

# Travel

Sposta le piramidi  
e trova i tesori

# FARAÒN

Mueve las pirámides  
y encuentra los tesoros

Desloque as pirâmides  
e encontre os tesouros



6-99



2-4



15 min

Gunter Baars

Ravensburger

# FARAÒN



Gioco Ravensburger® n° 23 431 8

Una divertente caccia al tesoro per 2-4 giocatori  
dai 6 anni in su

Autore: Gunter Baars

Illustrazioni: Chris Mitchell, IDL, Mausreiter

Redazione: Monika Gohl

## Contenuto:

8 piramidi dorate, 8 gettoni del tesoro, 16 carte del tesoro

9 carte azione, 4 carte scarabeo

*Il faraone ha nascosto il suo prezioso tesoro sotto otto piramidi dorate. Spostate con astuzia le piramidi e sarete ricompensati con le carte del tesoro!*

## Gioco base

(dai 6 anni in su)

### Scopo del gioco

Spostando le piramidi, tentate di manovrare **al centro** del quadrato sempre quella piramide sotto cui pensate si nasconda il tesoro ricercato. Vince chi, alla fine, ha conquistato il maggior numero di carte del tesoro!

### Preparazione

Mettete sul tavolo, con la figura rivolta verso l'alto, gli otto **gettoni rotondi del tesoro**. La superficie del tavolo deve

essere liscia. Coprite ogni gettone con una **piramide**. Infine, per mescolarle, spostate le piramidi disordinatamente sul tavolo e continuate a cambiarne la posizione, fino a quando nessuno potrà più sapere quale gettone si trova sotto a quale piramide.



Ora ordinate le piramidi: mantenendole un po' distanti, formate un quadrato di 3 x 3. Il centro del quadrato deve restare vuoto.



Individuate le **16 carte del tesoro**, mescolatele bene e riunitele in un mazzo. Posate il mazzo, coperto, accanto alle piramidi.

(Le nove carte azione e le quattro carte scarabeo servono solo nella variante per professionisti.)

## Via alla caccia al tesoro!

Inizia il giocatore più giovane, che scopre la carta **in cima al mazzo** e la appoggia accanto alle piramidi, in modo che tutti possano vederla bene: è questo il tesoro che bisogna trovare.

Egli dovrà cercare di spostare **al centro** del quadrato la piramide sotto alla quale pensa si nasconda il tesoro. Per arrivarci, può spostare tutte le piramidi che vuole **in direzione orizzontale o verticale**, spingendo sempre una piramide confinante sullo spazio libero del quadrato. Messa la piramide scelta al centro, può scoprirla..

**È il tesoro sbagliato?** Allora ricopre il gettone del tesoro con la piramide, lasciando nel contempo tutte le piramidi nella loro posizione. Il turno passa poi al giocatore alla sua sinistra, che dovrà cercare **lo stesso tesoro**.

**È il tesoro giusto?** In quel caso, può prendersi la carta del tesoro e ricoprire il gettone con la piramide.

Il turno passa poi al giocatore alla tua sinistra, che dovrà scoprire una nuova carta del tesoro. La carta scoperta è uguale alla precedente? Allora è fortunato: basta alzare immediatamente la piramide al centro!

## Fine della partita

Vince la partita, chi riesce a conquistare **quattro carte del tesoro** (sei carte, in caso giocaste solo in due).

## Caccia al tesoro per professionisti

(dai 7 anni in su)

### Scopo del gioco

Utilizzando anche le carte azione, la caccia al tesoro è ancora più divertente. Vince sempre chi conquista per primo quattro carte.

### Preparazione

Preparate le **piramidi** con i **gettoni nascosti**, come nel gioco base.

Mescolate insieme le **9 carte azione** e le **16 carte del tesoro**, riunitele in un mazzo e mettetele, coperte, accanto alle piramidi.



Prima di iniziare, ogni giocatore posa una **carta scarabeo** davanti a sé. Potrà utilizzarla durante la partita per **spostare e scoprire piramidi due volte consecutive**. Dopodiché, la carta scarabeo esce dal gioco.

## Si comincia

Inizia il cacciatore di tesori più giovane. Egli scopre la carta in cima al mazzo: se si tratta di una **carta del tesoro**, deve indovinare sotto quale piramide si nasconde il corrispondente gettone del tesoro, procedendo come descritto nel gioco base. Se trova il tesoro richiesto, vince la carta. Se invece trova un altro tesoro, passa il turno al giocatore alla tua sinistra.

