

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com





**spelregels · règles du jeu
regole del gioco**



DE WRAAK VAN TOETANCHAMON

In 't kort:

De spelers leggen om beurten een laag kaartjes in de kaartjesbak. Deze lagen worden, als alle lagen zijn gelegd, afgedekt met een deklaag. Vervolgens proberen de spelers met behulp van het schopje zoveel mogelijk kaartjes met pluspunten bloot te leggen. Deze pluspunten leveren geld op. Wie aan het eind van het spel het meeste geld heeft is de winnaar.

Inhoud van de doos:

speelbord
kaartjesbak
6 x 16 speelkaarten
12 kaartjes met een scarabee
6 barricade-kaartjes
1 schop
50 zilveren munten
20 gouden munten (1 goudstuk = 5 zilverstukken)

Voorbereiding

De eerste keer spelen: Breek de kaartjes voorzichtig uit de frames. Sorteert de kaartjes naar kleur. Van iedere kleur zijn er 16. Iedere speler ontvangt 2 kaartjes met een scarabee, 1 kaartje met een deksel, 1 gouden munt en 5 zilveren munten.

Het speelbord wordt open op tafel gelegd en de kaartjesbak zet u ernaast.

HET SPEL BEGINT....

De eerste fase: Het leggen van de lagen

De spelers beslissen wie de onderste laag legt. De volgende laag wordt door de volgende speler links daarvan gelegd, enz. De onderste laag bestaat uit de 16 kaartjes van de donkerste kleur (Zie pagina 6). De speler legt de kaartjes naar keuze op de bodem van de kaartjesbak. In ieder vakje één kaartje. De kaartjes worden met de afbeelding naar boven gelegd! Dan legt de volgende speler een laag er boven op. Hij gebruikt hiervoor de kaartjes met een iets lichtere kleur. Hoe hoger de laag hoe lichter de kleur. Deze laag moet aan bepaalde eisen voldoen. Het is daarom handig de afbeelding op pagina 6 van deze handleiding erbij te gebruiken. Zoals je ziet heeft deze laag twee obeliskken en een slang. De slang moet in tact blijven. De obeliskken moeten elk een kopstuk en een voetstuk hebben. Het mogen twee obeliskken van elk drie kaartjes zijn óf één obelisk van twee en één obelisk van vier kaartjes. De slang en de obeliskken mogen wel ondersteboven of horizontaal worden neergelegd. De overige kaartjes van deze laag mag je leggen hoe je wil. Voor de lagen daarboven geldt hetzelfde: de afbeelding altijd naar boven en de obeliskken en de slang moeten in tact blijven. De speler, die de laatste laag met punten heeft gelegd, legt ook de toplaag, die geen schatten bevat. Dan draaien alle spelers de kaartjesbak een aantal malen rond zonder dat de andere spelers kijken. Tenslotte wordt het speelbord over de kaartjesbak heen gelegd.

De tweede fase: Het graven begint....

Het gebruik van het schopje

Houd de hand met de binnenkant naar boven. Schuif de steel van het schopje tussen wijs- en middelvinger. Leg de duim op het gaatje boven op de schop en houd dit dicht. Nu is de schop klaar voor gebruik... Plaats de zuignap op een kaartje en til het op. Als u het kaartje wilt laten vallen, haalt u uw duim van het gaatje. De speler die links van degene zit die de toplaag heeft gelegd, mag het spel openen. Het spel verloopt verder in de richting van de wijzers van een klok. Een speler mag 'graven' waar hij wil, d.w.z. hij mag in de bovenste laag graven óf als die mogelijkheid er is, in diepere lagen. Hij tilt met behulp van het schopje kaartjes op. Een kaartje dat opgetild wordt verdwijnt uit het spel.

Een speler mag in één beurt zoveel kaartjes optillen als hij wil. Zijn beurt eindigt als hij het verstandig acht te stoppen of als hij een kaartje blootlegt dat minpunten aangeeft. Dan moet hij stop stoppen. Een speler is niet verplicht te graven. Hij mag een beurt overslaan. Hij moet hiervoor wel drie zilverstukken betalen. Als alle spelers achter elkaar eenmaal hun beurt overslaan, is het spel afgelopen.

