2 ferite, per un totale di 3 FLC), Chantal Sarti ha 8 carte (5 tesori, 2 equipaggiamenti, e 1 ferita, per un totale di 4 FLC) e Delroy Chartier ha solo 3 carte (1 tesoro, 1 idolo, e 1 ferita, totale 2 FLC). Le carte avventuriero si trovano nelle seguenti posizioni:



Ogni giocatore fa poi scorrere la sua carta avventuriero verso il basso sulla carta guida delle azioni fino a rivelare il suo corrente FLC (vedi "Posizione delle Carte Avventuriero dopo la fase 1" a pag. 7).



## 2. DETERMINARE IL NUMERO DELLE AZIONI

In ogni round, il numero delle azioni che un giocatore può eseguire dipende dal suo corrente FLC. Per determinare le azioni che ognuno può eseguire, il custode dei dadi lancia 5 dadi ed ogni giocatore compara il proprio FLC con il risultato dei dadi.

Il numero delle azioni consentito per ogni giocatore nel round è uguale al numero dei dadi il cui risultato è **uguale o maggiore** del proprio attuale FLC.

**Importante:** se un avventuriero porta uno o più idoli, egli non riceve l'azione dal dado il cui colore corrisponde al colore del dado sulla carta dell'idolo trasportato, indipendentemente dal numero ottenuto (vedi "La Maledizione" a pag. 15).

Ogni giocatore fa poi scorrere la propria carta avventuriero sulla carta guida delle azioni verso l'alto fino a scoprire il numero delle azioni consentito (vedi "Posizione della carta avventuriero dopo la fase 2" a fianco).

### ⚔ POSIZIONE DELLA CARTA AVVENTURIERO DOPO LA FASE 2 ⚔



## NUMERO DELLE AZIONI

**Exe:** il risultato dei 5 dadi é: , , , , e . Continuando con l'esempio precedente a pag. 8, David Gore (FLC=3) puo' eseguire quattro azioni (grazie a , , , e ), a Chantal Sarti (FLC=4) ne sono consentite solo due (grazie a  e ). Delroy (FLC=2) é normalmente in grado di eseguire cinque azioni (grazie a , , , , e ), ma siccome sta trasportando un idolo di Sobek, che mostra un dado verde, egli é maledetto da Sobek e deve ignorare il risultato del dado verde, che ha un . Per questa ragione, in questo turno egli puo' effettuare solo quattro azioni. La carta avventuriero viene messa come segue:



**Nota:** in questo esempio un giocatore con un FLC pari a 5 non avrebbe avuto alcuna azione in questo turno perché tutti i risultati dei dadi sono inferiori al suo FLC.

## 3. ESEGUIRE LE AZIONI

Cominciando dal custode dei dadi e procedendo in senso orario, ogni giocatore esegue tutte le azioni a sua disposizione. Le azioni possono essere eseguite in qualsiasi ordine e più volte in un turno come consentito dal numero delle azioni consentite. I giocatori dovrebbero monitorare le loro azioni facendo scorrere la carta avventuriero verso il basso tenendo così traccia delle azioni ancora consentite in quel turno. I giocatori non sono obbligati ad effettuare tutte le azioni nel turno, ma utilizzarle tutte é comunque una buona idea!

Ci sono due azioni base che i giocatori possono fare:

### MOVIMENTO

I giocatori possono spostare il loro avventuriero in una casella adiacente oltrepassando la linea tratteggiata. Le linee continue non possono essere attraversate. Movimenti diagonali non sono permessi. Gli avventurieri possono fermarsi su e muovere attraverso caselle occupate da altri avventurieri e/o Mummie (vedi "Il tocco della Mummia" a pag. 15).

### RICERCA

Il giocatore pesca la carta in cima al mazzo relativo alla posizione in cui il proprio avventuriero si trova:

- Se un avventuriero si trova nel nido dei serpenti, pesca la carta dal mazzo delle Macerie.
- Se un avventuriero si trova nella fossa degli scorpioni, pesca la carta dal mazzo Sabbia.
- Se un avventuriero si trova nella vasca dei coccodrilli, pesca la carta dal mazzo Acqua.

Il giocatore mostra poi velocemente la carta pescata agli altri giocatori prima di metterla davanti a se nelle seguenti posizioni, a seconda del tipo di carta:

- Se é una carta tesoro o scrigno, la posiziona scoperta.
- Se si tratta di una carta equipaggiamento o serpente, scorpione o coccodrillo, la posiziona coperta.

L'azione di ricerca non puo essere effettuata nel corridoio delle mummie. Per le azioni che si possono effettuare in questo luogo vedi a pag. 14.

