

Sposta le piramidi  
e trova i tesori

# FARAON

Da 1 a 5 giocatori a partire dai 7 anni

Autore: Gunter Baars · Illustrazioni: Chris Mitchell, IDL, Mausreiter  
Design: IDL, Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (istruzioni)  
Redazione: Lothar Hemme, Frank Weiß

*Nel corso della sua vita, l'illustre e ricchissimo Faraone ha raccolto piccole e grandi ricchezze portandole con sé nella sua piramide. Per poter ritrovare questi tesori occorre spostare abilmente le piramidi: chi trova più tesori si aggiudica il maggior numero di carte che, alla fine, fanno guadagnare i punti necessari per la vittoria!*

## CONTENUTO

- ① 47 piramidi  
(16 dorate, 16 rosse, 15 blu)
- ② 30 carte obiettivo  
(numerate 1-2-3 sul retro)
- ③ 1 piano di gioco con 48 fori
- ④ 12 tessere del tesoro  
(ciascuna con un tesoro raffigurato e tre angoli vuoti)
- ⑤ 21 gettoni  
(5 scarabei, 3 maledizione della mummia, 13 esploratori con 1, 2 o 3 cappelli)
- ⑥ 1 mummia sagomata

Nota bene: le istruzioni prevedono un gioco base e una versione per cercatori di tesori esperti.  
Potete trovare le regole per il gioco base qui di seguito mentre quelle per gli esperti alla fine.

## SCOPO DEL GIOCO BASE

Vince chi trova la maggior parte dei tesori nascosti e colleziona le carte obiettivo del valore più alto.

## PREPARAZIONE

*Prima di iniziare a giocare per la prima volta:*

estraete con la massima attenzione le tessere del tesoro e i gettoni dalla tavola prefustellata.

**Attenzione: non gettare assolutamente la griglia forata** (vedi fig. a destra), che servirà poi come **piano di gioco!**

*Prima di iniziare a giocare:*

suddividete le **30 carte obiettivo** in base al numero riportato sul retro (1, 2 o 3). Mescolate i tre mazzi separatamente e sovrapponeteli, tenendo il numero 3 sotto, in mezzo il numero 2 e in cima il numero 1. Si otterrà così il mazzo delle carte obiettivo.

Posizionate le **12 tessere del tesoro** nell'apposito inserto in plastica sagomato in modo da riempire tutte le parti incavate. I tesori raffigurati devono rimanere visibili.

Prima di ogni partita variate la disposizione e l'orientamento delle tessere del tesoro. In questo modo il vostro gioco sarà vario e sempre entusiasmante. Ponete poi il **piano di gioco** sopra l'inserto in plastica sagomato.

Potete vedere i tesori solo attraverso i fori. Posizionate a caso le **piramidi** colorate sul piano di gioco. Resta libero un solo posto in modo che le piramidi si possano spostare. In corrispondenza del posto libero non si deve vedere alcun tesoro.



I **21 gettoni** non servono per il gioco base. Lasciateli da parte. Ora fate ruotare la scatola in modo che nessuno ricordi dove si trovano i tesori ... e che la ricerca abbia inizio!

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore più giovane inizia e poi il gioco continua in senso orario. **Un giocatore al suo turno** gira la carta obiettivo in cima al mazzo e la pone lì accanto in modo che tutti la possano vedere. La carta girata indica il tesoro da cercare e il suo valore (da 1 a 4).



Il giocatore di turno inizia la sua ricerca e spinge sul campo rimasto vuoto **una** delle piramidi adiacenti. Ogni volta che sposta una piramide e trova un buco nero, ha il permesso di fare un'ulteriore mossa e di muoverne un'altra, purché non sposti più di una piramide alla volta.

Muovendo la piramide, generalmente, si può verificare una di queste tre possibilità:

### 1. *Non c'è alcun tesoro*

Il giocatore di turno muove un'altra piramide che si trova adiacente allo spazio libero (bucio nero).

### 2. *C'è un tesoro, ma diverso da quello indicato dalla carta*

In questo caso, il proprio turno termina immediatamente e tocca al giocatore successivo, che cercherà di trovare il tesoro raffigurato sulla carta.

### 3. *Si trova il tesoro raffigurato sulla carta*

Il giocatore prende la carta obiettivo del tesoro ritrovato e la pone coperta di fronte a sé. Il suo turno è ora terminato. Tocca ora al giocatore successivo, che girerà un'altra carta obiettivo dal mazzo e andrà alla ricerca del tesoro raffigurato.



Potete, quindi, spingere una piramide dopo l'altra fino a quando non trovate

- a) il tesoro richiesto dalla carta obiettivo oppure
- b) un qualsiasi altro tesoro.

In questo modo vi sarà possibile memorizzare il percorso e la posizione dei diversi tesori.



A partire dalle carte obiettivo di valore "2" impresso sul retro, entrano in gioco le **azioni speciali**. Queste sono rappresentate da un simbolo sul retro di alcune carte.