De score.

Uw doel is natuurlijk zoveel mogelijk schatten te verzamelen. De waarde van iedere schat wordt op de kaartjes door een cijfer

weergegeven. Maar pas op! Er dreigen ook gevaren. Er zijn ook kaartjes met minpunten. Alle pluspunten die u tijdens één beurt verzamelt worden uitbetaald in munten. Eén punt is één zilverstuk. De munten worden apart gelegd. Ze zijn van u als u stopt met graven. Als u een kaartje blootlegt met minpunten moet u stoppen; dan vervallen alle in die beurt verzamelde munten en moet u zelfs de minpunten betalen. Kunt u dat niet, dan bent u uit het spel.

Let op! U ontvangt alleen punten (en dus geld) voor de kaartjes die u blootlegt en **niet** voor de kaartjes die u optilt en die dus al zichtbaar waren.

DE KAARTJES

Albasten vaas



Voor vaatwerk en kleine plastieken gebruiken de Egyptenaren graag het vrij makkelijk bewerkbare 'albast'. Deze vaas komt uit het graf van Toetanchamon. Caïro, Egyptisch Museum.

Borstsiersaad



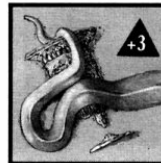
Dit ingewikkeld samengestelde borstsierraad van goud, lapislazuli en andere halfedelstenen is bezet met vijf scarabeeën die de zonnegod Chepre voorstellen. Gieren vormen de eindschakels en cobra's de sluiting. Uit het graf van Toetanchamon. Caïro, Egyptisch Museum.

Armband



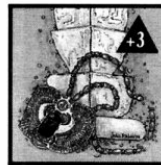
Armband van koningin Ahhotep, de moeder van Kamose en Ahmose van de 17de dynastie. Caïro, Egyptisch Museum.

Faience vaas



Egyptische faience bestaat uit een kern van zeer fijn kwartszand die overtrokken is met glas. Deze heeft de vorm van een geopende lotusbloem. Detroit, Clark Museum.

Ketting



Scarabee als hanger uit het graf van Toetanchamon. Caïro, Egyptisch Museum.

Horusvalk



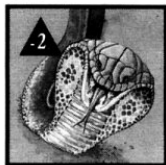
Dit zilveren cultusbeeld van een horusvalk ontstond aan het einde van de 6de eeuw voor Christus. München, Staatliche Sammlung Ägyptischer Kunst.

Toetanchamon



Ongeveer 11 kg aan puur goud, halfedelstenen en email werden gebruikt in het masker dat het gezicht van Toetanchamon bedekte. De archeologen, die deelgenomen hebben aan de opening van het graf zijn later op raadselachtige wijze om het leven gekomen. Wie tijdens het spel op het masker stuit komt er met een zware boete vanaf, of is er toch meer...? Caïro, Egyptisch Museum.

Cobra



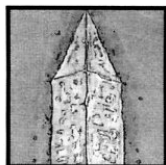
Egyptische cobra of Uraeuslang. Hiermee zou Cleopatra zich volgens overleveringen in 30 v. Christus hebben gedood.

Muskiet



Muskiet of Steekmug. Overbrengers van vele ziekten o.a. Malaria. Een lid van de expeditie die het graf van Toetanchamon opende overleed aan deze ziekte.

Obelisk



Obelisk (v. Gr. obeliskos = braadspit), alleenstaande, naar boven toe spits toelopende hoge zuil, die gewoonlijk bedekt was met hiërogliefen en in verband stond met de zonnecultus.

Schorpioen



Schorpioenen zijn nachtdieren en verbergen zich overdag onder stenen e.d. Van sommige soorten wordt de steek zeer gevreesd, zoals die van de in de Sahara voorkomende *Androctonus australis*, waarvan het gif bij de mens de dood binnen zeven uur kan veroorzaken.