**Exe:** David Gore si trova nel nido dei serpenti ed in questo turno ha a disposizione 4 azioni. Il giocatore decide di effettuare con la prima una ricerca nella casella dove si trova e pesca la prima carta dal mazzo macerie. La mostra velocemente agli altri e siccome è un tesoro la pone coperta davanti a se. Contento della scoperta, egli decide di effettuare un' altra ricerca nella stessa casella con la seconda azione. Pesca ancora dal mazzo macerie e trova una carta equipaggiamento -un piede di porco. Di nuovo, velocemente mostra la carta agli altri giocatori e la mette coperta di fronte a se. Decide di effettuare una terza ricerca usando la terza azione. Stavolta trova un cobra! Egli mette la carta

scoperta di fronte a se per mostrare che il cobra ha appena morso David Gore. Il morso penalizzerà il giocatore fino alla fine della partita, a meno che egli non trovi una fiala di antidoto. Ora egli preferisce non rischiare ancora con un' altra ricerca, così usa la sua quarta ed ultima azione per muovere in un' altra casella, avvicinandosi alla vasca.



## IL NIDO DEI COBRA

*“ Questa piramide è il mio biglietto per la fama!”  
- Chantal Sarti*



Una volta sontuosa, questa antica anticamera travolta dalle macerie quando la piramide fu sepolta dal deserto egiziano. Anche se il pavimento è ricoperto da pietre e macerie, è ancora possibile trovare dei tesori di minore valore (come collane cerimoniali) e, soprattutto, gli equipaggiamenti abbandonati li da precedenti spedizioni archeologiche. Sfortunatamente questo luogo è diventato la casa di velenosi cobra. Essi si nascondono tra le rocce, e non sarebbe per niente saggio disturbarli.



## LA VASCA DEI COCCODRILLI

*“ Guardare sempre un coccodrillo negli occhi e tutto andrà bene.”*

*- Edgar Rice*



Questa vasca al centro è sacra e dedicata al dio egizio dalla testa di coccodrillo, Sobek. Molte offerte vi sono state gettate dentro, e tirarle fuori da lì non sarà facile perché questa vasca è protetta da pericolosi coccodrilli!

## IL CORRIDOIO DELLE MUMMIE

*"atemi il contenuto dei sarcofagi; datemi i sacri idoli!"*

- José Ardila



Oltre la sabbia e la vasca, c'è un lungo corridoio composto di tre sezioni. Ogni sezione è dedicata ad uno specifico dio egizio - Anubis, il dio dalla testa di sciacallo, Thoth, il dio dalla testa di ibis, ed Horus, il dio dalla testa di falco. Molti sarcofagi sono stati murati nell'estese pareti del corridoio, e nascondono incredibili tesori archeologici. Alcune nicchie contengono preziosi idoli a forma dei cinque dei adorati nella piramide (i tre descritti sopra più Sobek e Hededet). Ma per millenni, tre mummie - Initkaes, Sanakht e Imhotep - hanno vagato senza sosta su e giù per questi corridoi. Sarebbe molto saggio evitare le mummie. Esse potrebbero farvi vagare in eterno, proprio come loro.

