

LA MALEDIZIONE DELLA MUMMIA

UN'AVVENTUROSA CACCIA AL TESORO
da 2 a 5 giocatori a partire dagli 8 anni

Autore: Marcel-André Casasola Merkle
Illustrazioni: Michael Menzel, illuVision, Jesse Larsen

CONTENUTO

1 tabellone magnetico

1 pedina magnetica mummia (due pezzi)

4 pedine magnetiche esploratori (viola, grigio, arancione, turchese)

12 carte vita con simboli
(3 viola, 3 grigie, 3 arancioni, 3 turchese)

2 cartoncini scenografici
(1 lato mummia, 1 lato esploratori)

5 dadi degli esploratori (bianco)

1 dado della mummia (marrone)

23 carte del tesoro (5 rosse, 5 blu e 5 bianche, 4 verdi e 4 gialle)



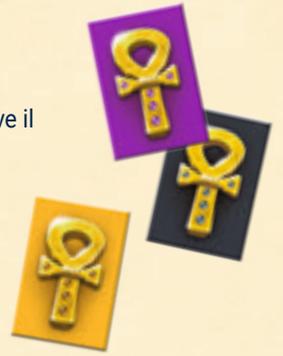
STORIA

Per secoli la piramide di Amenophis, che si credeva scomparsa, è rimasta nascosta nella sabbia del deserto. Ora è stata scoperta e quattro coraggiosi esploratori osano entrare per impadronirsi dei tesori nascosti. Ma non hanno fatto i conti con la maledizione della mummia pronta a colpirli! La mummia di Amenophis non trova pace e vaga per i corridoi in difesa dei tesori. Perciò, appena riesce a catturare un esploratore, lo rinchiede nella prigione. Gli esploratori possono però liberarsi consegnando alla mummia uno dei tre preziosi simboli ankh che possiedono e che portano con sé come protezione. Riuscirà uno degli esploratori a trovare i tesori ricercati oppure la mummia sarà in grado di cacciare gli intrusi in modo definitivo?



OBIETTIVO DEL GIOCO

Un giocatore assume il ruolo della mummia, tutti gli altri giocatori saranno esploratori. Ogni esploratore riceve il compito di recuperare cinque diversi oggetti dalla piramide. La mummia cerca di catturare gli esploratori. Ogniqualvolta ne cattura uno, quest'ultimo le consegnerà una delle sue vite (carte con il simbolo ankh). Un esploratore vince non appena avrà trovato i cinque oggetti da recuperare. La mummia vince una volta che avrà raccolto un certo numero di vite (dipendente dal numero di giocatori).

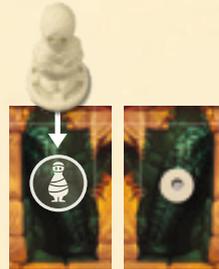


PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prima di giocare per la prima volta, staccate tutte le carte ed i cartoncini scenografici delicatamente dal loro supporto.

Inserite il tabellone nell'intaglio, al centro dell'insero della scatola. Il tabellone mostra sui due lati lo stesso sistema di corridoi della piramide. I giocatori decidono chi fa la mummia. Disponete la scatola sul tavolo in modo che il giocatore nel ruolo della mummia sia seduto da un lato del tabellone e tutti gli esploratori dall'altro lato. Durante la partita, la mummia non dovrà guardare l'altro lato del tabellone!

Sul lato della mummia coprite l'insero della scatola con il cartoncino scenografico per la mummia, sull'altro lato va posato il cartoncino scenografico per gli esploratori.

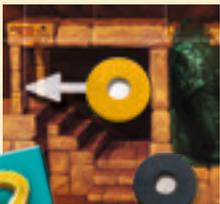


La mummia posiziona, sul proprio lato del tabellone, la pedina-mummia sul sarcofago (= prigioniero) con il simbolo bianco mummia; dal lato degli esploratori va applicata, nello stesso punto, la controparte della calamita.

Se ci sono meno di 4 esploratori, riponete le restanti figure ed i simboli ankh nella scatola.

Suddividete le carte del tesoro a seconda dei colori sul retro. Poi mescolate ognuno dei cinque mazzi a carte coperte. Ogni esploratore riceve una carta da ogni mazzo, che dovrà prendere in mano senza farla vedere agli altri giocatori. Mettete le restanti carte da parte senza guardarle.

La mummia riceve il dado della mummia, quelli per gli esploratori vengono messi a disposizione e poi si parte!