Speciale kaartjes

Iedere speler heeft twee scarabee-kaartjes en één blokkade kaartje gekregen.

Deze kaartjes hebben de volgende functie:

Scarabee-kaartje: Hoewel wij zullen zeggen: "Wat een vieze kever", dachten de Egyptenaren er anders over. Zij meenden dat deze kever zichzelf spontaan verwekte en daarom dichtten ze hem goddelijke eigenschappen toe. Scarabeeën brengen dan ook geluk. Een speler kan zijn scarabee-kaartje bij het begin van zijn beurt inzetten en speelt dan voor dubbele punten. Deze verdubbeling geldt voor de hele beurt en geldt ook voor de minpunten!

Een voorbeeld: U heeft uw scarabee ingezet en ontdekt:

een albasten vaas = $1 \times 2 = 2$ punten

horusvalk = $5 \times 2 = 10$ punten

slangenkop = $-2 \times 2 = -4$ punten

Uw pluspunten vervallen en u betaalt dus 4 zilverstukken.

Blokkade-kaartje: Dit kaartje kunt u aan het eind van uw beurt inzetten. U plaatst het dan in een vakje naar keuze van de kaartjesbak. Op die plaats rust een graafverbod totdat u weer aan de beurt bent. Dan verdwijnt het kaartje uit het spel en is de blokkade opgeheven. U kunt dan zelf op die plaats graven.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als alle kaartjes blootgelegd zijn of als alle spelers achter elkaar hun beurt eenmaal overslaan. Wie dan het meeste geld heeft verdiend is de winnaar.

Aanwijzing

Het is handig de afbeelding op pagina 6 elke keer te bekijken, zodat je weet welke punten er in een laag zijn. Natuurlijk is het dan wel belangrijk te onthouden welke kaartjes er al 'opgegraven' zijn.

TOUTANKHAMON

Résumé du jeu

Après avoir placé dans la boîte les cartes représentant les différentes couches géologiques, les joueurs essaient, au moyen d'une pelle, de découvrir le plus grand nombre de trésors. Ceux-ci rapportent de l'argent au joueur. À la fin du jeu, celui qui a le plus d'argent est le vainqueur.

Contenu de la boîte:

- 1 plan du site
- 1 plateau des fouilles
- 96 cartes "couche géologique" (6 séries de 16 cartes)
- 12 cartes "scarabée"
- 6 cartes "barricade"
- 1 pelle
- 50 pièces d'argent
- 20 pièces d'or (1 pièce d'or = 5 pièces d'argent)

But du jeu

Découvrir des trésors pour être le plus riche.

Préparation

Avant la première partie, séparer soigneusement les cartes de leur support et les trier par couleurs (il y a 16 cartes de chaque couleur). Placer le plateau des fouilles au centre de la table; le plan du site ne sera déplié et disposé qu'à la fin de la première phase. Donner à chaque joueur: 2 cartes "scarabée", 1 carte "barricade", 5 pièces d'argent, 1 pièce d'or.

DÉROULEMENT DU JEU

Première phase: Le placement des couches géologiques sur le plateau des fouilles

Les joueurs décident lequel d'entre eux déposera la première couche. La couche suivante sera déposée par le joueur assis à la gauche du premier, et ainsi de suite. La couche inférieure se compose de 16 cartes de la couleur la plus foncée (Voir page 6). Le joueur place les cartes, à sa guise, au fond du plateau des fouilles, une carte par case, illustration visible. Le second joueur place ses cartes de la même façon sur la couche précédente. Toutefois il utilisera les cartes de la couleur un peu plus claire que les cartes précédentes. Plus la couche est haute, plus la couleur s'éclaircit. Chaque couche devra respecter certaines règles. Pour cela, il est pratique de se servir de l'illustration figurant à la page 6.

Comme il est indiqué, chaque couche présente deux colonnes, un serpent et divers objets.