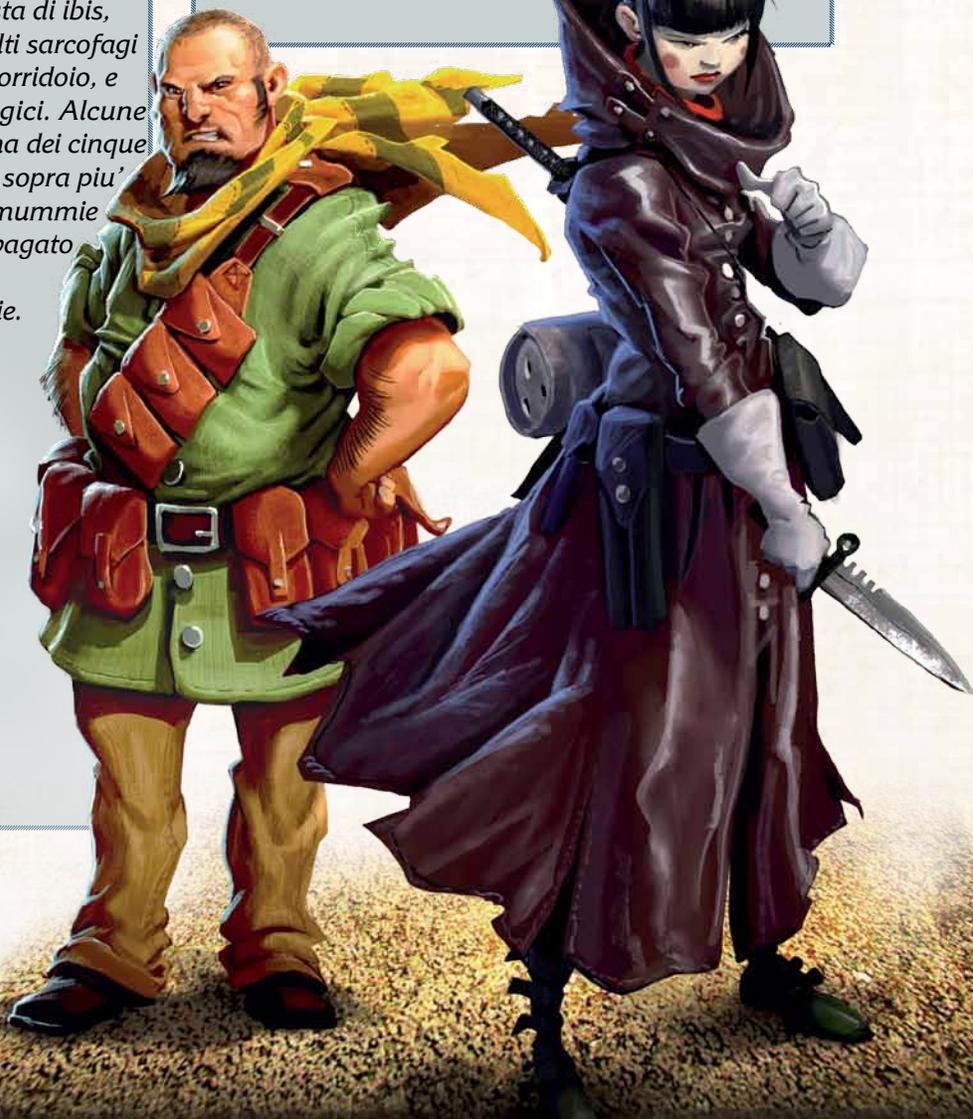


## LA FOSSA DEGLI SCORPIONI

*"Sono più veloce del pungiglione di uno scorpione."*  
- Maki Watanabe



Gli adoratori della dea scorpione Hededet usavano questa lunga striscia di sabbia che circonda la vasca centrale come luogo di culto. Il risultato è che sotto a questa sabbia si nascondono preziose gemme - e pericolosi scorpioni rossi!



## 4. MUOVERE LE MUMMIE

*"Spero che nessuno qui abbia paura delle mummie!"*  
- David Gore

In questa fase, il custode dei dadi ha il compito di muovere le tre mummie. Lancia i 5 dadi e sposta ogni mummia in avanti di una casella lungo la sua parte di corridoio per ogni dado con un  o maggiore. E' possibile in ogni round spostare una mummia da un minimo di zero caselle fino ad un massimo di cinque.

Una mummia muove sempre in avanti in direzione in cui è rivolta la miniatura ruotando e muovendo nella direzione opposta se colpisce un muro. In questo modo ogni mummia resterà nella sua sezione di corridoio. Ma una mummia potrebbe trovarsi in un angolo insieme ad una delle altre due mummie. Ruotare per muovere nella direzione opposta non conta come mossa e la mummia deve muovere una casella per ogni risultato di dado che sia  o maggiore (vedi sotto il "movimento della mummia").

### MOVIMENTO DELLA MUMMIA

**Exe:** il custode dei dadi lancia 5 dadi e muove le mummie. I risultati dei dadi sono , , , , e . Ci sono tre dadi con un risultato di quattro o più, così ogni mummia muove di tre caselle nella propria sezione di corridoio.



Come le altre 2 mummie, Imhotep deve muovere di 3 caselle, ma dopo la seconda incontra un muro. Imhotep deve girarsi e continuare a muovere nella direzione opposta, allontanandosi di una casella dal muro nel suo terzo movimento.

## 5. METTERE UN MASSO

*"Percepisco il pericolo che arriva, ma non ho paura."*  
- Rasputin

In questa fase, il custode dei dadi deve posizionare un masso di pietra. Egli pesca a caso uno dei 36 massi che si trovano nella scatola e ne legge il numero sotto. Lo posiziona poi nella casella sul tabellone di gioco che reca lo stesso numero del masso.

Se un avventuriero si trova nella casella in cui viene messo il masso, egli deve subito saltare in una casella adiacente a scelta del giocatore per evitare di essere schiacciato dal masso. Egli non può muovere in diagonale. Questo è considerato un movimento libero dove non vengono utilizzate azioni. Il giocatore pesca poi una carta dal mazzo massi di pietra e la pone davanti a se mostrando che l'avventuriero è stato ferito dalla pietra che è caduta. Questo tipo di ferita è meglio descritta più avanti (vedi "Equipaggiamento" a pag. 16).

Se, quando cade un masso, un avventuriero non può muoversi in una casella adiacente perché bloccato da un muro o da altri massi (ricorda che il movimento in diagonale non è consentito), l'avventuriero viene schiacciato dal masso, la sua avventura finisce qui!

