

E

Mueve las pirámides y  
encuentra los tesoros



# FARAÓN

De 1 a 5 jugadores, a partir de 7 años

Autor: Gunter Baars · Ilustración: Chris Mitchell, IDL, Mausreiter  
Diseño: IDL, Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (instrucciones)  
Redacción: Lothar Hemme, Frank Weiß



*El Faraón, muy rico e ilustre, ha encontrado en el curso de su vida pequeñas y grandes riquezas que ha enterrado en su pirámide. Para encontrar estos tesoros es necesario mover hábilmente las pirámides: quien encuentra más tesoros se adjudica el mayor número de cartas que, al final, ¡hacen ganar los puntos necesarios para triunfar!*

## CONTENIDO

- ① 47 pirámides  
(16 doradas, 16 rojas y 15 azules)
- ② 30 cartas objetivo  
(numeradas 1-2-3 atrás)
- ③ 1 tablero de juego con 48 orificios
- ④ 12 tarjetas del tesoro  
(Cada una con un tesoro representado y tres esquinas vacías)
- ⑤ 21 fichas (5 escarabajos, 3 de maldición de la momia, 13 exploradores con 1, 2 o 3 sombreros)
- ⑥ 1 momia



**Nota:** En las instrucciones se explica el juego básico y una versión para exploradores expertos.

Puedes encontrar las reglas del juego básico a continuación, mientras que las instrucciones para los expertos se encuentran al final.

## OBJETIVO DEL JUEGO BÁSICO

Gana quien encuentra la mayor parte de los tesoros escondidos y acumula las cartas objetivo con el valor más alto.

## PREPARACIÓN

*Antes de comenzar a jugar por primera vez:*

Se extraen con el máximo cuidado las tarjetas del tesoro y las fichas del tablero pre-troquelado.

**Atención: ¡no deseches** en absoluto **la base** con los orificios (véase fig. a la derecha), que servirá luego como **tablero de juego!**



*Antes de comenzar a jugar:*

Se clasifican las **30 cartas objetivo** en base al número indicado en la cara posterior (1, 2 o 3). Se mezclan los tres mazos obtenidos por separado y se superponen, colocando el número 3 abajo, luego el número 2 y por último el número 1. Así se obtiene el mazo de las cartas objetivo.



Coloca las **12 tarjetas del tesoro** en el específico soporte de plástico perfilado llenando todos los huecos. Los tesoros representados deben ser visibles.



Antes de cada partida se debe cambiar la disposición y orientación de las tarjetas del tesoro. De este modo el juego será variado y siempre emocionante. Se coloca luego el **tablero de juego** sobre el soporte de plástico perfilado.

Podrás ver los tesoros sólo a través de los orificios. Se colocan aleatoriamente las **pirámides** coloreadas sobre el plano de juego. Permanece libre un solo campo para que las pirámides se puedan mover. En correspondencia del campo libre no debe estar visible ningún tesoro.



Las **21 fichas** no sirven para el juego básico. Dejadlas aparte. Se hace rotar la caja de modo que nadie sepa dónde se encuentran los tesoros... ¡Y que la búsqueda comience!

## DESARROLLO DEL JUEGO

El jugador más joven comienza y luego el juego continúa en sentido horario. El primer jugador le da la vuelta a la carta objetivo de arriba del mazo y la coloca al lado para que todos la puedan ver. La carta indica el tesoro que buscar y su valor (de 1 a 4).



El jugador de turno inicia la búsqueda y empuja hacia el campo vacío una de las pirámides adyacentes. Cada vez que se desplaza una pirámide y se encuentra un agujero negro, se obtiene permiso para hacer otra jugada y mover otra pirámide, siempre que no se mueva más de una pirámide a la vez.

Al mover la pirámide, generalmente, se puede dar una de estas tres posibilidades:

### 1. *No hay ningún tesoro*

El jugador de turno mueve una de las otras pirámides que se encuentran ahora alrededor del espacio libre (agujero negro).



### 2. *Hay un tesoro diferente al que indica la carta*

En este caso, el propio turno termina inmediatamente y pasa al jugador siguiente que intentará encontrar el tesoro representado en la carta.

### 3. *Se encuentra el tesoro representado en la carta*

El jugador toma la carta objetivo del tesoro encontrado y la coloca cubierta frente a sí mismo. Su turno ha terminado. Ahora le toca al jugador sucesivo que gira otra carta objetivo del mazo e intenta encontrar el tesoro representado.



Por tanto, se puede empujar una pirámide tras otra, hasta encontrar a) el tesoro indicado en la carta objetivo o b) cualquier otro tesoro. De este modo, podréis conocer y memorizar el recorrido y la posición de los diferentes tesoros.



A partir de la carta objetivo con el «2» atrás, entran en juego las **acciones especiales**. Estas están representadas con un símbolo en la cara posterior de algunas cartas.