- Les colonnes
 - Il y a 6 cartes "colonne" représentant:
 - la base (2 cartes)
 - la partie intermédiaire (2)
 - la partie supérieure (2)

Une colonne doit posséder, au moins, la base et la partie supérieure. Il est donc possible de construire:

- 2 colonnes de 3 cartes (base + partie intermédiaire + partie supérieure), ou
- 1 colonne de 2 cartes (base + partie supérieure) et 1 colonne de 4 cartes (base + 2 parties intermédiaires + partie supérieure).

Les colonnes peuvent être construites horizontalement ou verticalement.

- Le serpent
 - Le serpent est composé de 3 cartes représentant la tête, le corps et la queue. La tête et la queue peuvent être orientées dans une direction quelconque, à condition qu'elles se trouvent dans le prolongement du corps, de façon à constituer un serpent entier.
- Les autres objets
 - Les autres cartes de la couche sont placées dans les cases restantes, au choix du joueur.

Le joueur qui a placé la dernière couche portant des points, pose également la couche supérieure qui ne contient aucun trésor. À tour de rôle, les joueurs font tourner le plateau des fouilles plusieurs fois sans que les autres joueurs ne regardent. Enfin, le plan du site est disposé de façon à entourer le plateau des fouilles.

Seconde phase: La fouille

L'emploi de la pelle-ventouse

Maintenir la paume de la main vers le haut. Glisser le manche de la pelle entre l'index et le majeur. Poser le pouce sur le petit trou de la pelle et garder le trou bouché. La pelle est prête pour l'emploi... Placer la ventouse sur une carte et soulever la carte. Pour faire tomber la carte, ôter le pouce, libérant ainsi le trou. Le joueur assis à gauche de celui qui a placé la couche supérieure, peut commencer le jeu; les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Un joueur a le droit de "fouiller" là où il veut, c'est à dire, dans n'importe quelle case du plateau et quelle que soit la couche visible (sauf cas particuliers expliqués dans la suite du texte). Fouiller, veut dire: soulever, à l'aide de la pelle, la carte supérieure du paquet présent dans une case, afin de découvrir le contenu de la carte qui se trouve dessous. La carte soulevée est retirée du jeu.

Le joueur peut, au cours de son tour de jeu, soulever autant de cartes qu'il le souhaite, dans la même case ou dans des cases différentes. Son tour de jeu se termine au moment où il décide, avec prudence, de s'arrêter, ou s'il découvre une carte représentant des points négatifs; dans ce cas, il est obligé de s'arrêter. Un joueur n'est jamais obligé de fouiller; il peut laisser passer son tour mais il doit payer 3 pièces d'argent.

Les points

Le but du joueur est de rassembler le plus de trésors. La valeur de chacun d'eux est indiquée sur la carte par un chiffre. Mais attention! Des dangers guettent. Ceux-ci sont représentés par des valeurs négatives.

Tous les points positifs rassemblés au cours d'un tour de jeu sont échangés contre des pièces de monnaie: 1 point = 1 pièce d'argent. Ces pièces sont mises de côté pendant le tour du joueur. Elles ne deviendront sa propriété qu'au moment où il arrête la fouille.

Si le joueur découvre une carte indiquant une valeur négative, il doit s'arrêter; toutes les pièces rassemblées pendant ce tour sont annulées, et le joueur doit même payer une somme d'argent égale à la valeur portée sur la carte. S'il ne peut pas payer, il doit quitter la partie.

Attention: on ne doit tenir compte que du contenu des cartes que l'on découvre en soulevant les cartes de la couche visible.

LES CARTES "COUCHE GÉOLOGIQUE"

Vase en albâtre



Pour la vaisselle et les petites sculptures, les Égyptiens employaient volontiers l'albâtre, relativement facile à travailler. Celui-ci a été trouvé dans la tombe de Toutankhamon. Le Caire, Musée égyptien.

Parure de poitrine



Cet ornement compliqué, constitué d'or, de lapis-lazuli et d'autres pierres semi-précieuses est garni de cinq scarabées qui représentent le dieu soleil Rê. Les vautours forment les derniers chaînons et le cobra, le fermoir. Trouvé dans la tombe de Toutankhamon.