Quando un masso cade dal soffitto, esso resta sul tabellone per il resto della partita (vedi "Sigillare la Piramide" a pag. 16). Gli avventurieri non possono entrare nelle caselle che contengono massi di pietra.

## 6. PASSARE L' ANKH ED I DADI

Il custode dei dadi passa la carta Ankh ed i dadi al giocatore alla sua sinistra. Questo diventa il nuovo custode dei dadi e "primo giocatore" per il prossimo turno.



## VITTORIA

Il gioco termina quando tutti gli avventurieri hanno lasciato la piramide o non ne possono più uscire bloccati dai massi (vedi "Sigillare la Piramide" a pag 16). Alla fine del gioco, ogni giocatore che è riuscito a tirare fuori vivo il suo avventuriero, conta il valore delle sue cate tesoro riconoscibili dalle icone tesoro che si trovano agli angoli. Il giocatore potrebbe anche ricevere un Bonus (vedi sotto).



### TIPI DI BONUS

Se un avventuriero scappa con un tesoro e/o idolo associato ad uno dei cinque dei della piramide (Horus, Thoth, Anubis, Sobek, o Hededet), il giocatore guadagna un Bonus. Il valore del bonus dipende dal numero degli dei associati ai tesori e/o idoli che un giocatore riesce a portarsi via:

- **+1** per tesori e/o idoli di solo **un dio**
- **+3** per tesori e/o idoli di **due dei differenti**
- **+6** per tesori e/o idoli di **tre dei differenti**
- **+10** per tesori e/o idoli di **quattro dei differenti**
- **+15** per tesori e/o idoli di **cinque dei differenti**

Se un avventuriero scappa senza tesori e/o idoli associati a questi dei, non ottiene alcun bonus. Collane e scrigni non sono associati ad alcun dio, pertanto non contano ai fini di alcuna varietà di bonus.

### SCRIGNI

Per determinare il valore di un tesoro dentro ad uno scrigno, una volta che l'avventuriero è uscito dalla piramide lancia un dado. Il valore del tesoro sarà uguale al risultato ottenuto con il dado.



Il giocatore il cui avventuriero riesce ad uscire vivo con il valore di tesori trovati più alto, vince la partita. In caso di parità, la vittoria va al giocatore che detiene l'idolo di Horus. Se nessuno ha l'idolo di Horus, il giocatore con il valore di idoli più alto vince. Se ancora persiste una situazione di parità, i giocatori vincono insieme!

E' possibile che nessun avventuriero riesca ad uscire vivo dalla piramide, in questo caso i vincitori saranno solamente le mummie!



## ADDITIONAL RULES

### IL CORRIDOIO DELLE MUMMIE

In questo corridoio, oltre all'azione di movimento, i giocatori possono eseguire altre tre azioni specifiche per questo luogo: aprire un sarcofago, prendere un tesoro da un sarcofago aperto o tentare di aprire una nicchia e prendere un idolo.

#### APRIRE UN SARCOFAGO

Per aprire un sarcofago, un avventuriero deve trovarsi in una casella del corridoio davanti alle carte di Anubis, Thoth od Horus. Il giocatore scopre la relativa carta per rivelare il valore del tesoro nascosto. Questo costa un'azione. Questa carta è ora visibile a tutti, e qualsiasi giocatore può prenderla (vedi "Prendere un Tesoro" qui sotto).

#### PRENDERE UN TESORO

Se un avventuriero si trova in una casella adiacente ad una carta tesoro scoperta, il giocatore può al costo di un'azione prendere tale carta e metterla scoperta davanti a se. Questa è un'azione separata dall'aprire il sarcofago.

**Exe:** Chantal Sarti si trova nel corridoio delle mummie, vicino al sarcofago di Anubis. Il giocatore ha due azioni da eseguire e decide di spendere la prima per aprire il sarcofago che gli sta di fronte. Ella scopre la carta Anubis rivelando il tesoro che contiene - una magnifica statuetta di gatto! Successivamente Chantal spende la sua seconda azione per prendere la carta.

#### APRIRE UNA NICCHIA

Per forzare una serratura che protegge uno dei 5 idoli nascosti nelle nicchie della piramide, un avventuriero deve trovarsi sulla casella adiacente alla nicchia. Per prendere l'idolo Horus, un avventuriero deve trovarsi in una delle due caselle adiacenti alla nicchia di Horus. Il giocatore lancia i cinque dadi e confronta il risultato con i dadi rappresentati sulla carta idolo.

