

Reiner Knizia

I SACERDOTI DI RA

2 - 5 GIOCATORI
45 - 60 MINUTI
12 ANNI IN SU

UN GIOCO SFIDA CON DEI, UOMINI E I LORO MONUMENTI.

Il gioco si estende su 1500 anni di storia egiziana.
I sacerdoti di Ra cercano di estendere il loro potere e la loro fama.
Dirigono agricoltori, guerrieri, mercanti e scribi.
Costruiscono granai, fortezze, mercati e biblioteche.
Ed erigono una gigantesca piramide per la gloria del Dio Sole Ra.

PANORAMICA DEL GIOCO

Come il primo gioco "Ra", "I sacerdoti di Ra" si estende su tre epoche nella storia dell'antico Egitto:

- L'Antico Regno (2665 - 2155 aC)
- Il Medio Regno (2130 - 1650 aC)
- Nuovo Regno (1555 - 1080 aC)

Nel corso di queste epoche, i giocatori acquisiscono tessere che rappresentano vari aspetti della vita egiziana. Essi le acquisiscono in aste, offrendo gettoni "sole", gettoni che ricevono da Ra. La selezione delle tessere alle aste è in continuo cambiamento, ma i gettoni "sole" di Ra sono limitati. I giocatori scelgono accuratamente quando e cosa offrire per ottenere le tessere che vogliono. Inoltre usano i loro sacerdoti saggiamente per cambiare le loro tessere e influenzare il corso della storia. Quando un'epoca finisce, i giocatori ricevono tavole (tablets) contrassegnate con i punti fama che hanno guadagnato.

Il giocatore con più punti fama al termine delle tre epoche è il vincitore.

COMPONENTI DEL GIOCO

1 Tabellone

174 Tessere



30 Ra



30 agricoltori/guerrieri



30 commercianti/scribi



2x 7 camere delle piramidi



15 sacerdoti



15 granai/fortezze



15 mercati/biblioteche



15 piramidi



10 pestilenze

48 tavole



10x 1 punti



8x 2 punti



20x 5 punti



10x 10 punti

20 Ankh



16 gettoni sole 1 Ra



1 borsa

PREPARAZIONE DEL GIOCO

☞ Pozionare il tabellone al centro del tavolo.

Ci due differenti percorsi per le tessere: la parte superiore con 10 posti (la traccia Ra) e quella inferiore con 8 posti (la traccia d'asta).

Ci sono tabelle che riassumono i punti fama che si ottengono alla fine di ogni epoca.

☞ Riponi le tessere nel sacchetto e mischiale completamente.

L'area sul tavolo di fronte a ogni giocatore è l'area di visualizzazione (descritta sotto).

Questo è dove i giocatori posizionano i gettoni "sole" di Ra, le tessere, e gli Ankh che acquisiscono.

☞ I giocatori prendono 2 tavole da 5 punti ognuna e la posizionano a faccia coperta nella loro area di gioco.

☞ Posizionano le rimanenti tavole a faccia in su vicino al tabellone.



- 🐎 Pozionare gli Ankh vicino al tabellone.
- 🐎 Separa i gettoni “sole” in gruppi, come mostrato nella tabella a fianco: i giocatori decidono casualmente la spartizione tra i giocatori dei vari gruppi. Piazzano i loro gettoni “sole” a faccia in su nella loro area di gioco. Posizionare il sole col numero 1 a faccia scoperta sullo spazio sole al centro del tabellone. Riponi i gettoni “sole” rimanenti nella scatola.
- 🐎 Poni la figura Ra accanto al tabellone.