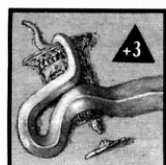
Le Caire, Musée égyptien.

Bracelet



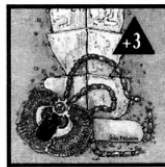
Bracelet de la reine Ahotep, mère de Kamosis et de Ahmosis, 17ème dynastie. Le Caire, Musée égyptien.

Vase en faïence



La faïence égyptienne se compose d'un noyau de quartz très fin, recouvert de verre. En forme de fleur de lotus ouverte. Detroit, Musée Clark.

Chaîne



Le pendentif est un scarabée, trouvé dans la tombe de Toutankhamon. Le Caire, Musée égyptien.

Faucon Horus



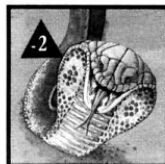
Cette statuette de culte en argent représente un faucon Horus, fin 6ème siècle avant J.C. Munich, Staatliche Sammlung Ägyptischer Kunst.

Toutankhamon



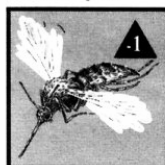
Environ 11 kg d'or pur, de pierres semi-précieuses et d'émaux entrent dans la composition du masque mortuaire de Toutankhamon. Les archéologues qui ont participé à l'ouverture de la tombe, sont morts d'une façon mystérieuse. Le Caire, Musée égyptien.

Cobra



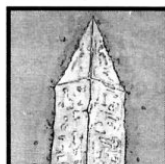
Cobra égyptien ou serpent (aspic) naja. D'après la mythologie, Cléopâtre se serait donnée la mort en se faisant mordre par un aspic.

Moustique



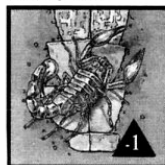
Moustique ou mouche qui pique. Porteurs de nombreuses maladies, telle que la malaria. Un des membres de l'expédition qui avait ouvert la tombe de Toutankhamon, succomba à cette maladie.

Obélisque



Obélisque, (du grec obelos = broche), colonne en forme d'aiguille quadrangulaire, recouverte d'héroglyphes et qui se rapportait au culte du soleil.

Scorpion



Les scorpions sont des animaux de nuit, dans la journée ils se cachent sous les pierres. La morsure de certaines sortes de scorpions est redoutée, telle l'espèce présente dans le Sahara, androctonus australis, dont le poison peut provoquer la mort chez l'homme en moins de sept heures.

Cartes spéciales

Tous les joueurs reçoivent deux cartes "scarabée" et une carte "barricade".

Le rôle de ces cartes est le suivant:

Carte "scarabée": Les égyptiens considéraient le scarabée comme un insecte porte-bonheur. Un joueur peut placer cette carte devant lui au début de son tour, et il joue alors pour le double des points. Ce doublement de points compte pour la totalité du tour, donc aussi pour les points négatifs! À la fin du tour, la carte est retirée du jeu.

Carte "barricade": Cette carte peut être jouée à la fin du tour. Le joueur la place alors à sa guise dans une case du plateau des fouilles. Elle interdit de fouiller dans cette case jusqu'au tour suivant du joueur en question. La carte est alors retirée du jeu, et la barricade est enlevée.

FIN DU JEU

Le jeu est terminé quand toutes les cartes ont été découvertes, ou quand les joueurs refusent unanimement de continuer la partie. Celui qui a rassemblé le plus d'argent est le gagnant.

Conseils

Il est commode de consulter chaque fois l'illustration à la page 6, pour connaître le nombre de points présents dans une couche. Il est, naturellement, important de se rappeler les cartes qui ont été "déterrées".