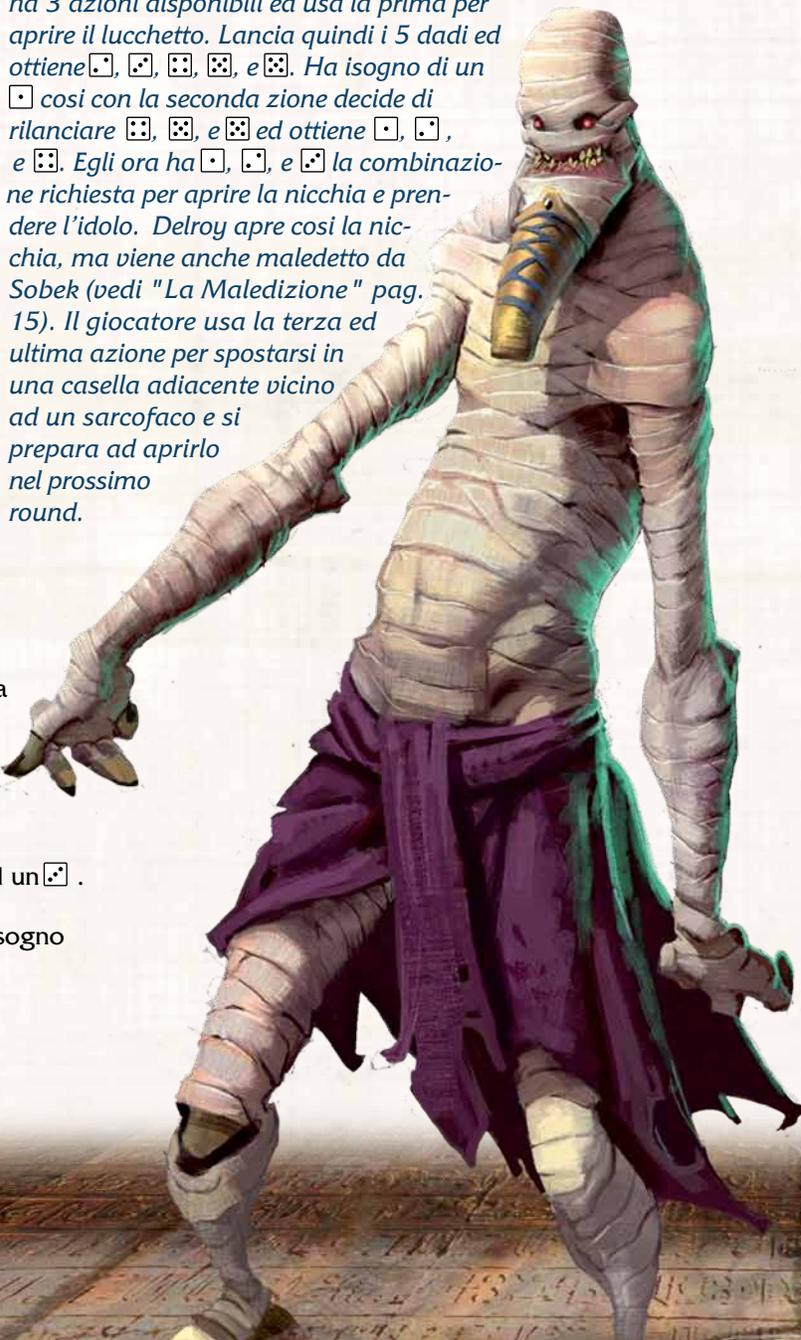
Per prendere l'idolo di Sobek o Hededet, il giocatore ha bisogno di ottenerne con i cinque dadi almeno un 1, un 2, ed un 3.

Per prendere l'idolo di Thoth o Anubis, il giocatore ha bisogno di ottenere un 1, un 2, un 3, un 4 lanciando i cinque dadi.

Per prendere l'idolo di Horus il giocatore deve ottenere un 1, un 2, un 3, un 4 ed un 5.

Se il lancio non ha successo ed il giocatore ha ancora azioni da spendere nel suo turno, egli può decidere di spenderne un'altra per rilanciare alcuni o tutti i dadi. Dopo aver rilanciato i dadi, egli può spendere ancora azioni per rilanciare di nuovo, fino a che ha azioni disponibili da spendere. Se ottiene la combinazione di dadi richiesta, il giocatore può prendere la carta idolo dalla nicchia senza spendere ulteriori azioni. Mette poi la carta scoperta di fronte a se con il "dado maledetto" ben visibile (vedi "La Maledizione" a pag. 15). I risultati dei dadi non sono utilizzati per proseguire il turno da giocatore a giocatore.

