

Faraone

Solo il giocatore bianco possiede il Faraone. Questo ha le stesse caratteristiche di un Sacerdote, più una: in occasione del calcolo dei Punti Vittoria alla fine della partita, conta come due pedine.

Fine della partita e calcolo dei Punti Vittoria

Quando il mazzetto delle tessere è esaurito, i giocatori continuano a giocare con le tessere rimaste a loro disposizione. La partita si conclude quando l'ultima tessera della piramide è piazzata dal giocatore blu e il giocatore bianco possiede ancora una tessera inutilizzata. Si passa al calcolo dei Punti Vittoria. I sotterranei portano Punti Vittoria. Affinché esista un sotterraneo, occorre che almeno due tessere adiacenti comunichino tra loro. Una sala o un corridoio isolati non costituiscono un sotterraneo e di conseguenza non valgono nulla.

Ogni sotterraneo porta un certo numero di Punti Vittoria al giocatore che vi possiede il maggior numero di pedine (Operaio, Sacerdote, Mummia o Faraone). Tutte le pedine che si trovano su una tessera col simbolo **2** contano per due pedine (se il Faraone si trova su una tessera col simbolo **2** conta comunque per due, non per quattro).

Valore di un sotterraneo

Il valore di base di un sotterraneo dipende dal

numero di sale di cui è composto. Il sotterraneo vale 1 Punto Vittoria per ogni sala che contiene (i corridoi non valgono nulla). A ciò si aggiungono i seguenti Punti Vittoria bonus:

- 5 Punti Vittoria se nel sotterraneo è presente un (ed un solo) sarcofago.

- 15 Punti Vittoria se nel sotterraneo si trovano due sarcofagi dello stesso colore e nessun altro sarcofago.

- 5 Punti Vittoria per il sotterraneo a cui appartiene la tessera al vertice della piramide.

- 5 Punti Vittoria per il sotterraneo più lungo (quello che comprende più tessere). In caso di parità, tutti i sotterranei più lunghi ottengono questo bonus.

- I sotterranei chiusi, cioè senza alcuna apertura verso l'esterno, raddoppiano il proprio valore dopo aver aggiunto i bonus.

- Ankh: ogni giocatore ottiene anche un numero di Punti Vittoria uguale al quadrato del numero di tessere con una Ankh che egli occupa.

Esempio: un giocatore presente su tre tessere con una Ankh, ottiene $3 \times 3 = 9$ Punti Vittoria.

Il giocatore che ottiene il maggior numero di Punti Vittoria, vince la partita e diventa Grande Architetto del Faraone.

TILSIT

Z.A. des Clotais
rue Jean Jaurès
91160 Champlan
Francia

Autore: Bruno Faidutti e Serge Laget
Illustrazioni: Christophe Swal
Maquette: TILSIT Studio
Versione italiana: Pierluigi Colutta

© TILSIT 2008



Egitto, all'epoca della IV dinastia (circa 2600 a.C.). Il Faraone ha fatto convocare i suoi due migliori architetti e chiede loro di costruire la più sontuosa delle tombe. Una gigantesca piramide la cui punta rivestita di elettro si vedrà a chilometri di distanza. Nessuno potrà più contestare la sua origine divina e tutti ricorderanno il suo regno. I giocatori incarnano questi architetti, devono dare prova di maestria e ingegno ed impressionare il Faraone col proprio talento. Per chi dovesse fallire ci sono i coccodrilli del Nilo, noti per il loro smisurato appetito...

Obiettivo del gioco

Vince il giocatore che ha più Punti Vittoria alla fine della partita.

Contenuto

- 50 tessere triangolari che rappresentano le sale ed i corridoi della piramide



Corridoio



Sala

- 18 pedine bianche: 15 Operai, 1 Sacerdote, 1 Mummia, 1 Faraone

- 18 pedine blu: 16 Operai, 1 Sacerdote, 1 Mummia

- 1 ventosa per manipolare le tessere

- 1 libretto delle regole

Preparazione

I giocatori determinano il proprio colore. Chi ottiene il blu, ha il vantaggio di giocare per ultimo; Invece chi ottiene il bianco, possiede il Faraone (vedi Pedine speciali). Il bianco prende quattordici Operai e le altre tre pedine del proprio colore e le piazza davanti a sé; il blu fa la stessa cosa con quindici Operai e le altre due pedine del proprio colore (la scatola contiene un Operaio aggiuntivo per colore, nel caso ne smarrite uno). I giocatori mischiano le tessere senza guardarle, ne scoprono diciannove e le piazzano (vedi pagina seguente) a formare la base della piramide. Ogni giocatore pesca tre tessere, queste costituiscono la sua mano di partenza. Si forma un mazzetto con le tessere rimanenti posizionate a faccia in giù.