LA VENDETTA DEL FARAONE

In breve:

A turno, i giocatori mettono uno strato di carte nel contenitore apposito. Quando sono stati messi tutti gli strati di carte, questi vengono ricoperti da uno strato superiore. In seguito, i giocatori, con l'aiuto di una paletta, provano a portare alla luce il maggior numero possibile di carte con punti positivi. Questi punti fanno guadagnare soldi. Vince chi ha più soldi alla fine del gioco.

Contenuto della scatola:

cartellone
contenitore delle carte
6x16 carte da gioco
12 carte con uno scarabeo
6 carte-barricata
1 paletta
50 monete d'argento
20 monete d'oro (1 moneta d'oro = 5 monete d'argento)

Preparazione

Quando si gioca per la prima volta, si tolgono con prudenza le carte dal telaio che, poi, si raggruppano per colore. Ci sono 16 carte per colore. Ogni giocatore riceve 2 carte con uno scarabeo, 1 carta con un coperchio, 1 moneta d'oro e 5 monete d'argento. Si mette sul tavolo il cartellone ed, accanto, il contenitore di carte.

INIZIO DEL GIOCO...

Prima fase: sistemare gli strati

I giocatori decidono chi metterà il primo strato. Il secondo strato viene sistemato dal giocatore a sinistra, ecc. Lo strato inferiore viene fatto con le 16 carte più scure. (vedi pagina 6).

Il giocatore mette, a scelta, sul fondo del contenitore, una carta per casella e con l'immagine verso l'alto. Il secondo giocatore, mette il suo strato, usando le carte di un colore più chiaro. (Gli strati superiori sono più chiari). Questo strato dev'essere sistemato in un modo particolare, si consiglia perciò di guardare l'immagine di pag. 6: Come si vede, questo strato ha due obelischi ed un serpente. Il serpente dev'essere messo per intero e gli obelischi devono avere ogni pezzo di seguito, una base ed una parte superiore. Ci possono essere due obelischi di tre carte, oppure un obelisco di due carte ed uno di quattro carte. Sia i serpenti che gli obelischi possono esser messi sottosopra oppure orizzontali.

Le altre carte di questo strato possono esser messe a piacere. Per ogni strato valgono le stesse regole: le immagini verso l'alto e gli obelischi ed i serpenti devono essere interi.

Il giocatore che ha messo l'ultimo strato con punti, deve mettere anche lo strato superiore, che non ha tesori.

In seguito, tutti i giocatori girano per alcune volte il contenitore, senza che gli altri guardino. Infine, si mette il cartellone sopra il contenitore.

Seconda fase: iniziano gli scavi...

Uso della paletta

Con il palmo della mano verso l'alto, impugna la paletta fra indice e medio, metti il pollice sul buchino che sta sopra la paletta e tienilo chiuso. Pronti per cominciare... Metti la ventosa su una carta e solleva. Se vuoi far cadere la carta, togliti il pollice dal buchino. Comincia il gioco, colui che sta seduto a sinistra di quello che ha messo l'ultimo strato. Si gioca seguendo l'ordine delle lancette dell'orologio.

Un giocatore può "scavare" dove vuole, cioè nello strato superiore, ma se è possibile, anche in profondità. Usando la paletta

alza le cartine; una carta che è stata sollevata viene tolta dal gioco. Un giocatore, durante il suo turno, può alzare quante carte vuole. Finisce quando gli sembra opportuno, o quando ha scoperto una carta con punti negativi. Allora deve fermarsi. Un giocatore non è costretto a scavare, può saltare un turno. Per far questo deve pagare 3 monete d'argento. Se tutti i giocatori, uno dietro l'altro, saltano un turno, il gioco è finito.

Il punteggio

Naturalmente, lo scopo del gioco è di raccogliere tutti i tesori possibili. Il valore di ogni tesoro viene dato sulle carte per mezzo di un numero. Ma, attenzione! Ci sono anche pericoli. Ci sono carte con valori negativi. Tutti i punti positivi che raccogli durante un turno vengono pagati con monete. Un punto equivale ad una moneta. Le monete vengono messe da parte. Sono tue se hai finito di scavare. Se scopri una carta con valori negativi, devi fermarti; in questo caso hai perso tutti i punti raccolti durante questo turno e inoltre devi pagare anche i punti di valore negativo. Se non ce la fai, sei fuori gioco.