**Exe:** Delroy si trova vicino alla nicchia di Sobek, il giocatore può tentare di scassinare il lucchetto che protegge l'idolo. Egli ha 3 azioni disponibili ed usa la prima per aprire il lucchetto. Lancia quindi i 5 dadi ed ottiene 1, 2, 3, 4, e 5. Ha bisogno di un 1 così con la seconda azione decide di rilanciare 2, 3, e 4 ed ottiene 1, 2, e 3. Egli ora ha 1, 2, e 3 la combinazione richiesta per aprire la nicchia e prendere l'idolo. Delroy apre così la nicchia, ma viene anche maledetto da Sobek (vedi "La Maledizione" pag. 15). Il giocatore usa la terza ed ultima azione per spostarsi in una casella adiacente vicino ad un sarcofago e si prepara ad aprirlo nel prossimo round.



## IL TOCCO DELLA MUMMIA

Una mummia ferisce un avventuriero se in qualsiasi momento del round, si trovano entrambi nella stessa casella. Questo può avvenire in uno dei seguenti 4 modi:

- Un giocatore muove volontariamente il suo avventuriero in una casella occupata da una mummia;
- Una mummia si muove in una casella occupata da un avventuriero;
- Un avventuriero ed una mummia rimangono nella stessa casella da un round all'altro; o
- Un avventuriero si sposta sulla stessa casella di una mummia come reazione alla caduta di un masso.

Il giocatore che controlla l'avventuriero deve prendere una carta mummia e porla davanti a sé. Questa è una carta ferita come la puntura di uno scorpione, il morso di un coccodrillo ecc. Tuttavia niente può guarire dal soprannaturale effetto di una ferita di mummia. Questa ferita è permanente e non può essere scartata in alcun modo per il resto della partita.

**Importante:** se più avventurieri si trovano nella stessa casella di una mummia, tutti vengono feriti dalla mummia e tutti prendono una carta mummia. In più, se due o più mummie occupano la stessa casella di un avventuriero, questo sarà ferito da tutte le mummie che si trovano nella sua casella.



Se una mummia ferisce un avventuriero che possiede 12 carte (carte Tesoro, Idolo, Equipaggiamento, e/o Ferita), il giocatore deve subito scartarne una che non sia una carta ferita per fare posto alla carta ferita della mummia. Se il giocatore ha solo carte ferite, in questo caso non potrà scartare alcuna, si trasformerà a sua volta in una mummia, e d'ora in avanti si muoverà come una mummia. Questa è la fine della sua avventurosa vita.



## LA MALEDIZIONE

Quando un giocatore ottiene un idolo, prende la relativa carta e la mette di fronte a sé mostrando il lato con "il dado maledetto". L'avventuriero è stato maledetto dal dio rappresentato nell'idolo. Quando durante la seconda fase del turno i dadi vengono lanciati, il giocatore deve ignorare il risultato del dado specifico rappresentato sulla carta idolo. La maledizione non influenza in alcun modo il numero delle azioni degli altri giocatori.

**Importante:** se un giocatore possiede più idoli, l'avventuriero è maledetto da tutti i rispettivi dadi allo stesso tempo. I giocatori devono ignorare i risultati di tutti i "dadi maledetti" visibili su tutti gli idoli in loro possesso.

**NOTA:** una carta idolo può essere scartata esattamente come una carta Tesoro o Equipaggiamento quando il giocatore regola il proprio FLC per liberarsi da una carta "ingombrante" e della terribile maledizione che porta con essa!

**Importante:** quando un giocatore possiede l'idolo di Horus, oltre ad essere maledetto, deve anche prendere a caso un masso dalla scatola, controllarne il numero e metterlo nella relativa casella sul tabellone di gioco. Si applicano poi le normali regole di posizionamento dei massi (vedi "Mettere un Masso" a pag. 12)

## SIGILLARE LA PIRAMIDE

L'architetto, Imhotep, consacro il soffitto della piramide a Seth, il dio del caos e del tuono – giurato nemico di Horus. Seth non gradisce l'intrusione degli avventurieri e sta tentando di sigillare gli intrusi all'interno della piramide.

Se parte della piramide è stata chiusa da blocchi di pietra ma c'è ancora qualche spiraglio di salvezza, gli avventurieri continuano la partita. Tuttavia, se i massi rendono impossibile lasciare la piramide, essi resteranno intrappolati per sempre! Quanto tempo hanno a disposizione per esplorare la piramide? Questo nessuno lo sa!

### SIGILLARE LA PIRAMIDE



*L'ultimo masso caduto dal soffitto è il numero 15, che, insieme ai massi caduti precedentemente sigilla il Nido dei Cobra. Solo David Gore può ancora sperare di uscire dalla piramide, mentre tutti gli altri marciranno all'interno per l'eternità!*



## EQUIPAGGIAMENTI

Possono essere trovati solo nel Nido dei Cobra. Eccetto la borsa, ogni singolo equipaggiamento può essere usato **una** sola volta, e la carta va scartata subito dopo.

