

P

Desloque as pirâmides
e encontre os tesouros

FARAÕN

De 1 até 5 jogadores a partir de 7 anos

Autor: Gunter Baars · ilustrações: Chris Mitchell, IDL, Mausreiter

Design: IDL, Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (instruções)

Equipe editorial: Lothar Hemme, Frank Weiß

Ao longo de sua vida, o ilustre e riquíssimo Faraó acumulou pequenas e grandes riquezas e as enterrou na sua pirâmide. Para poder encontrar esses tesouros é preciso deslocar com habilidade as pirâmides: quem acha mais tesouros ganha o maior número de cartas que, no fim, fazem ganhar os pontos necessários para a vitória final!

CONTEÚDO:

- ① 47 pirâmides (16 douradas, 16 vermelhas, 15 azuis)
- ② 30 cartas objetivo (numeradas 1-2-3 no verso)
- ③ 1 tabuleiro de jogo com 48 furos
- ④ 12 cartões do tesouro (cada um com um tesouro representado e três cantos vazios)
- ⑤ 21 fichas (5 escaravelhos, 3 maldição da múmia, 13 exploradores com 1, 2 ou 3 chapéus)
- ⑥ 1 múmia



Note bem: as instruções preveem um jogo base e uma versão para investigadores experientes de tesouros.

As regras para o jogo base estão abaixo enquanto aquelas para os experientes no fim.

OBJETIVO DO JOGO BASE

Ganha quem acha a maior parte dos tesouros escondidos e coleciona as cartas objetivo com o valor mais alto.

PREPARAÇÃO

Antes de iniciar a jogar pela primeira vez:

Extraia com a máxima atenção os cartões do tesouro e as fichas da prancha previamente cortada.

Atenção: não jogue fora de jeito nenhum a **grade** com os buracos (ver fig. à direita), que depois servirá como **tabuleiro de jogo**!



Antes de começar a jogar:

Separe as **30 cartas objetivo** segundo o número indicado no verso (1, 2 ou 3). Misture os três maços obtidos separadamente e sobreponha-os, colocando o número 3 em baixo, depois o número 2 e por último o número 1. Será formado assim o maço das cartas objetivo.



Posicione os **12 cartões do tesouro** no encaixe específico de plástico moldado de forma a preencher todas as partes ocas. Os tesouros representados devem estar visíveis.



Antes de cada partida varie a disposição e o direcionamento dos cartões do tesouro. Dessa forma o seu jogo será variado e sempre apaixonante. Depois coloque o **tabuleiro de jogo** em cima do encaixe de plástico moldado.

Pode ver os tesouros apenas através dos furos. Posicione casualmente as **pirâmides** coloridas no tabuleiro de jogo. Deixe livre apenas um lugar de forma que as pirâmides possam ser deslocadas. Na correspondência do lugar livre não deve estar visível nenhum tesouro.



As **21 fichas** não servem para o jogo base. Deixe-as de lado. Agora faça a caixa virar de maneira que ninguém saiba onde estão os tesouros e que inicie a busca!

ANDAMENTO DO JOGO

O jogador mais novo começa e depois o jogo continua no sentido horário. O primeiro jogador vira a carta objetivo que está em cima e coloca-a ao lado do maço de maneira que todos possam vê-la. A carta virada indica o tesouro a buscar e seu valor (de 1 até 4).



O jogador da rodada começa a sua busca e empurra no campo que ficou vazio uma das pirâmides adjacentes. Todas as vezes que desloca uma pirâmide e encontra um buraco preto, está autorizado a fazer outra jogada e mover outra, o importante é que não desloque mais de uma pirâmide por vez.

Ao mover a pirâmide, geralmente, pode ocorrer uma das três possibilidades a seguir:

1. Não há nenhum tesouro

O jogador da rodada move uma outra pirâmide que está ao redor do espaço livre (buraco preto).



2. Há um tesouro diferente daquele indicado na carta

Neste caso a própria rodada acaba imediatamente e depois é a vez do jogador seguinte que tentará encontrar o tesouro representado na carta.

3. É encontrado o tesouro representado na figura

O jogador pega a carta objetivo do tesouro encontrado e coloca-a frente a si. A sua rodada agora acabou. Agora é a vez do jogador seguinte, que virará outra carta objetivo do maço e tentará encontrar o tesouro representado.



Pode, então, empurrar uma pirâmide depois da outra até encontrar a) o tesouro requerido pela carta objetivo ou b) qualquer outro tesouro. Dessa maneira será possível aprender o percurso e a posição dos vários tesouros. É preciso memorizar ambos na memória.



A partir das cartas objetivo com valor “2” impresso no verso, entram em jogo as ações especiais. Estas são representadas como símbolo no verso de algumas cartas.