Vale quindi: vinta una carta obiettivo, si controlla se sul retro della **prossima carta** è raffigurato uno dei seguenti simboli:



tempesta di sabbia



scorpione



superpoteri



duello

In quel caso, si dovrà **innanzitutto** svolgere l'azione speciale richiesta dal simbolo e poi proseguire normalmente con il gioco (girare la carta per conoscere il prossimo tesoro). Per tutte le azioni speciali vale che una volta compiuta l'azione speciale, proseguirà sempre il giocatore a sinistra di chi aveva spostato l'ultima piramide.

## Le 4 azioni speciali in dettaglio

---



**Tempesta di sabbia.** Con la tempesta di sabbia il gioco viene girato di 90 gradi (= un quarto di giro) in senso orario. Poi verrà scoperta la nuova carta e, come al solito, la ricerca continuerà.



**Scorpione.** Questa carta **non viene girata per il momento**. Lo scorpione difende i tesori del Faraone e attacca chiunque osi toccare un solo oggetto.

Iniziando dal giocatore di turno, spostate una piramide ciascuno e continuate in questo modo, fino a quando, a uno dei giocatori, non apparirà un qualsiasi tesoro.

Non è permesso muovere di nuovo la piramide appena spostata!  
Che sfortuna! Il giocatore che ha trovato il tesoro viene catturato dallo scorpione e deve regalare una delle sue carte obiettivo al giocatore che si trova alla sua destra.  
La carta obiettivo raffigurante lo scorpione viene poi scoperta e il gioco può continuare normalmente.

**Nota bene:** nel caso in cui il giocatore catturato dallo scorpione non avesse ancora conquistato alcuna carta obiettivo, il giocatore alla sua destra potrà pescare e tenersi la prima carta dal mazzo (= la carta con lo scorpione sul retro). Il gioco poi continua normalmente.



**Superpoteri.** Girate la carta come al solito. Iniziando dal giocatore di turno, tutti voi, a turni alterni, riceverete dei superpoteri. Nella ricerca del tesoro raffigurato sulla carta, potrete spostare non solo *una* piramide bensì *diverse piramidi* su una stessa fila tutte insieme (da 1 fino a 7 piramidi in una volta sola). In questo modo potrete percorrere una grande distanza e spostarvi più velocemente da un'area di gioco all'altra. Nel caso in cui il giocatore scopra un tesoro non richiesto dalla carta obiettivo, il suo turno termina e i superpoteri passano al giocatore alla sua sinistra. Si continua così fino a quando uno dei giocatori trova il tesoro "giusto". A questo punto tutti perdono i superpoteri e il gioco può continuare normalmente.



**Duello.** Questa carta **non viene girata per il momento**. Il giocatore di turno e il giocatore alla sua sinistra iniziano un duello. Entrambi i giocatori girano una delle loro carte obiettivo vinte e la appoggiano sul tavolo davanti a loro. I tesori rappresentati non devono essere identici. Nel caso in cui uno dei duellanti non avesse ancora vinto alcuna carta, potrà pescare dal mazzo la carta obiettivo immediatamente sotto a quella con il simbolo duello, girarla e posizionarla di fronte a sé. Il giocatore di turno inizia e sposta delle piramidi secondo le normali regole di gioco, ma questa volta dovrà cercare di trovare il tesoro raffigurato sulla carta obiettivo **del suo avversario**. Se scopre un tesoro diverso, il turno passa all'altro giocatore che a sua volta dovrà cercare il tesoro dell'avversario. Perde il duello il giocatore il cui tesoro viene scoperto per primo (vale anche se il giocatore trova il proprio tesoro!)

Il vincitore riceve entrambe le carte in gioco.

Al termine di questa azione, la carta obiettivo con il simbolo del "duello" viene scoperta e il gioco continua normalmente.

## FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando un giocatore conquista l'ultima carta obiettivo. A questo punto, ciascun giocatore conta i punti riportati sulle proprie carte. Vince chi ha raggiunto il punteggio più alto. In caso di pareggio, vince chi ha il maggior numero di carte. Se anche in questo caso si ottenesse una parità, i vincitori condivideranno la vittoria!

### Note

1. Chi scopre una carta obiettivo che raffigura il tesoro visibile in quel momento, è fortunato: ottiene la carta in premio. Il suo turno di gioco è terminato.
2. Con i giocatori più piccoli, si consiglia di eseguire il gioco base senza le azioni speciali, ad eccezione della tempesta di sabbia.

## VARIANTE PER CERCATORI ESPERTI

Una volta imparate le regole del gioco base, siete pronti ad affrontare una nuova sfida: ora potete mettervi sulle tracce dei vostri colleghi esploratori che si sono persi nelle piramidi. Quanti più gettoni con esploratori riuscirete a trovare sotto le piramidi, tanto più aumenterà il vostro successo. Ma attenzione: state lontano dalla mummia...