Se, pescando dal mazzo, scopre una carta azione (duello, scorpione, mummia), si procede come segue:



**Duello:** il giocatore di turno sfida a duello il compagno seduto alla sua sinistra. Per fare il duello, entrambi utilizzano una delle proprie carte del tesoro già conquistate, che esporranno davanti a loro.

Le due carte esposte **non devono essere uguali!** In caso di carte identiche, il giocatore di turno sostituisce una delle sue carte del tesoro con la carta del tesoro più in fondo al mazzo. Se un duellante **non ha ancora conquistate carte del tesoro**, ne prende una in prestito dal mazzo.

**Procediamo:** iniziando dal giocatore di turno, entrambi gli sfidanti, alternandosi, spostano delle piramidi al centro e le scoprono. Chi trova il tesoro raffigurato sulla carta dell'avversario, vince la sua carta!

Se un giocatore scopre, invece, il proprio tesoro, cede la propria carta all'avversario. Se risulterà vincitore del duello il giocatore che aveva preso in prestito una carta, dovrà restituirla infilandola di nuovo sotto al mazzo; potrà tenere solamente la carta vinta durante il duello.



**Scorpione:** lo scorpione sorveglia i tesori! Se un giocatore pesca uno scorpione, **sceglie un tesoro e lo dichiara intoccabile** e gli altri dovranno **assolutamente evitare di scoprirlo**, altrimenti lo scorpione li pungerà!

Iniziando dal giocatore di turno, i giocatori sollevano a turni una piramide e la mettono da parte (**in questo caso le piramidi non vanno spostate!**). Lo sfortunato che scopre il tesoro intoccabile, deve regalare una delle sue carte del tesoro al giocatore seduto alla sua destra. Se non possiede ancora carte del tesoro da regalare, il giocatore alla **sua destra** può prendersi la **prossima carta del tesoro** che si trova nel mazzo.

**Importante:** se rimane una sola piramide al centro del tavolo, nessuno verrà punto dallo scorpione!

In seguito, coprite di nuovo tutti i gettoni con le piramidi, mescolatele e riformate il quadrato.



**Mummia:** la mummia spaventa un giocatore.

Chi scopre una mummia, può sollevare una piramide a scelta (**tranne** quella al centro del quadrato) per scoprire un tesoro. Se un giocatore possiede la carta corrispondente al gettone scoperto (la mummia si sveglia e tutti grideranno “Uuuuu!“.) cede tale carta a chi ha scoperto la mummia.

Se nessuno, oppure tu stesso, possiede la corrispondente carta, non succede niente. Se addirittura due giocatori sono in possesso della relativa carta del tesoro, decide il giocatore della mummia da chi vuole ricevere la carta. Di seguito, il gettone viene ricoperto con la piramide.

Dopo ogni azione, la carta azione va scartata ed esce dal gioco. Il turno passa al giocatore che si trova alla sinistra del giocatore che l’ha pescata!

## **Fine della partita**

Vince la partita il giocatore che ha conquistato **quattro carte del tesoro** (oppure 6 nel caso si gioca solo in due).

# FARAÓN

E

Juegos Ravensburger® n.º 23 431 8

Una divertida búsqueda de tesoros  
para **2-4** jugadores a partir de **6** años.

Autor: Gunter Baars

Ilustraciones: Chris Mitchell, IDL, Mausreiter

Redacción: Monika Gohl

## Contenido:

8 pirámides doradas, 8 fichas de tesoro, 16 cartas de tesoro,  
9 cartas de acción, 4 cartas de escarabajo

*El faraón ha escondido sus valiosos tesoros bajo ocho pirámides doradas. ¡Moved las pirámides astutamente y seréis recompensados con las cartas de tesoro!*

## Juego básico

(a partir de 6 años)

### Objetivo del juego

Moviendo las pirámides, tenéis que tratar de llevar **al centro** la pirámide bajo la que creéis que está el tesoro buscado. ¡Gana quien tenga más cartas de tesoro al final de la partida!

### Preparativos

Colocad sobre la mesa las ocho **fichas redondas de tesoro** con la cara del dibujo hacia arriba. La mesa debe tener una superficie lisa. Cubrid cada una de las fichas con una **pirámide**. Luego

desliza las pirámides sobre la mesa para cambiarlas de sitio y mezclarlas hasta que nadie sepa qué ficha de tesoro hay debajo de cada pirámide.



Después, ordena las pirámides, deslizándolas, de tal manera que formen un cuadrado de 3 x 3, dejando un poco de separación entre ellas y un espacio libre en el centro.