Vale, portanto: ao ganhar uma carta objetivo, verifique se no verso da **carta seguinte** está representado um dos símbolos a seguir:



tempestade de areia



escorpião



superpoderes



duelo

Nesse caso, **antes de tudo se** deverá realizar a ação especial exigida pelo símbolo e depois continuar o jogo normalmente (vire a carta para conhecer o próximo tesouro). Para todas as ações especiais vale quanto a seguir: depois de terminada a ação especial, continua sempre o jogador à esquerda daquele que deslocou a última pirâmide.

As 4 ações especiais em pormenor:



Tempestade de areia. Com a tempestade de areia o jogo é virado de 90 graus (=um quarto de volta) no sentido horário. Depois será descoberta a carta como sempre e a busca continua.



Escorpião. Esta carta **não é virada por enquanto**. O escorpião defende os tesouros do Faraó e ataca qualquer um que ouse tocar um só objeto. Começando pelo jogador da rodada, desloque em rodadas alternadas uma pirâmide cada um e continue dessa maneira, até quando um dos jogadores encontrar qualquer um dos tesouros.

Não é permitido mover de novo a pirâmide que acabou de deslocar!

Que azar! O jogador que encontrou o tesouro é capturado pelo escorpião e deve dar uma das cartas objetivo ganhas ao jogador que está à sua direita.

A carta objetivo que representa o escorpião depois é descoberta e o jogo pode continuar normalmente.

Note bem: no caso em que o jogador capturado pelo escorpião ainda não tiver conquistado nenhuma carta objetivo, o jogador à sua direita poderá pescar a primeira carta do maço (= a carta com o escorpião no verso). Depois o jogo continua normalmente.



Superpoderes. Vire a carta normalmente. Começando pelo jogador de turno, todos receberão superpoderes. Na busca do tesouro representado na carta, poderá deslocar não só *uma* pirâmide mas *várias pirâmides* numa mesma fila todas juntas (de 1 até 7 pirâmides de uma vez só). Dessa forma poderá percorrer uma grande distância e deslocar-se mais rapidamente de uma área do jogo a outra. Se porventura o jogador descobre um tesouro não indicado pela carta objetivo, a sua rodada termina e os superpoderes passam ao jogador à sua esquerda. Prossegue-se assim até quando um dos jogadores encontra o tesouro “certo”. Nesse ponto todos perdem os superpoderes e o jogo pode prosseguir normalmente.



Duelo. Esta carta **não é virada por enquanto**. O jogador de turno e o jogador à sua esquerda começam um duelo. Ambos os jogadores viram uma de suas cartas objetivo ganhas e a apoiam sobre a mesa frente a si. Os tesouros representados não devem ser idênticos. Se porventura um dos duelantes ainda não tiver ganho nenhuma carta, poderá pescar do maço a carta objetivo imediatamente em baixo daquela com o símbolo duelo, deve virá-la e posicioná-la frente a si. O jogador que está a jogar começa e desloca pirâmides segundo as regras normais de jogo, mas desta vez deverá tentar encontrar o tesouro representado na carta objetivo **do seu adversário**. Se descobre um tesouro diferente, a rodada passa ao outro jogador que, por sua vez, deverá procurar o tesouro do adversário. O jogador cujo tesouro é descoberto primeiro perde o duelo (vale também se o jogador encontra o próprio tesouro!). O vencedor recebe ambas as cartas em jogo.

No fim desta ação, a carta objetivo com o símbolo do “duelo” é descoberta e o jogo prossegue normalmente.

FIM DO JOGO

O jogo termina quando um jogador conquista a última carta objetivo. Nesse ponto, cada jogador conta os pontos obtidos com as próprias cartas. Ganha quem obteve mais pontos. No caso de empate, ganha quem tem o maior número de cartas. Se também neste caso obtém-se um empate, os ganhadores compartilharão a vitória!

Notas

1. Quem descobre uma carta objetivo que representa o tesouro visível naquele momento, está com sorte: obtém esta carta como prêmio. A sua vez do jogo acabou.
2. Com os jogadores mais pequenos, recomenda-se jogar o jogo base sem as ações especiais, com exceção da tempestade de areia.

VARIANTE PARA INVESTIGADORES EXPERIENTES

Depois de aprendidas as regras do jogo base, está pronto para enfrentar um novo desafio: agora poderá ir atrás dos rastros de seus colegas exploradores que perderam-se nas pirâmides. Quanto mais fichas com exploradores conseguir encontrar em baixo das pirâmides, mais aumenta o seu sucesso. Mas, atenção: fique longe da múmia...



PREPARAÇÃO

A preparação é a mesma prevista para o jogo base: posicione os 12 cartões do tesouro, com os tesouros virados para cima, no inserto específico de plástico moldado e sobreponha o tabuleiro de jogo com os buracos. Nesta variante, para além disso, entram em jogo as fichas com representados os escaravelhos, a maldição da múmia e os exploradores acima citados com o símbolo dos chapéus (numerados 1-2-3)

Cada jogador irá receber uma ficha escaravelho, que deverá posicionar frente a si com o “2” virado para cima. (Se os jogadores são menos de 5, as fichas escaravelho restantes serão eliminadas do jogo).