Ogni esploratore sceglie un colore, prende i tre simboli ankh di tale colore e dispone la corrispondente pedina magnetica sul proprio lato del tabellone sulla casella di partenza.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

(da 3 a 5 giocatori; le modifiche delle regole per il gioco a 2 si trovano a pagina 4)

Inizia il giocatore a sinistra della mummia, dopodichè il giro prosegue in senso orario. Sarà quindi prima il turno di tutti gli esploratori e poi della mummia, poi di nuovo di tutti i giocatori ecc.

TURNO DI UN ESPLORATORE:

1. (eventualmente) **scioglie i dadi**
2. **lancia i dadi**
3. **muove la pedina**
4. (eventualmente) **gioca la carta del tesoro**

1. sciogliere i dadi

Se dai precedenti turni degli esploratori sono rimasti dei dadi con il lato raffigurante la mummia rivolto in su, il giocatore può, prima di iniziare il proprio turno, **"sciogliere" i dadi**, cioè lascia eseguire alla mummia subito una mossa intermedia (vedi **mossa intermedia della mummia**). Dopodichè il giocatore lancia **tutti** e cinque i dadi.

2. lanciare i dadi

Il giocatore lancia tutti i dadi degli esploratori, che non mostrano il lato raffigurante la mummia. Se è soddisfatto del risultato, potrà muovere la sua pedina secondo il risultato ottenuto. Se non è soddisfatto, può lanciare i dadi un'altra volta: tuttavia solo quelli che, dopo il primo lancio, **non** mostravano il lato raffigurante la mummia. Potrà ripetere questo lancio tutte le volte che vorrà, lasciando però da parte ogni volta tutti i dadi che mostrano il lato raffigurante la mummia.



Esempio: mossa di un esploratore

Tocca al giocatore grigio. Dai precedenti turni sono rimasti due dadi che, faccia in su, mostrano la mummia. Il giocatore decide di non sciogliere i dadi e lancia perciò solo i restanti tre dadi. Ottiene come risultato: **mummia, 1, 2**. Mette da parte il dado con la mummia. I numeri non lo soddisfano, quindi rilancia quei 2 dadi. Il risultato è: **1 e 4**.

Il giocatore grigio annuncia la mossa di 4 caselle. Si muove verso lo scarabeo rosso. Dato che possiede la carta del tesoro raffigurante lo scarabeo rosso, la dispone scoperta davanti a sé. A questo punto il suo turno è terminato. Tocca al giocatore arancione che decide di "sciogliere" i dadi.

La mummia esegue una mossa intermedia (vedi sotto), dopodichè il giocatore rosso potrà lanciare tutti e 5 i dadi.

3. muovere la pedina

Il giocatore sceglie tra i dadi lanciati **un dado**, ed **annuncia ad alta voce** il punteggio alla mummia (1, 2, 3, 4 oppure freccia). Poi muove la sua pedina magnetica sul tabellone in corrispondenza del numero di caselle indicate dal dado. Sono da osservare le seguenti regole:

- Le pedine si possono muovere solamente in orizzontale ed in verticale (mai in diagonale).
- Durante la mossa, è possibile passare più volte dalla stessa casella, in avanti e all'indietro.
- Il numero scelto deve essere mosso completamente. Se questo non è possibile, dovrà rilanciare il dado un'altra volta.
- Le pareti e la casella sulla quale si trova la mummia sono ostacoli. Gli altri giocatori non possono né fermarsi su tali caselle, né attraversarle.
- Non è consentito muoversi sulla casella di partenza né sulla prigione.
- Se sceglie un **numero**, può anche scavalcare gli altri esploratori (le caselle già occupate vanno contate). Su una casella, però, potrà stare solo una pedina alla volta.
- Se sceglie la **freccia**, **deve** muovere la pedina in orizzontale o in verticale fino alla casella davanti al prossimo ostacolo. Vengono considerati ostacoli la mummia, gli altri esploratori, le pareti, la casella di partenza e la prigione. *La pedina deve essere mossa in ogni caso, non può restare ferma sulla stessa casella.*

4. giocare la carta del tesoro

Se un giocatore termina il turno proprio su un simbolo di cui possiede la corrispondente carta, potrà giocarla disponendola scoperta davanti a sé, visibile per tutti (quindi anche per la mummia). Un giocatore che riesce a depositare la sua ultima carta, ha vinto il gioco.