## PREPARAZIONE

La preparazione è la stessa prevista per il gioco base: posizionate le 12 tessere del tesoro, con i tesori rivolti verso l'alto, nell'apposito inserto in plastica sagomato e sovrapponetevi il piano di gioco forato. In questa variante, inoltre, entrano in gioco anche i **gettoni** con raffigurati gli scarabei, le maledizioni della mummia e i suddetti esploratori con il simbolo dei cappelli (numerati 1-2-3)

Ciascun giocatore riceverà **un gettone scarabeo**, che dovrà posizionare di fronte a sé con il "2" rivolto verso l'alto. (Se i giocatori sono meno di 5, i gettoni scarabeo restanti saranno eliminati dal gioco).

Appoggiate ora i **16 gettoni** restanti, con i simboli rivolti verso l'alto, sul piano di gioco forato e copriteli con le **16 piramidi dorate**. Cambiate poi la posizione delle piramidi fra loro in modo che nessuno ricordi più quale gettone si trovi sotto a quale piramide e distribuitele sul piano di gioco in modo equilibrato, stando attenti a che nessuna piramide dorata si trovi in un angolo.

Riempite ora il piano di gioco con le piramidi rosse e blu e ponete la mummia accanto al gioco. Mescolate le carte obiettivo e impilatele in un mazzo: che la ricerca abbia inizio!

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO PER ESPERTI

Valgono le stesse regole del gioco base. Ci sono, però, **due importanti regole nuove**:

1. Potete utilizzare lo scarabeo.
2. Nel caso in cui scoprite un tesoro spostando una piramide dorata, **potete** rovesciare la piramide per vedere cosa si trova sotto.

*Non dimenticate: se trovate il tesoro giusto, ricordatevi di prendere la carta obiettivo.*

### I gettoni e il loro significato

---



**Il gettone scarabeo:** lo scarabeo vi permette di fare delle mosse doppie. Se scoprite un tesoro diverso da quello indicato dalla carta obiettivo, il vostro turno normalmente terminerebbe. Utilizzando il vostro scarabeo, potete invece giocare un turno supplementare. Andrete, quindi, avanti a spostare una piramide dopo l'altra fino a quando non scoprite nuovamente un tesoro, giusto o sbagliato che sia. Quando avete utilizzato lo scarabeo (2) per la prima volta, giratelo sul retro (1). Una volta utilizzato per la seconda volta, le sue magiche proprietà svaniscono e lo scarabeo esce dal gioco.



**Il gettone mummia:** se siete colpiti dalla maledizione, ponete la sagoma della mummia di fronte a voi. Il gettone **rimane** però sotto la piramide e voi saltate un turno. Alla vostra prossima mossa, rimettete semplicemente la mummia accanto alla scatola. Al turno successivo, poi, tornerete in gioco.

***Nota bene:** se un altro giocatore dovesse scoprire la maledizione mentre la mummia si trova ancora di fronte a voi, siete davvero fortunati. La mummia può essere spostata di fronte a questo giocatore e voi non perdete il turno.*



**Il gettone esploratore:** nel caso trovaste un gettone con uno o più esploratori (da 1 a 3 cappelli), prendete il gettone e ponetelo di fronte a voi. Il giocatore che, alla fine del gioco, avrà trovato più esploratori, riceverà **6 punti aggiuntivi**. Il giocatore che si classificherà al secondo posto per numero di esploratori trovati, riceverà **3 punti aggiuntivi**, mentre il giocatore con il minor numero di esploratori avrà solo **2 punti aggiunti**. Se più giocatori avessero lo stesso numero di esploratori, riceveranno tutti il punteggio più alto (1° 1° 3° oppure 1° 2° 2°).



## VARIANTE PER UN SOLO GIOCATORE

Puoi anche accettare la sfida da solo.

Più tesori trovi, più prestigioso sarà il titolo che il faraone ti conferirà!

La preparazione è la stessa del gioco base (non servono i materiali per la variante degli esperti). Si gioca senza azioni speciali, ad eccezione della tempesta di sabbia.

Scopri la prima carta obiettivo in cima al mazzo e ponila di fronte a te. Cerca poi il tesoro rappresentato seguendo le regole del gioco base. Se scopri un tesoro diverso da quello richiesto dalla carta obiettivo, dovrai purtroppo rimetterla nella scatola e pescarne una nuova. La ricerca del tesoro comincia di nuovo.

Se scopri una carta che rappresenta il tesoro visibile al momento, potrai trattenere la carta. Quanti tesori hai trovato una volta scoperte tutte le carte?

### LA SCALA DEI RISULTATI

Più di 20 carte obiettivo	Faraone	9 o 10 carte	Scriba
19 o 20 carte	Sommo Sacerdote	7 o 8 carte	Agricoltore
17 o 18 carte	Primo Ministro	5 o 6 carte	Navigatore del Nilo
15 o 16 carte	Costruttore	3 o 4 carte	Guardiano dei cammelli
13 o 14 carte	Guardia del corpo	1 o 2 carte	Portatore d'acqua
11 o 12 carte	Imbalsamatore	0 carte	Coleottero del deserto

© 1997/2006/2016

Ravensburger S.p.A. · Via Enrico Fermi, 20 · I-20090 Assago (Mi)  
Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

233903