	2 players	3 players	4 players	5 players
Group 1	9-6-5-2	13-8-5-2	13-6-2	16-7-2
Group 2	8-7-4-3	12-9-6-3	12-7-3	15-8-3
Group 3		11-10-7-4	11-8-4	14-9-4
Group 4			10-9-5	13-10-5
Group 5				12-11-6

L'AREA DI GIOCO

Durante il gioco, ogni giocatore dispone i gettoni “soli”, le tessere, gli Ankh nella sua area come mostrato qui sotto:

The diagram shows a grid of icons representing different game elements. On the right side, there are icons for Ankh and sun tokens, and a list of categories with their corresponding icons:

- Ankh e gettoni sole
- Pestilenza
- Sacerdoti
- Agricoltori
- Guerrieri
- Commercianti
- Scribi

Ogni giocatore usa le sue tessere piramide e camere delle piramidi per costruire un gradino della piramide. Ogni successivo livello della piramide contiene una tessera in meno rispetto al livello sottostante. Il giocatore può riordinare le tessere nella sua piramide, in qualsiasi momento e come vuole, ma può solo costruire una piramide durante il gioco.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore che possiede il gettone “sole” con il numero più alto comincia. Dopo il suo turno, il gioco continua in senso orario. Nel turno di un giocatore, se lui possiede almeno un gettone “sole” a faccia in su, esegue una delle seguenti azioni:

- 🐎 pesca una tessera dal sacchetto 🐎 invocare Ra

Un giocatore senza gettoni “sole” a faccia scoperta non può eseguire alcuna azione nel suo turno. Quando il percorso d’asta è pieno, il giocatore deve invocare Ra.

Pesca/Estrai una tessera dal sacchetto

- 🐎 Il giocatore pesca una tessera dal sacchetto.
- 🐎 Quando il giocatore pesca una tessera Ra, la pone sullo spazio vuoto nel percorso di Ra e piazza la figura di Ra nella sua area. Questo da inizio a un’asta (vedi sotto).
- 🐎 Quando il giocatore estre una qualsiasi altra tessera, la pone sul prossimo spazio vuoto sul percorso d’asta.
- 🐎 Con l’eccezione di piramidi, sacerdoti e pestilenze, tutte le altre tessere hanno due lati differenti, quindi il giocatore decide quale lato rivolgere scoperto durante il posizionamento della tessera sul percorso d’asta.
- 🐎 Questo conclude il turno del giocatore.
- 🐎 Quando si gioca con 2 giocatori, il primo dei quattro spazi sul percorso di Ra non vengono utilizzati, quando si gioca con 3 giocatori, i primi 2 spazi non vengono utilizzati e quando si gioca con 4 giocatori, solo il primo spazio.



Invocare Ra

- 🐎 Il giocatore dice “Ra” e colloca la figura Ra nella sua area. Questo fa iniziare l’asta (vedi sotto).



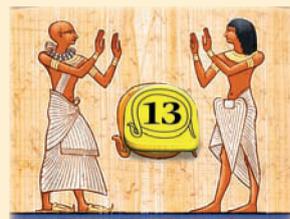
Asta

- 🐎 Il giocatore la cui azione ha causato l’asta dall’estrazione di una tessera Ra o richiamando Ra è il giocatore Ra per questa asta. Egli pone la figura Ra nella sua area per indicare questo.