MOSSE DELLA MUMMIA

Mossa normale della mummia

(dopo il turno dell'ultimo esploratore):

La mummia lancia il dado della mummia e aggiunge, al numero ottenuto, tutte le mummie rimaste tra i dadi degli esploratori. Il totale costituisce il numero di caselle che la mummia può percorrere. Anche la mummia potrà però muoversi solo in orizzontale o in verticale, non potrà attraversare i muri e neanche passare sulla casella di partenza né sulla prigione. Se durante il proprio spostamento la mummia incontra un esploratore, il suo percorso termina immediatamente, ed il giocatore viene catturato. La figura catturata viene messa in prigione e l'esploratore dovrà consegnare alla mummia una delle sue carte vita. Se questa era la sua ultima carta vita, il giocatore viene eliminato dal gioco. La mummia rimane ferma sulla casella dove ha catturato l'esploratore.

Attenzione! Dopo una normale mossa della mummia, i dadi degli esploratori (raffiguranti mummie) rimangono così come sono, mantenendo la loro validità. Potranno essere rimossi solamente quando un esploratore decide di **sciogliere** i dadi.

Mossa intermedia della mummia (dopo che un esploratore ha deciso di **sciogliere** i dadi):

La mummia si sposta di tante caselle quante sono le mummie, a faccia in su, sui dadi degli esploratori. Non lancia, invece, il proprio dado della mummia. (Nell'esempio di pagina 3 la mummia avanza di 3 caselle prima della mossa del giocatore rosso.) Per il resto valgono le regole della mossa standard della mummia. Dopo la mossa della mummia, tocca al giocatore che ha provocato la mossa intermedia: lancia tutti i dadi degli esploratori.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce immediatamente, quando ...

- un esploratore ha deposto la sua ultima carta del tesoro. Sarà lui il vincitore.
- oppure la mummia è riuscita a raccogliere un certo numero di carte vita, cioè
 - con 2 esploratori: 4 carte
 - con 3 esploratori: 6 carte
 - con 4 esploratori: 7 carte

In tal caso vince la mummia.



VARIANTE PER 2 GIOCATORI

Le regole elencate più in alto vengono mantenute, tranne per le seguenti modifiche:

Un esploratore gioca con due pedine e possiede le carte vita di ambedue le pedine esploratori. Prende in mano 10 carte del tesoro (2 carte per ogni colore). Per ognuna delle sue due pedine esegue una mossa normale (sempre nello stesso ordine), come descritto sopra. Le carte del tesoro possono essere giocate con entrambe le pedine. Dopodiché tocca alla mummia eseguire la sua mossa. L'esploratore vince se riuscirà a trovare i 10 tesori; la mummia vince, se riuscirà ad ottenere 3 carte vita.

Importante condizione per il gioco a 2 è che l'esploratore giochi in modo onesto e non bari. Ma se è un vero avventuriero in fondo è ovvio, ne va del suo onore, no?

CONSIGLI E SITUAZIONI PARTICOLARI

Che cosa succede quando, dopo il lancio dei dadi, tutti e cinque i dadi degli esploratori mostrano il lato con la mummia?

Il giocatore di turno perde la sua mossa: lascia la sua pedina ferma dov'è. All'inizio del turno del seguente giocatore i dadi vengono sciolti per forza, e la mummia può eseguire un turno intermedio. Se ciò accadesse all'esploratore che, durante la partita, sta seduto di fronte alla mummia, la mummia può eseguire prima il suo turno normalmente (5 passi + risultato del dado della mummia), e poi un'ulteriore mossa intermedia (5 passi).

Un esploratore non ha la possibilità di muoversi (né con i numeri 1,2,3,4 né con la freccia), ad es. perchè si trova tra tre pareti e sul quarto lato è stato chiuso dalla mummia.

Il giocatore deve annunciare a tutti la sua situazione. Non si muove e deve saltare il turno (cioè non può neanche sciogliere i dadi o lanciarli).

Una volta in prigione, gli esploratori si possono liberare in due direzioni (aperture nelle pareti).

Importante: Affinché il meccanismo con la calamita funzioni bene, dovete

tenere le pedine sempre al centro dei corridoi. Se la mummia dovesse arrivare su una casella occupata da un esploratore, quest'ultimo verrà comunque considerato prigioniero, anche senza essere "catturato" dalla mummia.

Consiglio per la mummia: La mummia può vedere, in qualsiasi momento, il retro delle carte del tesoro restanti degli esploratori, per vedere quali colori tengono ancora in mano.

Consiglio per gli esploratori: Giocare all'inizio uno contro l'altro è sensato, ma più avanti nel gioco dovrete aiutarvi a vicenda se la mummia dovesse avvicinarsi alla vittoria.