Apoie agora as 16 fichas restantes, com os símbolos virados para cima no tabuleiro de jogo e cubra-as com as 16 pirâmides douradas. Mude a posição das pirâmides entre si de forma que ninguém saiba mais qual ficha está em baixo de qual pirâmide e distribua-as no tabuleiro do jogo de forma equilibrada, prestando atenção que nenhuma pirâmide dourada esteja em um canto.

Agora preencha o tabuleiro de jogo com as pirâmides vermelhas e azuis e coloque a múmia ao lado do jogo. Misture as cartas objetivo e empilhe-as num maço: que a busca tenha início!

ANDAMENTO DO JOGO

Valem as mesmas regras do jogo base. Porém, há **duas novas regras importantes**:

1. Agora pode utilizar o escaravelho.
2. Se porventura descobrir um tesouro deslocando uma pirâmide dourada, **pode virar a pirâmide para ver o que há em baixo**.

Se encontrar o tesouro certo, não esqueça de pegar a carta objetivo.

As fichas e seu significado



O escaravelho. O escaravelho permite-lhe de jogar uma rodada adicional. Se descobrir um tesouro diferente daquele indicado pela carta objetivo, a sua vez normalmente teria terminado. Utilizando o próprio escaravelho, pode, ao contrário, jogar uma rodada suplementar. Portanto, pode continuar a deslocar uma pirâmide depois da outra até quando descobre de novo um tesouro, certo ou errado. Quando utilizar o escaravelho (2) pela primeira vez, vire-o na parte de trás (1). Depois de tê-lo utilizado pela segunda vez, suas propriedades acabam e o escaravelho sai do jogo.



A maldição da múmia. Se for atingido pela maldição, coloque a múmia frente a si. A ficha, todavia, fica em baixo da pirâmide e você pula uma rodada. No lugar de sua próxima jogada, recoloque simplesmente a múmia ao lado da caixa. Daquele instante em diante, volta no jogo.

Note bem: *se outro jogador porventura descobrir a maldição enquanto a múmia está ainda na sua frente, está realmente com sorte. A múmia pode ser deslocada na frente desse jogador e você não perderá a vez.*



Explorador. Se por acaso encontrar uma ficha com um ou mais exploradores (de um até 3 chapéus), pegue a ficha e coloque-a frente a si. O jogador que, no fim do jogo, tiver encontrado vários exploradores, irá receber **6 pontos adicionais**. O jogador que se posiciona no segundo lugar por número de exploradores encontrados, irá receber **3 pontos adicionais**, enquanto o jogador com o menor número de exploradores terá apenas **2 pontos adicionais**. Se vários jogadores tiverem o mesmo número de exploradores, estes irão receber todos os pontos completos e a avaliação diretamente inferior perde o valor.



VARIANTE PARA UM SÓ JOGADOR

Pode também aceitar o desafio sozinho.

Quanto mais tesouros encontrar, mais pomposo será o título que receberá do faraó!

A preparação é a mesma do jogo base (não são necessários os materiais para a variante dos experientes). Joga-se sem ações especiais com exceção da tempestade de areia.

Descubra a primeira carta objetivo em cima do maço e coloque-a frente a si. Depois procure o tesouro representado seguindo as regras do jogo base. Se descobrir um tesouro diferente daquele exigido pela carta descoberta, infelizmente deverá recolocar a carta na caixa e pescar uma carta nova. A procura do tesouro começa novamente.

Se descobrir uma carta que representa o tesouro visível no momento, poderá reter a carta. Quantos tesouros encontrou depois que descobriu todas as cartas?

A ESCALA DOS RESULTADOS

| | | | |
|----------------------------|-------------------|----------------|-----------------------|
| Mais de 20 cartas de busca | Faraó | 9 ou 10 cartas | Escriba |
| 19 ou 20 cartas | Sumo Sacerdote | 7 ou 8 cartas | Agricultor |
| 17 ou 18 cartas | Primeiro Ministro | 5 ou 6 cartas | Navegador do Nilo |
| 15 ou 16 cartas | Construtor | 3 ou 4 cartas | Guardião dos camelos |
| 13 ou 14 cartas | Guarda-costas | 1 ou 2 cartas | Carregador de água |
| 11 ou 12 cartas | Embalsamador | 0 cartas | Coleóptero do deserto |

© 1997/2006/2016

Ravensburger S.p.A. · Via Enrico Fermi, 20 · I-20090 Assago (Mi)
 Ravensburger Iberica S.L.U. · C/Pesquera nº 18 · 28850 Torrejón de Ardoz Madrid – España
www.ravensburger.com

233904