Mazzetto

Mano del giocatore bianco (coperte)



Mano del giocatore blu (coperte)



Svolgimento del gioco




I giocatori si alternano durante la partita; Inizia il bianco. Il turno di ogni giocatore si divide in tre fasi.


- 1) Piazzare una pedina del proprio colore su una tessera non occupata della piramide (eccezione Mummia). Se questa tessera mostra un simbolo, il giocatore deve (se possibile) utilizzare immediatamente il Potere legato al simbolo. Non si può mai evitare volontariamente l'attivazione di un Potere.
- 2) Ingrandire la piramide piazzando una nuova tessera scelta tra le tre a disposizione. La nuova tessera deve toccare, con almeno un lato, una tessera già presente ed integrarsi nel piano della piramide di cui le diciannove tessere di partenza costituiscono la base.
- 3) Pescare una nuova tessera dal mazzetto.


Simboli e Poteri

Esistono due categorie di simboli: quelli il cui Potere ha effetto appena si piazza una pedina sulla tessera in cui compaiono e quelli che saranno presi in considerazione soltanto alla fine della partita per il calcolo dei Punti Vittoria.


Simboli con Potere ad effetto immediato


-  Ruota una tessera con un corridoio.
-  Ruota una tessera con una sala.
-  Scambia di posto una tua pedina ed una pedina avversaria.


 Sposta una tua pedina in gioco verso una tessera non occupata (questo non attiva il Potere della tessera d'arrivo).
Nota: non si può muovere la pedina appena piazzata.


 Nessuna pedina può essere piazzata su questa tessera.

Simboli che hanno effetto alla fine della partita

 La pedina piazzata su questa tessera conta come due pedine per il calcolo della maggioranza nel sotterraneo a cui appartiene.

 **Ankh:** ogni giocatore ottiene un numero di Punti Vittoria uguale al quadrato del numero di Ankh sulle quali ha una pedina.
Nota: le Ankh presenti in un sotterraneo maledetto non si contano.


 **Sarcofagi:** ci sono tre coppie di sarcofagi di colore diverso (un Faraone e la sua Regina). I sotterranei nei quali si trovano uno o più sarcofagi portano i seguenti bonus:
- 1 Sarcofago: 5 Punti Vittoria.
- 2 Sarcofagi dello stesso colore e nessun altro Sarcofago: 15 Punti Vittoria.
Sarcofagi di colori diversi: 0 Punti Vittoria.

 **Maledizione:** il sotterraneo al quale questa tessera appartiene non porta alcun Punto Vittoria.


Pedine speciali

Esistono tre pedine speciali: Mummia, Sacerdote e Faraone. Possono essere giocate allo stesso modo di un Operaio ma possiedono alcune regole speciali.

Mummia

 Quando si piazza la Mummia, questa può prendere il posto di una pedina avversaria, la pedina eliminata è restituita al proprietario. Il Potere della tessera sulla quale è giocata la Mummia si attiva normalmente. La Mummia non può prendere il posto di un Sacerdote, del Faraone o della Mummia avversaria. Si può anche giocare la Mummia come un normale Operaio se lo si ritiene opportuno.

Sacerdote

 Il Sacerdote non può essere spostato o eliminato dall'avversario, né col Potere di una tessera né con la Mummia. Inoltre l'avversario non può ruotare la tessera su cui si trova il Sacerdote. Il proprietario del Sacerdote può spostarlo col Potere di una tessera o ruotare la tessera sulla quale si trova il proprio Sacerdote. Si può giocare il proprio Sacerdote soltanto dopo aver giocato la propria Mummia.