Por lo tanto: cuando un jugador gana una carta objetivo, este comprueba si en la cara posterior de la próxima carta está representado uno de los siguientes símbolos:



tormenta de arena



escorpión



superpoderes



duelo

En tal caso, **primero** se debe realizar la acción especial indicada por el símbolo y luego se continúa el juego normal (se le da la vuelta a la carta para saber cuál es el próximo tesoro). Para todas las acciones especiales vale lo siguiente: una vez que se ha concluido la acción especial, sigue siempre el jugador a la izquierda del que ha movido la última pirámide.

## Las 4 acciones especiales en detalle

---



**Tormenta de arena.** Con la tormenta de arena, el juego gira 90° grados (= un cuarto de vuelta) en sentido horario. Luego se destapa la nueva carta y, como siempre, la búsqueda continúa.



**Escorpión.** A esta carta **no se le da la vuelta de momento**. El escorpión defiende los tesoros del Faraón y ataca a quien se atreve a tocar algún objeto.

Iniciando por el jugador de turno, moved una pirámide cada uno y continuad de este modo hasta que un jugador encuentre un tesoro cualquiera.

¡No está permitido mover de nuevo la pirámide recién desplazada!

¡Qué mala suerte! El jugador que ha encontrado el tesoro es capturado por el escorpión y debe regalar una de las cartas objetivo ganadas al jugador que se encuentra a su derecha. A la carta objetivo con el escorpión se le da la vuelta y el juego puede continuar normalmente.

**Nota:** En caso de que el jugador capturado por el escorpión aún no haya conseguido ninguna carta objetivo, el jugador a su derecha podrá robar la primera carta del mazo (= la carta con el escorpión en la cara posterior). El juego luego continúa normalmente.

**Superpoderes.** Se le da la vuelta a la carta como siempre. Comenzando por el jugador de



turno, todos reciben los superpoderes. En la búsqueda del tesoro representado en la carta, podrás mover no sólo *una* pirámide sino *varias pirámides* sobre una misma fila todas juntas (de 1 a 7 pirámides en una sola jugada). De este modo podrás recorrer una gran distancia y moverte más velozmente de un área de juego a otra. En caso de que un jugador descubra un tesoro no indicado en la carta objetivo, su turno termina y los superpoderes pasan al jugador a su izquierda. Se continúa así hasta que uno de los jugadores encuentre el tesoro buscado. En ese momento, todos pierden los superpoderes y el juego puede continuar normalmente.

**Duelo.** A esta carta **no se le da la vuelta de momento**. El jugador de turno y el jugador a su



izquierda comienzan un duelo. Ambos jugadores le dan la vuelta a una de sus cartas objetivo ganadas y la apoyan sobre la mesa frente a sí mismos.

Los tesoros representados no deben ser idénticos. En caso de que uno de los contrincantes no haya ganado aún ninguna carta, puede robar del mazo la carta objetivo que haya justo debajo de la que posee el símbolo de duelo, le da la vuelta y la coloca frente a sí mismo. El jugador de turno comienza y mueve algunas pirámides según las reglas normales del juego, pero esta vez debe encontrar el tesoro representado en la carta objetivo **de su adversario**. Si descubre un tesoro diferente, el turno pasa al otro jugador que, a su vez, debe buscar el tesoro del adversario. Pierde el duelo el jugador cuyo tesoro es descubierto primero (incluso si el jugador encuentra su propio tesoro).

El ganador recibe ambas cartas en juego.

Al terminar esta acción, a la carta de objetivo con el símbolo de «duelo» se le da la vuelta y el juego continúa normalmente.

## FINAL DEL JUEGO

El juego termina cuando un jugador conquista la última carta objetivo. Ahora, cada jugador cuenta los puntos obtenidos con las propias cartas. Gana quien tenga la puntuación más alta. En caso de empate, gana quien posee el mayor número de cartas. Si así también existe empate, ¡los ganadores compartirán la victoria!

### Notas

1. Quien descubre una carta objetivo que representa el tesoro visible en ese momento está de suerte: recibe esa carta directamente como premio. Su turno termina después.
2. Con los jugadores más pequeños, se aconseja realizar el juego básico sin las acciones especiales, excepto la tormenta de arena.

## VARIANTE PARA EXPLORADORES EXPERTOS

Una vez aprendidas las reglas del juego básico, estáis listos para afrontar un nuevo desafío: Ahora podréis ir tras la pista de vuestros compañeros exploradores que se han perdido en las pirámides. Cuantas más fichas con exploradores encontréis, mayor será vuestro éxito. Pero atención: manteneos lejos de la momia...