Coge las 16 cartas de tesoro, barajadlas bien y forma un mazo con ellas. Colocadlo boca abajo al lado de las pirámides. Las nueve cartas de acción y las cuatro cartas de escarabajo no las necesitáis en el juego básico, solo en la variante para profesionales.

## ¡Empieza la búsqueda!

Empieza el jugador más joven, que destapa la **carta de tesoro de arriba** del mazo y la deja boca arriba al lado de las pirámides para que todos la puedan ver. Ese es el tesoro que hay que encontrar.

Para buscar el tesoro, tiene que deslizar **al centro** del cuadrado la pirámide bajo la que cree que se esconde el tesoro buscado. Para ello, se pueden mover tantas pirámides como se desee **en horizontal o en vertical** (como en un puzle de piezas deslizantes), deslizando cada vez una de las pirámides adyacentes al espacio libre del cuadrado. Una vez que la pirámide deseada se encuentra en el centro, puede levantarla.

**¿Es el tesoro equivocado?** El jugador debe volver a tapar la ficha de tesoro con la pirámide, dejando las pirámides justo en la misma posición. A continuación, el turno pasa al jugador de la izquierda, que tendrá que seguir buscando **el mismo tesoro**.



¿Es el tesoro buscado? En ese caso, puede quedarse la carta de tesoro y volver a tapar la ficha con la pirámide.

Después, el turno pasa al jugador de la izquierda, que tendrá que destapar una carta de tesoro nueva. ¿La carta nueva es igual que la carta anterior? ¡Qué suerte! En ese caso, puede levantar inmediatamente la pirámide del centro.

## Fin de la partida

En cuanto un jugador consigue ganar **cuatro cartas de tesoro** (seis cartas en partidas de dos jugadores) se proclama ganador.

## Búsqueda de tesoros para profesionales

(a partir de 7 años)

### Objetivo del juego

Las cartas de acción hacen la búsqueda de tesoros aún más emocionante. En esta variante también gana el primer jugador en conseguir cuatro cartas de tesoro.

### Preparativos

Preparad las **pirámides** con las **fichas de tesoro escondidas** como en el juego básico.

Barajad juntas las **9 cartas de acción** y las **16 cartas de tesoro**, formad con ellas un mazo y dejadlas boca abajo al lado de las pirámides.



Antes de empezar, cada jugador coloca una **carta de escarabajo** delante de sí mismo. Cada jugador puede utilizarla en el transcurso del juego para **deslizar y levantar pirámides dos veces seguidas**. Una vez utilizada, se descarta de ella.

### ¡A jugar!

Empieza el buscador de tesoros más joven, que destapa la carta de arriba del mazo. ¿Es una **carta de tesoro**? En ese caso,

debe intentar encontrar ese tesoro bajo una de las pirámides, como en el juego básico. Si lo consigue, gana la carta de tesoro. En cambio, si destapa el tesoro equivocado, pasa el turno al jugador de la izquierda.

Por el contrario, si destapa una **carta de acción (duelo, escorpión o momia)**, se procede de la siguiente manera:



**Duelo:** El jugador en turno reta al jugador de su izquierda a un duelo. Para participar en el duelo, los dos utilizan una de las cartas de tesoro que ya han ganado, sacándola al frente.

¡Las dos cartas en juego **no pueden ser iguales!** En caso de que fueran idénticas, el jugador en turno debe cambiar una de sus cartas de tesoro por la carta de tesoro que haya más abajo del mazo. En caso de que uno de los dos participantes del duelo **no hubiera ganado aún ninguna carta de tesoro**, este tendrá que tomar prestada una del mazo.

**Así se disputa el duelo:** Empezando por el jugador en turno, los dos rivales deslizan, por turnos, pirámides al centro y las levantan. ¡Quien encuentre primero el tesoro de su rival, gana la carta de su rival!

En cambio, si un jugador destapa su propio tesoro, debe entregar su propia carta de tesoro a su rival. Si gana el jugador que había tomado prestada una carta del mazo, este deberá volver a dejar la carta prestada debajo del mazo y solo se podrá quedar con la carta que ha ganado en el duelo.



**Escorpión:** ¡El escorpión custodia los tesoros! Si un jugador saca la carta del escorpión, este **elige un tesoro y lo declara intocable en voz alta**. Todos tendrán que intentar **no destapar ese tesoro en ningún caso**, porque, si no, el escorpión les picará.

