

NEFERTITI

Traduzione: Sargon

Piazza il tabellone sul centro del tavolo

Per la vostra prima partita, piazzate le 4 carte Riserva nel modo illustrato in figura. Le illustrazioni degli animali vi aiuteranno a piazzarli nei mercati giusti. Quando i giocatori avranno un po di esperienza potranno piazzare le 4 Riserve in maniera random tra la parte destra o sinistra di un mercato.

Posizionate 1 Deben (moneta d'argento) su ognuna delle Riserve. Piazzate il tassello mercato chiuso nella parte del mercato di Luxor che è rimasta scoperta dal precedente piazzamento delle Riserve. In questo modo l'intero mercato di Luxor sarà chiuso all'inizio del gioco.

Separate le carte azione per tipo e posizionatele scoperte vicino al tabellone.

Attenzione con 3 giocatori rimuovete 1 carta azione Scriba +2.

Ogni giocatore prende 4 servi e un marcatore punti vittoria di un colore a scelta. Piazzate ora i marcatori dei punti vittoria nella casella 0 del percorso dei punti vittoria che corre intorno al tabellone. Il marcatore segnerà i punti vittoria che durante la partita i giocatori guadagneranno. I punti vittoria appena vengono guadagnati devono essere segnati.

Mescolate le carte dono formando un mazzo, prendete 4 carte dono e senza rivelarle mescolatele con la carta Akhenaton. Queste 5 carte verranno poi aggiunte sul fondo del mazzo delle carte dono.

Attenzione: con 3 giocatori togliete le 8 carte dono Senet.

Piazzate 4 carte Dono in ogni mercato aperto, posizionandone una in ogni spazio. Nello spazio solitario sopra il mercato, ponete anche un sigillo reale rosso. Ponete gli altri sigilli reali rossi da parte fuori del tabellone.

Ogni giocatore tira due dadi, chi ottiene la somma maggiore comincia a giocare. Il gioco continua in senso orario. Il primo giocatore prende 8 Deben, il secondo e il terzo giocatore prendono 9 Deben, il quarto giocatore prende 10 Deben.

Attenzione: con 3 giocatori il primo giocatore prende 9 Deben gli altri 10 Deben.

DESCRIZIONE ELEMENTI DI GIOCO

Le Carte Dono

I giocatori comprano questi doni al mercato e fanno guadagnare punti vittoria durante il punteggio finale. Ogni carta Dono ha le seguenti informazioni:

Numero totale di carte di quel tipo

Numero di punti vittoria che fa guadagnare la carta, il punteggio dipende dal numero di giocatori che hanno quel tipo di carta

Esempio: (maschera di Horus) se solo un giocatore possiede questo dono durante il punteggio, ogni maschera fa guadagnare al giocatore 14 punti. Se 3 o 4 giocatori possiedono questo dono, ogni maschera farà guadagnare ai giocatori 7 punti.

I Mercati

I mercati è dove i giocatori comprano i doni. Ogni mercato ha due differenti sezioni (una a destra ed una a sinistra). Ogni sezione ha una chiusura differente e una forma differente. Solo una sezione di un mercato è aperta, l'altra rimane sempre coperta dalla Riserva. Ogni mercato ha le seguenti informazioni:

Rettangoli offerta: è dove i giocatori posizionano i loro servi.

Il numero corrisponde a quanto il giocatore che qui piazza un suo servo intende pagare quando il mercato viene chiuso.

Condizione di chiusura del mercato.

Riserva: il tassello Riserva copre una delle due sezioni di un mercato. I Deben utilizzati durante le transazioni devono essere piazzati nella Riserva.

Esempio: questo mercato viene chiuso quando la somma delle offerte dei giocatori raggiunge o supera 17.

IL GIOCO

Il gioco prosegue in senso orario a cominciare dal primo giocatore. Durante il proprio turno un giocatore Può giocare una carta Azione (o Personaggio), quindi DEVE giocare un suo servo in un rettangolo offerta in un dei tre mercati.