## PREPARACIÓN

La preparación es la misma prevista para el juego básico: se colocan las 12 tarjetas del tesoro, con los tesoros hacia arriba, en el específico soporte de plástico perfilado y se superpone el tablero de juego con los orificios. En esta variante, además, entran en juego **las fichas** con escarabajos, la maldición de la momia y los exploradores previamente mencionados con el símbolo de los sombreros (1-2-3).

Cada jugador recibe **una ficha escarabajo**, que debe colocar frente a sí mismo, con el «2» hacia arriba. (Si los jugadores son menos de 5, las fichas escarabajo que sobran se retiran del juego).

Se apoyan ahora las **16 fichas** restantes, con los símbolos hacia arriba, sobre el tablero de juego y se cubren con las **16 pirámides** doradas. Se cambia ahora la posición de las pirámides entre sí de manera que nadie sepa qué ficha se encuentra debajo de cada pirámide y se distribuyen sobre el tablero de juego equilibradamente, prestando atención a que ninguna pirámide dorada se encuentre en una esquina.

Se llena ahora el tablero de juego con las pirámides rojas y azules y se coloca la momia junto al tablero. Se mezclan las cartas objetivo y se colocan en un mazo... ¡Que comience la búsqueda!

## DESARROLLO DEL JUEGO

Valen las mismas reglas que para el juego básico. Sin embargo, existen **dos importantes reglas nuevas**:

1. Ahora puedes utilizar el escarabajo.
2. En caso de que descubras un tesoro moviendo una pirámide dorada, **puedes** darle la vuelta a la pirámide para ver qué encuentras abajo.

*Si encuentras el tesoro indicado, no olvides coger la carta objetivo.*

### Las fichas y su significado

---



**El escarabajo.** El escarabajo permite hacer jugadas dobles. Si se descubre un tesoro diferente al indicado en la carta objetivo, el turno de ese jugador normalmente termina. Utilizando el propio escarabajo, se puede sin embargo jugar un turno suplementario. Por lo tanto, se puede seguir moviendo una pirámide tras otra hasta descubrir nuevamente un tesoro, correcto o no. Cuando se utiliza el escarabajo (2) por primera vez, se gira boca abajo (1). Después de utilizarlo por segunda vez, sus propiedades desaparecen y el escarabajo sale del juego.



**La maldición de la momia.** Si sufres su maldición, coloca la figura de la momia delante de ti mismo. La ficha, sin embargo, **permanece** bajo la pirámide y te hace perder un turno. Esto significa que en tu próximo turno, tendrás que volver a dejar la momia junto a la caja. En el siguiente turno, ya podrás volver a jugar como de costumbre.

**Nota:** *Si otro jugador descubre la maldición mientras la momia se encuentra aún frente a ti, eres realmente afortunado. La momia puede ser movida frente a ese jugador y tú no pierdes el turno.*



**Explorador.** En caso de que encuentres una ficha con uno o más exploradores (de 1 a 3 sombreros), coges la ficha y la colocas frente a ti. El jugador que al final del juego haya encontrado más exploradores recibe **6 puntos adicionales**.

El jugador que se encuentra en segundo lugar por número de exploradores encontrados recibe **3 puntos adicionales**, mientras que el jugador con menos exploradores obtiene sólo **2 puntos adicionales**. Si varios jugadores tienen el mismo número de exploradores, todos reciben la puntuación más alta de los dos puestos disputados (1º 1º 3º o bien 1º 2º 2º).



## VARIANTE PARA UN SOLO JUGADOR

También puedes afrontar el desafío tú solo.

Cuanto más tesoros encuentres, ¡más prestigioso será el título que el faraón te conferirá!

La preparación es la misma que para el juego básico (no se usan los materiales usados para la variante de los expertos). Se juega sin acciones especiales excepto la tormenta de arena.

Descubre la primera carta objetivo de arriba del mazo y colócala frente a ti. Busca luego el tesoro representado siguiendo las reglas del juego básico. Si descubres un tesoro diferente al que te muestra la carta que has destapado, coloca la carta objetivo en la caja y destapa una nueva del mazo. La búsqueda del tesoro comienza de nuevo.

Si descubres una carta que representa el tesoro visible en ese momento, puedes quedártela. ¿Cuántos tesoros has encontrado una vez destapadas todas las cartas?

### LA ESCALA DE LOS RESULTADOS

Más de 20 cartas objetivo	Faraón	9 o 10 cartas	Escriba
19 o 20 cartas	Sumo Sacerdote	7 o 8 cartas	Agricultor
17 o 18 cartas	Primer Ministro	5 o 6 cartas	Navegador del Nilo
15 o 16 cartas	Constructor	3 o 4 cartas	Guardián de camellos
13 o 14 cartas	Guardia real	1 o 2 cartas	Aguador
11 o 12 cartas	Embalsamador	0 cartas	Escarabajo del desierto

© 1997/2006/2016

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

233905