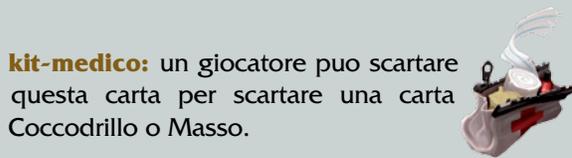


**Fiala antidoto:** si può scartare questa carta per scartarne una Scorpione o Serpente.

**Borsa:** il proprietario di una borsa può mettervi dentro fino a 2 tesori, mettendo le carte tesoro sopra la carta borsa. La borsa non può contenere Idoli. Indipendentemente dal numero di tesori contenuti nella borsa, essa va considerata sempre come 1 carta ai fini del calcolo del FLC. La carta borsa non deve essere scartata quando usata, ma può essere scartata ai fini del calcolo del FLC.



**Piede di porco:** un giocatore può scartare questa carta per rilanciare un dado mentre sta tentando di scassinare un lucchetto. La carta è valida per un solo dado, per rilanciare eventuali altri dadi seguire le normali regole!



**kit-medico:** un giocatore può scartare questa carta per scartare una carta Coccodrillo o Masso.

**Udjat:** questo sacro medaglione rappresenta l'occhio di Horus e concede al chi lo possiede di sapere quale Masso cadrà in questo turno, e di poterlo anche cambiare con un altro. Il giocatore può scartare questa carta per prendere a caso un masso e guardarne segretamente il numero. Decide poi se metterlo sul tabellone, o rimetterlo nella scatola, prendendone un altro, e posizionandolo sul tabellone di gioco **senza possibilità di scambiarlo**. Durante la fase 5 del corrente round, invece di pescare a caso un masso dalla scatola, il custode dei dadi deve mettere il masso pescato nella corrispondente casella sul tabellone. Se nel turno tutti i giocatori hanno usato una carta Udjat o fatto uso dell'abilità chiaro-veggenza, un'altra carta Adjat non può essere utilizzata prima del successivo round.



## LE ABILITA' SPECIALI DEGLI AVVENTURIERI

Per usare l'abilità speciale di un avventuriero, un giocatore deve annunciarlo a tutti gli altri giocatori, e capovolgere la sua carta avventuriero per mostrare che la sua abilità è stata usata. Ogni abilità speciale può essere utilizzata **UNA** sola volta per partita.



**Schivare:** un avventuriero può schivare un masso che sta cadendo. Se si trova nella stessa casella sulla quale sta per cadere un masso, il giocatore non deve prendere la relativa carta blocco di pietra. Tuttavia, l'avventuriero deve saltare in una casella adiacente se non vuole rimanere schiacciato!



**Chiroveggenza:** l'avventuriero può sapere quale masso cadrà alla fine del turno ed eventualmente può cambiarlo con un altro. Il giocatore che usa questa abilità pesca a caso un masso dalla scatola e guarda segretamente il numero. Decide poi se metterlo sul tabellone, o rimetterlo nella scatola, prendendone un altro, e posizionando quest'ultimo sul tabellone di gioco **senza controllarne il numero**. Durante la fase 5 del corrente turno, invece di pescare a caso un masso dalla scatola, il custode dei dadi posiziona il masso scelto sul tabellone. Se durante questo round un giocatore ha altresì utilizzato una carta Udjat, questa abilità non può essere usata fino al successivo round.



**Linguistica:** prima di aprire un sarcofago, l'avventuriero può decifrare i suoi geroglifici per conoscerne il contenuto. Il giocatore con questa abilità può guardare la carta del sarcofago vicino alla casella dove si trova il suo avventuriero **senza mostrarla agli altri giocatori**. Questo non costa azioni, tuttavia, se il giocatore volesse prendere questo tesoro, dovrebbe spendere un'azione per aprire il sarcofago, ed un'altra azione per prenderne il contenuto.



**Scassinare serrature:** dopo aver lanciato i dadi per aprire una serratura, se al giocatore manca un solo risultato per avere successo, può usare questa abilità per avere successo. Questa abilità può avere successo se manca un solo numero. Per il resto si seguono le normali regole.



**Riflessi:** l'avventuriero può evitare la puntura di uno scorpione o il morso di un serpente. Quando un giocatore riceve una carta scorpione o serpente, usando questa abilità egli può scartarla immediatamente.



**Sparare:** se l'avventuriero si trova in una casella adiacente ad una mummia, egli può sparare a brucia-pelo. Metti la miniatura della mummia in orizzontale ad indicare che è caduta. La mummia in questa posizione non può ferire un avventuriero. La mummia non si muove nella fase 4, essa viene invece rimessa in piedi. Quando la mummia si alza, ferisce immediatamente gli avventurieri che si trovano nella sua stessa casella. La mummia muove normalmente nel prossimo round.