Giocare un Personaggio (opzionale)

Spendendo un Sigillo Reale, acquistato durante i turni precedenti, può reclutare un Personaggio, selezionando una carta Azione disponibile vicino al tabellone. Il Sigillo così giocato viene scartato. Il giocatore usa immediatamente il potere del personaggio e la rimuove dal gioco. Un giocatore può spendere un solo Sigillo Reale per turno (quindi si può usare un solo Personaggio per turno). La descrizione dei poteri dei personaggi segue questa traduzione.

Piazzare un Servo

Il giocatore piazza uno ed uno solo proprio servo in un rettangolo offerta vuoto in un qualunque mercato. In ogni rettangolo offerta ci può essere solo un servo a prescindere dal colore. Non è possibile piazzare servi nei mercati chiusi o coperti da Riserve.

Se un giocatore è il primo ad avere piazzato un proprio servo in un mercato, allora quel giocatore prende 1 Deben dalla Riserva di quel mercato. Se la Riserva non ha Deben, il giocatore non prende nulla.

Se un giocatore piazza i suoi servi in uno spazio in cui ci sia il simbolo Deben, quel giocatore prende immediatamente dalla Riserva di quel mercato 1 Deben. Se la Riserva non ha Deben, il giocatore non prende nulla.

È perfettamente lecito sommare i due bonus descritti sopra posizionando il primo servo del mercato nel rettangolo offerta con il simbolo Deben.

Un giocatore può avere più propri servi in un mercato. Se un giocatore non ha un servo disponibile, allora deve selezionare un mercato in cui ci sia almeno un proprio servo e lo dichiara chiuso. Questa azione rimpiazza la fase di posizionamento del giocatore.

Posizionato il servo, il turno del giocatore finisce e tocca al giocatore successivo a sinistra.

Chiudere un Mercato

Se dopo aver piazzato un servo le condizioni di chiusura del mercato sono state soddisfatte, allora il mercato si chiude immediatamente (vedere più avanti per descrizione delle condizioni di chiusura degli 8 mercati). I giocatori ora possono risolvere le proprie offerte per comprare le carte Dono.

L'offerta fatta è pari al numero indicato dallo spazio che occupa il proprio servo. Il servo con l'offerta più alta viene risolto per primo e poi di seguito a scalare.

Un giocatore che possiede il servo che vince (quello nello spazio con la cifra più alta) nel mercato deve pagare tanti Deben quanti sono indicati nel rettangolo offerta che occupa il servo. Il giocatore piazza i Deben nella Riserva del mercato: questi Deben vengono aggiunti a quelli eventualmente già presenti nella Riserva

Il giocatore ora prende:

O due carte Dono da scegliere tra quelle che non hanno il Sigillo Reale (tra le tre sopra il mercato)
Oppure la carta Dono con il Sigillo Reale e il Sigillo Reale

Se un giocatore non ha abbastanza Deben per pagare, non paga nulla, ma deve scartare una propria carta Dono già acquistata. Se il giocatore non ha una carta Dono non succede null'altro e passa. Comunque il servo successivo non viene considerato come il vincente.

In ogni caso, il giocatore rimuove il suo servo dal mercato.

Spazi Speciali (validi solo per il servo che vince il mercato):

Carta Rossa: simbolo "Singola Carta", il giocatore può prendere solo 1 carta Dono (nel caso scelga quella con il Sigillo Reale, prende la carta senza il sigillo).

Carta Viola: simbolo "Carta Extra", il giocatore prende una delle tre carte senza Sigillo Reale, a prescindere da quello che ha scelto di prendere come vincita dell'asta.

Per ogni altro Servo

Scendendo nell'ordine delle offerte, ogni giocatore con un servo in quel mercato sceglie una delle seguenti azioni:

O prendere una carta Dono tra quelle rimaste (inclusa la carta con il Sigillo Reale). In questo caso il giocatore paga la somma indicata nello spazio che occupa il servo.