- 🐞 L'asta inizia con il giocatore alla sinistra del giocatore Ra e continua in senso orario attorno al tavolo, terminando con il giocatore Ra.
- 🐞 I giocatori fanno offerte per le tessere sul percorso d'asta. Il vincitore riceverà anche il gettone "sole" sullo spazio sole del tabellone. Se non ci sono tessere sul percorso d'asta, il vincitore otterrà solo il gettone "sole".
- 🐞 Ogni giocatore, a turno, può offrire uno dei suoi gettoni "sole" scoperti ponendoli nel bordo del tabellone.
- 🐞 L'offerta successiva deve essere superiore all'offerta precedente.
- 🐞 Un giocatore può passare, scegliendo di non fare offerte. Tuttavia, per una vendita all'asta tenutasi quando un giocatore invoca volontariamente Ra, il giocatore Ra deve offrire se tutti gli altri giocatori passano. Quando un giocatore richiama involontariamente Ra perché il percorso d'asta è pieno, può passare anche se tutti gli altri giocatori hanno passato. In questo caso, tutte le tessere sul percorso d'asta ritornano nella scatola non nel sacchetto.
- 🐞 Quando l'asta si svolge a causa di una tessera Ra che è stata pescata, tutti i giocatori possono passare, tra cui il giocatore Ra, e le tessere sul percorso d'asta rimangono.
- 🐞 Il giocatore con l'offerta più alta prende tutte le tessere sul percorso d'asta (se ci sono) e li inserisce nella sua area di gioco, con la stessa faccia scoperta così come sono state posizionate nel percorso d'asta.
- 🐞 Tuttavia, per ogni tessera sacerdote ricevuta dal percorso d'asta, egli può immediatamente girare in su una qualsiasi tessera nella sua area di gioco. Questa può essere una tessera presa nella corrente asta o in una vecchia asta. Il potere del sacerdote di girare una tessera deve essere utilizzato subito, quindi non può essere salvato per il turno successivo.
- 🐞 Il giocatore che ha fatto l'offerta più alta prende anche il gettone "sole" dal centro del tabellone e la pone a faccia coperta nella sua area di gioco. I gettoni "sole" a faccia coperta non possono essere utilizzati per il resto di questa epoca, ma torneranno a faccia scoperta all'inizio dell'epoca successiva. Il giocatore mette poi il gettone "sole" a faccia in su nello spazio per il gettone "sole" al centro della tavola.
- 🐞 Dopo l'asta, il gioco continua con il giocatore alla sinistra del giocatore Ra a prescindere dall'esito dell'asta.

Le Epoche

Un giocatore che ha utilizzato tutti i suoi gettoni "sole" (cioè li ha tutti coperti) è escluso dal gioco sino al termine dell'epoca corrente, quindi ci sono sempre meno giocatori che competeranno per le tessere. L'epoca termina quando l'ultimo giocatore usa l'ultimo gettone "sole" rimanente. Tutte le tessere sul percorso di Ra vengono riposte nella scatola (non nel sacchetto) mentre il gettone "sole" in mezzo al tabellone rimane per l'epoca successiva. Inoltre, l'epoca finisce immediatamente quando il percorso di Ra è pieno. In questo caso non c'è asta (!) e tutte le tessere vengono rimosse da entrambi i percorsi (di Ra e d'asta) e scartati dal gioco. Soltanto il gettone "sole" rimane a faccia in su sul tabellone. I gettoni "sole" inutilizzati di un giocatore restano a faccia in su per l'epoca successiva. Alla fine di un'epoca, in base alle tessere acquisite e situate nella propria area di gioco, vengono attribuiti dei punteggi (vedi sotto). Dopo aver distribuito i punti, tutti soli a faccia in giù vengono girati a faccia in su. I giocatori inizieranno ogni epoca con lo stesso numero di soli. Tuttavia, i giocatori avranno probabilmente diversi numeri sui gettoni "sole" rispetto alla precedente epoca. Il giocatore che possiede il gettone "sole" con il valore numerico più alto inizia l'epoca successiva.



PUNTEGGIO

Al termine di ciascuna delle tre epoche, i giocatori ricevono fama per i loro sforzi in forma di compresse. Ogni giocatore, dopo che il punteggio fama è stato calcolato, riceve (o perde) tavole pari al totale. I giocatori tengono le loro tavole a faccia coperta nella loro area di gioco. Un giocatore non può perdere più tavole di quelle che ha, cioè il suo punteggio complessivo non può andare in negativo.



Persone: Agricoltori, Guerrieri, Mercanti e Scribi

Dopo ogni epoca, i quattro tipi diversi di persone sono valutate in maniera indipendente. Se un giocatore ha almeno due agricoltori e nessun altro giocatore ha più agricoltori di lui, il giocatore segna 5 punti in fama. Può accadere che nessun giocatore segna i 5 punti, se non ha raggiunto almeno due contadini, o che diversi giocatori, a parità di contadini si segnano ognuno 5 punti. Guerrieri, commercianti e scribi sono segnati in modo indipendente allo stesso modo. Inoltre, ogni giocatore che ha almeno una tessera di tutti e quattro diversi tipi di persone riceve 2 Ankh. I giocatori che hanno almeno una tessera di tre tipi diversi di persone ricevono 1 Ankh. Dopo aver segnato, tutte le tessere persone sono riposte nella scatola (non nel sacchetto).