**Resistenza:** dopo aver controllato il FLC nella fase 1, l'avventuriero può usare questa abilità per ridurre il suo FLC di 1 per tutta la durata del turno.



**Nuotare:** questo avventuriero può evitare il morso di un coccodrillo. Quando il giocatore pesca una carta coccodrillo, può usare questa abilità per scartarla immediatamente.

# OPTIONAL RULES

## ALTERNATE MUMMY STARTING SPACES

Place the mummies on alternate starting spaces other than those shown in the setup diagram on page 5. Each mummy still moves in its own section of the corridor (see "The Mummies' Corridor" on page 14).

## SEGRETEZZA TOTALE

Per un gioco più strategico, tutte le carte ferite e tesoro restano nascoste. Quando un giocatore effettua una ricerca, egli **non deve rivelare la carta** agli altri giocatori, e la pone immediatamente coperta.

## CREDITS

### Dust Games Team

#### Game Designers

Frédéric Henry and Guillaume Blossier

#### Executive Producer

David Preti

#### Graphic Design

Goulven Quentel

#### Illustrator

Edouard Guiton

#### Colors

Miguel Coimbra

#### Game Board

Nicolas Fructus

#### Sculptor

Juan Navarro Perez

#### Translation

Fulvio Cattaneo

#### Editor

William Niebling

### Fantasy Flight Games Team

#### Producers

Christopher Hosch and Steven Kimball

#### Production Manager

Eric Knight

#### Executive Game Designer

Corey Konieczka

#### Executive Producer

Michael Hurley

#### Publisher

Christian T. Petersen

#### Dust Games Limited would like to thank:

Madia Camara, Noémie Pinault, Pierre Pinault, Pierrick Garnier, Robert Bérouard, Stéphane Charles, Tiphonie Hommet, Grouik, Christophe Khuner, Boris Thubert, Thomas Lajeunesse, Itai Perez, Pierre Cothenet, Jacques Pecreaux and Renaud Depont.

© 2011 Dust Games Ltd. Hong Kong, all rights reserved. © 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. *The Adventurers: The Pyramid of Horus*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Actual components may vary from those shown. Made in China. **THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 12 YEARS OF AGE OR YOUNGER.**



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES



# CADWALLON City of Thieves



**Cadwallon is a city infested with crime...  
a fine place to make a living.**

*City of Thieves* is a cutthroat game of subterfuge and skullduggery for 2-4 players. In a fantasy city steeped in magic and intrigue, players must compete to earn their guild the most money. But beware! Rival thieves, city guards, and a host of other malignant forces seek to end your criminal career early. Watch your back!

DU10 • Cadwallon: City of Thieves



FANTASY  
FLIGHT  
GAMES

DUST  
GAMES

[WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM](http://WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM)

## IL ROUND DI GIOCO

1. Verificare ferite e livello di caricol
2. Determinare il numero delle azioni
3. Eseguire le azioni
4. Muovere le mummie
5. Posizionare un masso
6. Passare l' Ankh ed i dadi

## COMBINAZIONI LUCCHETTI

**Idoli di Hededet e Sobek:** [1], [2], e [3] in 5 dadi.

**Idoli di Thoth or Anubis:** [1], [2], [3], e [4] in 5 dadi.

**Idolo di Horus:** [1], [2], [3], [4], e [5] in 5 dadi.

## NUMERO DELLE AZIONI

Lancia 5 dadi. Il numero delle azioni che ogni giocatore ha a disposizione è uguale al numero dei dadi il cui risultato sia **uguale o maggiore** del suo corrente FLC.

Se un giocatore ha 1 o più idoli, egli non riceve azioni dal dado del colore di quello esposto sulla carta/e.

## MOVIMENTO DELLE MUMMIE

Lancia 5 dadi. Muovi ogni mummia di 1 casella nella direzione in cui è rivolta nella propria sezione di corridoio per ogni risultato **uguale o maggiore** [1].

## AZIONI POSSIBILI NELLE VARIE AREE

**Nido dei cobra:** Muovere e/o Cercare.

**Fossa degli scorpioni:** Muovere e/o Cercare.

**Vasca dei cocodrilli:** Muovere e/o Cercare.

### Il corridoio delle mummie:

Muovere, Aprire un sarcofago, Prendere un tesoro da un sarcofago aperto, Scassinare una serratura.

## PUNTI VITTORIA E BONUS

+0 per Tesori **Collane** e **Scrigni** .

+1 per Tesori e/o Idoli di solo **un dio** .

+3 per Tesori e/o Idoli di **2 differenti dei**.

+6 per Tesori e/o Idoli di **3 differenti dei**.

+10 per Tesori e/o Idoli di **4 differenti dei**.

+15 per Tesori e/o Idoli di **5 differenti dei**.