Oppure prendere la metà dei Deben (arrotondata all'eccesso) presenti sulla Riserva del mercato. Se non ci sono monete il giocatore dovrà passare.

In ogni caso il giocatore deve rimuovere il proprio servo dal mercato e riportarlo nella propria riserva davanti a lui, disponibile per essere posizionato nei turni successivi.

Attenzione: un giocatore può cambiare in qualunque momento 1 Deben d'oro con 2 Deben d'argento o viceversa.

Attenzione: durante il gioco ogni giocatore deve tenere visibili sia il denaro che le carte Dono.

Esempio di chiusura di un mercato: nella riserva di Abou Simbel ci sono 4 Deben. Il Rosso mette il primo servo in assoluto nel mercato di Abou Simbel nello spazio 7, quindi prende dalla Riserva di Abou Simbel prende 1 Deben. Il Verde pone un proprio servo nel mercato nello spazio con la cifra 3 e il simbolo Deben. Quindi prende 1 Deben dalla Riserva di Abou Simbel. Al momento nella Riserva di Abou Simbel ci sono 2 Deben. Nel turno seguente, il Verde decide di piazzare un proprio servo nello spazio 6. Il Blu decide di mettere il proprio servo nello spazio 1. A questo punto, però, il mercato si chiude infatti: $7+6+3+1 = 17$, il mercato si chiude con 17 o più, quindi scatta la fase di pagamento e acquisto doni. Il Rosso DEVE pagare 7 Deben e scegliere se prendere 2 carte dono oppure la carta dono con il sigillo reale (sceglie la prima soluzione). Il Rosso paga 7 Deben e li pone nella riserva, ora ci sono 9 Deben. Il Rosso riprende il proprio servo. Tocca al Verde che decide di non prendere le carte dono e di prendere invece il denaro, prende dalla Riserva di Abou

Simbel 5 Deben (9 Deben diviso 2, arrotondato per eccesso = 5 Deben), rimangono 4 Deben nella Riserva di Abou Simbel e il Verde ritira il suo servo. Il successivo servo è ancora del Verde che decide di prendere le carte dono, paga 3 Deben (ora ci sono 7 Deben nella Riserva di Abou Simbel) e prende la carta col sigillo (incluso il sigillo). Il Verde ritira il proprio servo. Infine il Blu che decide di prendere denaro nel caso 4 Deben (volendo avrebbe potuto pagare 1 Deben e prendere l'ultima carta rimasta tra i doni del mercato). Quindi il Blu ritira il proprio servo dal mercato. A questo punto nel mercato di Abou Simbel sono rimasti 4 Deben e 1 carta Dono.

Quando tutti i servi sono stati ritirati dal mercato, quel mercato viene chiuso.

Quindi la Riserva viene posizionata nella sezione di mercato che si è appena chiusa aprendo l'altra sezione. In questa sezione appena aperta viene posto il tassello Mercato Nero. Questo vuol dire che riaprire quel mercato (ma la nuova sezione) si dovrà chiudere un altro mercato e quindi rimuovere il tassello Mercato Nero.

Se sono rimaste carte Dono nel mercato, queste rimangono. Se sono rimasti denari nella Riserva del mercato questi rimangono.

PREPARARE IL MERCATO CHE SI RIAPRE (quello dal quale viene tolto il tassello Mercato Nero)

Muovere le carte Dono spostandole in modo da riempire prima lo spazio in alto con il sigillo reale e poi gli altri tre spazi cominciando da quello più a sinistra.

Pescare carte Dono qualora sia necessario coprire gli spazi vuoti.

Piazzare il Sigillo Reale sulla prima carta Dono, come da preparazione di gioco, se non è già presente. Qualora non ci siano più Sigilli Reali, si salta questa procedura.

Il gioco continua con il giocatore alla sinistra di quello che ha chiuso il mercato.