Attenzione! Si ricevono punti (e dunque soldi) per le carte che voi stessi scoprite e **non** per quelle che alzata e che erano già scoperte.

LE CARTE

Vaso di alabastro



Gli egiziani facevano le stoviglie ed il vasellame di alabastro, materiale facile da lavorare. Questo proviene dalla tombe di Tutankamon. Cairo, Museo Egiziano.

Collana ornamentale



Questa elaborata decorazione per il petto, d'oro, lapislazzuli ed altre pietre semipreziose, è ornata con 5 scarabei che rappresentano il Dio del sole Chepre. Avvoltoi formano gli ultimi anelli e cobra formano il fermaglio. Tomba di Tutankamon. Cairo. Museo Egiziano.

Braccialetto



Braccialetto della regina Ahhotep, madre di Kamose e Ahmose della 17ª dinastia. Cairo, Museo Egiziano.

Vaso di smalto



Lo smalto egiziano è fatto di un nucleo di finissima sabbia di quarzo ricoperto di vetro. Questo ha la forma di un fior di loto sbocciato. Detroit. Museo Clark.

Collana



Scarabeo, pendente. Viene dalla tomba di Tutankamon. Cairo, Museo Egiziano.

Falco di Horus



Questa statuetta religiosa d'argento, che rappresenta il falco di Horus è datata alla fine del secolo 6° a.C. Monaco, Staatliche Sammlung Ägyptischer Kunst.

Tutankamon



Circa 11 chili di oro puro, pietre semi-preziose e smalto furono usati per far la maschera che ricopriva la faccia di Tutankamon. Gli archeologi che avevano assistito all'apertura della tomba sono, più tardi, morti in modo misterioso. Chi durante il gioco s'imbatte nella maschera avrà una forte multa, o si tratterà d'altro? ...

Cairo, Museo Egiziano.

Cobra



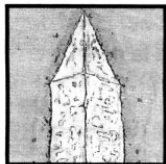
Cobra egiziano o serpente di Ureos. Con questo, secondo le leggende, Cleopatra si sarebbe suicidata nel 30 a.C.

Zanzara



La zanzara trasmette molte malattie, fra cui la malaria. Un membro della spedizione che aprì la tomba di Tutankamon morì di questa malattia.

Obelisco



Obelisco (dal greco obeliskos = spiedo). Monolito, terminante con punta piramidale, normalmente ricoperto di geroglifici, legato al culto del sole.

Scorpione



Gli scorpioni sono animali notturni; di giorno si nascondono sotto le pietre. La puntura di alcuni tipi è temibile; fra questi, l'*Androctonus australis*, che vive nel Sahara, col suo veleno può causare la morte di una persona entro sette ore.

Carte speciali

Ogni giocatore ha ricevuto due carte-scarabeo ed una carta-blocco.

Queste carte hanno la seguente funzione:

Carta-scarabeo: Anche se noi diciamo: "Che schifo questo scarabeo!", gli egiziani la pensavano diversamente. Pensavano che questo tipo di scarabeo si fosse procreato da sé e perciò gli attribuivano qualità divine. Gli scarabei portano fortuna. Un giocatore all'inizio del suo turno, può mettere in gioco la sua carta-scarabeo e gioca per fare doppi punti. Questo raddoppio di punti vale per tutto il turno e vale, però, anche per i punti negativi!

Un esempio: hai messo in gioco il tuo scarabeo e scopri:

un vaso di alabastro = $1 \times 2 = 2$ punti

falco di Horus = $5 \times 2 = 10$ punti

testa di serpente = $-2 \times 2 = -4$ punti (perdi i tuoi punti positivi e paghi dunque 4 monete d'argento).