Edifici: Granai, Fortezze, Mercati e Biblioteche

Dopo ogni epoca, ogni giocatore ottiene 2 punti in fama per ogni edificio completo nella sua area. Un edificio completo è costituito da due tessere dello stesso tipo di edificio/colore. Inoltre, ogni giocatore che ha almeno un edificio completo di tutti i quattro i tipi riceve 10 punti bonus, mentre quelli che ne possiedono tre diversi completi 5 punti.



Sacerdoti

Dopo ogni epoca, ogni giocatore ottiene 2 punti in fama per ogni sacerdote nella sua area di gioco. E in più, se un giocatore ha tre o più sacerdoti, egli può restituire una tessera pestilenza prima di calcolare il punteggio negativo. Questo è l'unico modo per rimuoverle una volta prese. Dopo aver calcolato il punteggio, tutte le tessere sacerdote sono riposte nella scatola (non nel sacchetto).





Pestilenza



Dopo ogni epoca, ogni giocatore perde punti in fama a seconda di quante pestilenze possiede nella sua area di gioco.

Pestilenze	1	2	3	4	5	6+
Punti	-1	-3	-6	-10	-15	-20

Piramide

La piramide è segnata solo dopo la terza epoca.

Ogni giocatore guadagna 20 punti per la costruzione di una piramide a 4 gradini di altezza o superiore (si richiedono almeno 10 tessere), 10 punti per la costruzione di una piramide a 3 gradini di altezza (che richiede almeno 6 tessere) e 5 punti per la costruzione di una piramide a 2 gradini di altezza (si richiedono almeno 3 tessere). Ogni giocatore può solo conteggiare una piramide.

Inoltre, ogni giocatore guadagna 10 punti bonus per ogni gruppo di quattro o più camere della piramide dello stesso colore, e 5 punti bonus per ogni gruppo di tre camere dello stesso colore.



Ankh



Gli Ankh sono segnati solo dopo la terza epoca. ogni giocatore guadagna 20 punti se possiede quattro (o più) Ankh nella sua area di gioco, mentre 10 punti se ne possiede tre, e 5 punti se ne possiede due. Ai giocatori non serve distribuire più di quattro Ankh. Ci sono Ankh in abbondanza disponibili per tutti i giocatori.

I gettoni sole



Come per le piramidi e gli Ankh, i gettoni sole sono segnati solo dopo la terza epoca. Ogni giocatore somma i numeri su tutti i suoi soli (sia faccia a faccia coperta che scoperta). Il giocatore con il totale più alto riceve 5 punti in fama mentre il giocatore con il totale più basso perde 5 punti. Se due o più giocatori possiedono il maggior numero o il minor numero, ogni giocatore guadagna o perde 5 punti. Se tutti i giocatori hanno lo stesso totale, non vengono assegnati punti.

FINE DEL GIOCO

Quando il punteggio dopo la terza epoca è stato calcolato, il gioco termina. Ogni giocatore somma tutti i punti di fama presenti nelle sue tavole.

Il giocatore con il risultato più alto vince. Se due o più giocatori pareggiano, il giocatore che possiede il gettone sole con il più alto numero è il vincitore.



Reiner Knizia esprime la sua gratitudine a Chris Blackwell e Jonty Dearlove per il loro contributo allo sviluppo di questo gioco. Molte grazie a tutti i testers, in particolare Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Martin Butcher, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane, Richard Kemp, Chris Lawson, John Melbourne, Andy Parsons, Dave primavera e Graeme Tate.

© 2009 Reiner Knizia. All rights reserved
© 2009 Rio Grande Games

If you have any comments, suggestions, or questions, please write us at



RioGames@aol.com or
Rio Grande Games
PO Box 1033
Placitas, NM 87043
USA
And, please visit our website at www.riograndegames.com