Attenzione: la Ankh serve per ricordarsi chi chiude il mercato, appena questo si chiude il giocatore che ha determinato la chiusura prende la Ankh, così finita la fase di acquisto delle carte Dono si saprà con precisione a chi tocca continuare il gioco.

Se pescando le carte per riempire gli spazi in questa fase si pesca la carta Akhenaton, quel mercato si chiude definitivamente e la fine del gioco si avvicina. Non si sposta il tassello Mercato Nero che rimane dove si trova. Per segnare che il nuovo mercato rimarrà chiuso girare orizzontalmente la Riserva. In questo momento ci sono solo 2 mercati aperti, quando entrambi verranno chiusi il gioco si concluderà e si effettuerà il punteggio finale. Quando si chiude un mercato in questa fase, questo rimarrà chiuso fino alla fine del gioco per segnalarlo girare orizzontalmente la Riserva del mercato.

Esempio: la carta statuetta viene mossa nella riga superiore, la carta Senet viene spostata nel primo spazio a sinistra libero. Quindi vengono integrate due nuove carte e poi il Sigillo reale se disponibile.

PUNTEGGIO FINALE

Una volta che la carta Akhenaton viene pescata e tutti i mercati sono stati chiusi, il gioco finisce. I giocatori a questo punto presentano i loro doni al faraone.

Ogni carta Dono fa guadagnare punti vittoria, il numero di punti vittoria dipende da quanti giocatori hanno quel tipo di carta. Consultando la carta si scoprirà quanti punti ogni singola carta di quel tipo dà ai giocatori.

I giocatori prendono anche 1 punto vittoria ogni 2 Deben e 3 punti vittoria ogni Sigillo Reale.

Esempio: se un solo giocatore ha le statuette, questi prende 11 punti vittoria per ogni carta; se 3 o 4 giocatori hanno le statuette questi prendono 6 punti per ogni carta.

Attenzione: le carte doppie Senet valgono ognuna per due Senet, quindi raddoppiare i punti guadagnati per i senet. Le carte doppie Senet di fatto valgono 12, 10 o 8 punti e non come il singolo Senet 6, 5 o 4 punti.

I MERCATI

GIZA

Il mercato si chiude quando i servi sono piazzati su 4 spazi raggruppati (adiacenti ortogonali)

Esempio: 1-3-4-5 oppure 2-4-5-7

Il mercato si chiude quando 3 servi di colori diversi oppure 4 servi qualunque sono stati piazzati nel mercato.

AKHET-ATON

Il mercato si chiude quando almeno un servo è presente in tutti i livelli del mercato.

Esempio: 0-1-4-7 oppure 0-1-3-5-8

Il mercato si ferma quando 3 servitori presenti formano una linea orizzontale, verticale o diagonale completa.

Esempio: 0-3-6 oppure 3-4-5

ABOU SIMBEL

Il mercato si chiude quando la somma delle offerte è o uguale a 11 oppure uguale a 14, oppure uguale o superiore a 17. Ci sono più spazi con lo stesso valore: in questo caso si conteggia sempre da destra verso sinistra.

Esempio: 1-1-2-7, oppure 2-5-7 oppure 1-2-7-8

Il mercato si chiude quando il valore totale delle offerte dei servi posizionati è uguale o superiore a 17. Ci sono più spazi con lo stesso valore: in questo caso si conteggia sempre da destra verso sinistra.

Esempio: 1-2-2-6-7 oppure 2-3-12

LUXOR

Quando un giocatore piazza un servo su questa sezione tira 2 dadi.

Il mercato si chiude quando il risultato di ciascuno dei due dadi corrisponde ad una delle cifre sulle quali dei servitori sono stati posizionati.

Il giocatore conserva i dadi davanti a lui: si alla fine dei successivi turni un nuovo servo viene piazzato sulla sezione allora il giocatore può rilanciare i due dadi automaticamente e verificare le condizioni di chiusura.