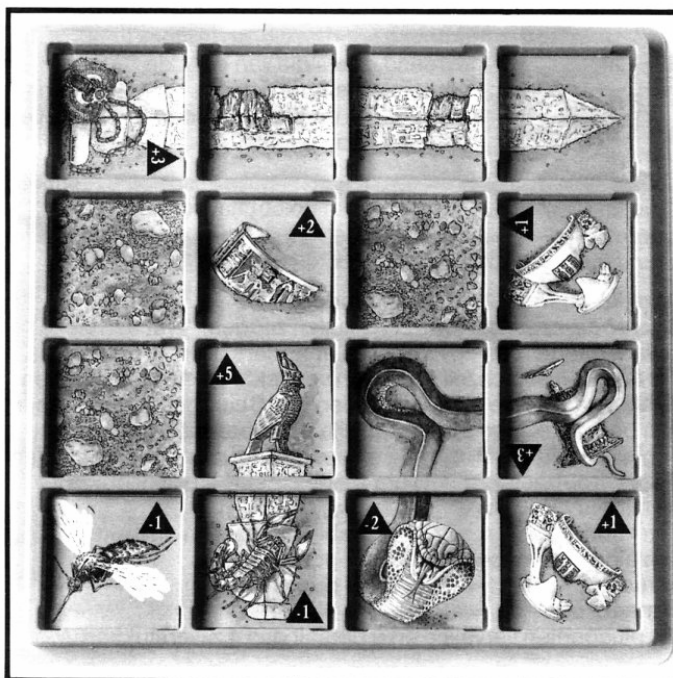
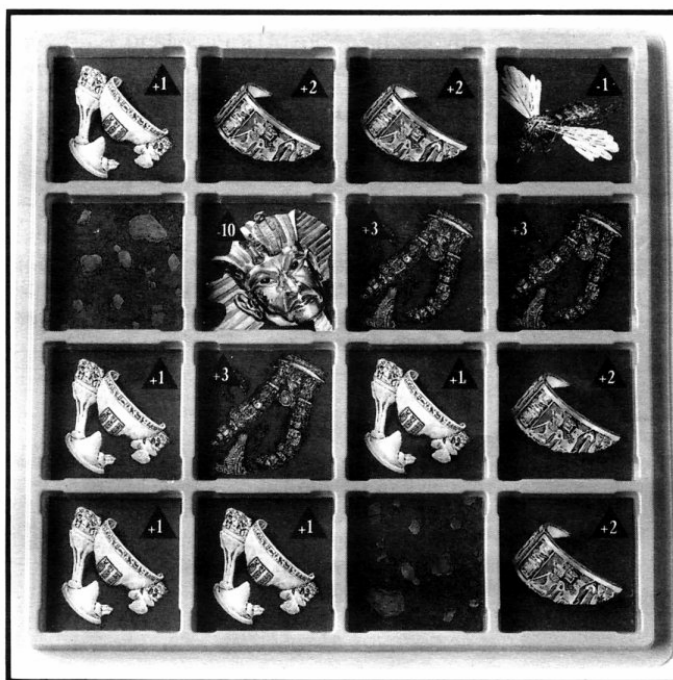
Carta-blocco: Si può mettere in gioco questa carta alla fine del tuo turno. La metti, a piacere, in una casella del contenitore. Su questo posto è proibito scavare fino al tuo prossimo turno. Allora togli la carta dal gioco e si toglie il blocco. Tu puoi continuare a scavare in quel posto.

FINE DEL GIOCO

Il gioco è finito quando sono state scoperte tutte le carte o quando tutti i giocatori, di seguito, saltano un turno. Vince chi ha guadagnato più soldi.

Istruzioni

Si consiglia di guardare ogni volta pagina 6, per sapere quanti punti ci sono in uno strato. Naturalmente è importante ricordare quali carte sono già state "scavate".



Règle originale mise en ligne par François Haffner pour les lecteurs de JeuxSoc.

Décembre 2007

© 1989 by Koninklijke Husemann en Hötte nv, Amsterdam, under Berne and Universal Copyright Conventions

Printed in the Netherlands
Imprimé aux Pays-Bas