Empezando por el jugador en turno, los jugadores levantan por turnos una pirámide y la apartan a un lado (**¡en este caso no tenéis que deslizarlas!**). El jugador que destape el tesoro intocable tendrá que regalarle una de sus cartas ya ganadas al jugador de su derecha. En el caso de que no hubiese ganado aún ninguna carta, el jugador de **su derecha** ganará **la siguiente carta de tesoro** que haya en el mazo.

**Importante:** Si en el centro de la mesa queda solo una pirámide, ¡os libráis todos de la picadura del escorpión!

Después, se vuelven a tapar las fichas de tesoro con las pirámides, se mezclan y se colocan de nuevo en forma de cuadrado.



**Momia:** La momia le da un susto a un jugador. Quien saque la carta de la momia, puede levantar una pirámide a su elección (**¡excepto** la del centro!). Si algún jugador tiene la carta correspondiente a la ficha de tesoro destapada, la momia le

da un susto y todos gritan «¡Buuuuu!»: el jugador asustado tendrá que darle esa carta de tesoro al que ha sacado la carta de la momia. Si nadie tiene esa carta o la tienes tú mismo, no pasa nada. Si hay dos jugadores con esa carta, el jugador que ha sacado la momia decide de quién quiere recibirla. Luego, se vuelve a tapar la ficha de tesoro.

Después de cada acción, la carta de acción se descarta y el turno pasa al jugador de la izquierda del que la había sacado.

## Fin de la partida

En cuanto un jugador consigue **cuatro cartas de tesoro** (seis cartas de tesoro en partidas de dos jugadores) se proclama ganador.

© 2017

# FARAÔN

PT

Jogo Ravensburger® n° 23 431 8

Uma caça divertida ao tesouro  
para **2-4** jogadores a partir de **6** anos.

Autor: Gunter Baars

Ilustrações: Chris Mitchell, IDL, Mausreiter

Redação: Monika Gohl

## Conteúdo:

8 pirâmides douradas, 8 fichas do tesouro, 16 cartas do tesouro,  
9 cartas ação, 4 cartas escaravelho

*O faraó escondeu o seu precioso tesouro em baixo de oito pirâmides douradas. Mova habilmente as pirâmides e receberá as cartas do tesouro como recompensa!*

## Jogo base

(a partir de 6 anos)

## Objetivo do jogo

Deslocando as pirâmides, tente manobrar **no centro** do quadrado sempre aquela pirâmide em baixo da qual acha que está escondido o tesouro procurado. Ganha quem, no fim, ganhou o maior número de cartas do tesouro!

## Preparação

Coloque na mesa, com a figura virada para cima, as oito **fichas redondas do tesouro**. A superfície da mesa deve ser lisa. Cubra

cada ficha com uma **pirâmide**. Enfim, para misturá-las, mova as pirâmides desordenadamente na mesa e continue a trocar a sua posição, até quando ninguém possa mais saber qual ficha está em baixo de qual pirâmide.



Agora coloque as pirâmides em ordem: mantendo-as um pouco distantes, forme um quadrado de 3 x 3. O centro do quadrado deve ficar vazio



Identifique as **16 cartas do tesouro**, misture-as bem e faça um maço. Coloque o maço, coberto, ao lado das pirâmides.  
(As nova cartas ação e as quatro cartas escaravelho servem apenas na variante para profissionais.)

## Vamos à caça ao tesouro!

Começa o jogador mais jovem, que descobre a carta **em cima do maço** e apoia-a ao lado das pirâmides, de forma que todas possam vê-la bem: este é o tesouro que precisa ser encontrado.

O jogador deverá procurar mover **no centro** do quadrado a pirâmide em baixo da qual ache que está escondido o tesouro. Para chegar, pode mover todas as pirâmides que quer **na direção horizontal ou vertical**, empurrando sempre uma pirâmide da extremidade no espaço livre do quadrado. Colocada a Pirâmide escolhida no centro, pode descobri-la.

**É o tesouro errado?** Então cubra de novo a ficha do tesouro com a pirâmide, deixando ao mesmo tempo todas as pirâmides na sua posição. A vez passa depois ao jogador à sua esquerda, que deverá procurar **o mesmo tesouro**.

**É o tesouro certo?** Nesse caso, pode pegar a carta do tesouro e cobrir a ficha com a pirâmide.

A vez passa depois ao jogador à sua esquerda, que deverá descobrir uma nova carta do tesouro. A carta descoberta é igual à anterior? Então tem sorte: basta erguer imediatamente a pirâmide no centro!