Esempio: se gli spazi 2,3 e 7 sono occupati il mercato si chiude quando si ottiene coi dadi 2-2 oppure 2-3 oppure 3-3.

Quando un giocatore piazza un servo su questa sezione lancia 1 dado.

Il mercato si chiude se il risultato del dado mostra un risultato inferiore o uguale al numero di servi presenti nella più lunga catena (ossia servi consecutivi) della sezione.

Il giocatore conserva i dadi davanti a lui: si alla fine dei successivi turni un nuovo servo viene piazzato sulla sezione allora il giocatore può rilanciare i due dadi automaticamente e verificare le condizioni di chiusura.

Esempio: se gli spazi 3,4,5 e 8 sono occupati, la catena più lunga è di tre (3,4 e 5), allora con 3 o meno sul dado il mercato si chiude.

I PERSONAGGI (CARTE AZIONE)

Vizir 1x

Permette di guadagnare 2 punti vittoria per ogni tipo differente di carta Dono che il giocatore possiede al momento in cui il Vizir viene assoldato. (le carte NON vengono scartate).

Grande Prete 1x

Permette di piazzare un servitore supplementare nel turno, oltre, quindi, il servitore obbligatorio. Questi servitori possono essere piazzati sullo stesso mercato o su due mercati differenti, se il primo servitore posizionato fa chiudere il mercato, questo viene chiuso e risolto immediatamente prima di posizionare il secondo servitore che verrà posizionato dopo aver risolto il mercato.

Attenzione: se un giocatore non ha abbastanza servitori da posizionare e sceglie il Grande Prete, allora sceglie uno dei mercati dove abbia almeno uno dei servitori e lo chiude. Questa azione vale come aver posizionato uno dei suoi servitori.

Ladro 1x

Permette di prendere una carta (eventualmente c sigillo) di un mercato di un mercato chiuso.

Attenzione: se del gioco è possibile che ci siano più mercati chiusi contemporaneamente. L'unico mercato chiuso valido per la carta Ladro è quello con il tassello Mercato Chiuso.

Tesoriere 1x

Permette di prendere fino a 4 Deben dalla Riserva di un qualunque mercato uso o aperto).

Mercante 3x

Permette di scambiare una carta Dono con un avversario. Se il valore massimale della carta scambiata con l'avversario è n a quello della carta presa dall'avversario, il giocatore che utilizza il Mercante deve pagare la differenza in Deben. Chi utilizzare il Mercante deve avere almeno una carta del tipo che sta prendendo all'avversario. La prima carta mercante ha un x2, questo vuol dire che il primo giocatore che prenderà la carta Mercante potrà effettuare 2 scambi.

Attenzione: il valore massimale di una carta è il valore che la carta avrebbe se un solo giocatore la carta.

Attenzione: i Mercanti vanno posizionati all'inizio della partita ponendo quello col x2 sopra gli altri.

Servo Reale 2x

Questa carta fa scartare a tutti i giocatori (incluso quello che ha scelto questa carta) una stessa carta Dono. Il giocatore che ha comprato il Servo Reale sceglie un tipo di carta e tutti scartano una carta di quel tipo, guadagnando i punti secondo le normali regole.

Scriba 4x

Permette di guadagnare punti per un tipo di carta Dono. Il giocatore che ha comprato lo Scriba sceglie un tipo di carta e guadagna punti vittoria secondo le normali regole. Quindi tutte le carte Dono del tipo selezionato vengono scartate. Il punteggio è personale quindi solo il giocatore che compra lo Scriba prende punti e scarta le carte., gli non scartano le carte del tipo e non prendono punti.

Attenzione: gli Scribi hanno un bonus che decresce da +3 a +1. Questo bonus viene guadagnato dal giocatore che compra lo Scriba.

Attenzione: le carte doppio Senet contano come due senet.

Attenzione: gli Scribi vanno posizionati all'inizio della partita ponendo quello col +3 sopra quelli +2 poi quello da 1+