## Fim da partida

Ganha a partida, quem consegue conquistar **quatro cartas do tesouro** (seis cartas, no caso de jogar só em dois).

## Caça ao tesouro para profissionais

(a partir de 7 anos)

### Objetivo do jogo

Utilizando também as cartas ação, a caça ao tesouro é ainda mais divertida. Ganha sempre quem conquista primeiro quatro cartas.

### Preparação

Prepare as **pirâmides** com as **fichas escondidas**, como no jogo base.

Misture juntas as **9 cartas ação** e as **16 cartas do tesouro**, reúna-as num maço e coloque-as, cobertas, ao lado das pirâmide.



Antes de começar, cada jogador coloca uma **carta escaravelho** frente a si. Poderá utilizá-la durante a partida para **mover e descobrir pirâmides duas vezes seguidas**. Depois disso, a carta escaravelho sai do jogo.

## Vamos começar!

Começa o caçador de tesouros mais novo. Ele descobre a carta em cima do maço: se for uma **carta do tesouro**, deve adivinhar em baixo de qual pirâmide está escondida a ficha correspondente do tesouro, procedendo conforme descrito no jogo base. Se encontrar o tesouro indicado, ganha a carta. Se, ao contrário, encontrar outro tesouro, passa a vez ao jogador à sua esquerda.

Se, pescando no maço, descobre uma **carta ação (duelo, escorpião, múmia)**, procede-se conforme a seguir:



**Duelo:** o jogador que está a jogar desafia em duelo o companheiro sentado à sua esquerda. Para fazer o duelo, ambos utilizam uma das próprias cartas do tesouro já conquistadas, que irão expor frente a si.

As duas cartas expostas **não podem ser iguais!** No caso de cartas idênticas, o jogador que está a jogar substitui uma de suas cartas do tesouro com a carta do tesouro mais **no fim** do maço. Se um duelista **ainda não conquistou cartas do tesouro**, pega uma emprestada do maço.

**Vamos jogar:** começando pelo jogador que está a jogar, ambos os desafiantes, alternando-se, movem as pirâmides no centro e as descobrem. **Quem encontra o tesouro representado na carta do adversário, ganha a sua carta!**

Se um jogador descobre, ao contrário, o **próprio** tesouro, cede a própria carta ao adversário. Se quem ganha o duelo é o jogador que havia pego uma carta emprestada, deverá devolvê-la enfiando-a de novo em baixo do maço; poderá ficar apenas com a carta ganha durante o duelo.



**Escorpião:** o escorpião vigia os tesouros! Se um jogador pesca um escorpião, escolhe um tesouro e declara-o intocável e os outros deverão evitar absolutamente de descobri-lo, senão o escorpião irá picá-los!

Começando pelo jogador que está a jogar, os jogadores erguem em turnos uma pirâmide e a colocam de lado (**nesse caso as pirâmides não devem ser movidas!**). O azarado que descobre o tesouro intocável, deve dar de presente uma de suas cartas do tesouro ao jogador sentado à **sua direita**. Se ainda não possui cartas do tesouro para dar, o jogador à sua direita pode pegar a próxima carta do tesouro que está no maço. à sua direita pode pegar a **próxima carta do tesouro** que está no maço.

**Importante:** se fica apenas uma pirâmide no centro da mesa, ninguém será picado pelo escorpião!

Depois, cubra de novo todas as fichas com as pirâmides, misture-as e reforme o quadrado.



**Múmia:** a múmia assusta um jogador. Quem descobre uma múmia, pode erguer uma pirâmide à escolha (**exceto** aquela no centro do quadrado) para descobrir um tesouro. Se um jogador possui a carta correspondente à ficha descoberta (a múmia acorda e todos irão gritar “Uuuuu!”) cede essa carta a quem descobriu a múmia.

Se ninguém, ou você mesmo, possui a carta correspondente, não acontece nada. Se até mesmo dois jogadores têm a relativa carta do tesouro, decide o jogador da múmia de quem quer receber a carta. Em seguida, a ficha é coberta com a pirâmide.

Depois de cada ação, a carta ação deve ser descartada e sai do jogo. A vez passa ao jogador que está à esquerda do jogador que a pescou!

## Fim da partida

Ganha a partida o jogador que conquistou **quatro cartas do tesouro** (ou 6 se jogar apenas em dois).

© 2017

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger S.r.l. · Via Enrico Fermi, 20 · I-20090 Assago (MI)

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

Ravensburger

234783