



PYRAMIDICE

di Luigi Ferrini

1-4 giocatori / 30-60 minuti

Il Faraone ha incaricato i migliori architetti dell'antico Regno d'Egitto perché costruiscano maestose piramidi in grado di dare al suo nome l'immortalità!

Guida i tuoi lavoratori nella progettazione, procurati la pietra per la costruzione, chiedi aiuto ai gatti sacri e al potere degli dèi. Saprai scegliere le divinità giuste alle quali indirizzare le tue preghiere?

Materiali

- (A) 3 plance Piramide
- (B) 1 plancia Sfinge
- (C) 1 plancia Divinità
- (D) 4 plance Giocatore / Grandi Architetti
- (E) 21 Lavoratori
- (F) 9 Gatti
- (G) 1 Gatto d'oro
- (H) 4 segnalini Fama
- (I) 20 dadi Pietra (beige)
- (J) 4 dadi Preghiera (arancioni)
- (K) 38 carte Divinità
- (L) 12 carte Scarabeo
- (M) 6 carte Progetto
- (N) 12 tessere Riposo
- (O) 1 tessera Cava
- (P) 4 segnalini +50/+100
- (Q) 1 tessera Faraone
- (R) Il Regolamento



PREPARAZIONE

per 2 - 4 giocatori

- 1 Posiziona le **plance Piramide** al centro del tavolo: in 4 giocatori usa tutte e tre le Piramidi, in 3 giocatori rimetti nella scatola Mykerinos, in 2 giocatori rimetti nella scatola Mykerinos e Chephren.
- 2 Posiziona la **plancia Sfinge** vicino alle Piramidi e componila con la **plancia Divinità** inserendo tra di loro la **tessera Cava** nella posizione corrispondente al numero di giocatori (al quarto spazio da sinistra per le partite in 2 giocatori, al quinto in 3 giocatori, al sesto in 4 giocatori).
- 3 Mescola le **tessere Riposo** e pescane casualmente 6 per le partite in 2 giocatori, 8 in 3 giocatori e 10 in 4 giocatori (rimetti le altre nella scatola). Posizionale poi tra la plancia Sfinge e la plancia Divinità, riempiendo tutti gli spazi alla sinistra della tessera Cava.



- 4 Posiziona i 4 **dadi Preghiera** sulla tessera Cava.
- 5 Mescola le **carte Divinità** e rimuovi 10 carte casuali per le partite in 2 giocatori, 5 per le partite a 3 giocatori e 3 carte per le partite a 4 giocatori. Rimetti nella scatola le carte rimosse, senza guardarle. Posiziona il mazzo restante coperto alla sinistra della plancia Divinità, poi scopri 3 carte e piazzane una per ogni spazio della plancia Divinità.
- 6 Lascia uno spazio alla destra della plancia Divinità per le carte Divinità scartate.





- 7 Posiziona la **tessera Faraone** al centro del tavolo con le condizioni di fine partita visibili.
- 8 Prendi 14 **dadi Pietra** per le partite in 2 giocatori, 19 in 3 giocatori e tutti i 20 dadi Pietra in 4 giocatori. Posiziona i dadi così selezionati in uno spazio al centro del tavolo accessibile a tutti i giocatori (riserva) e rimetti quelli eventualmente in eccesso nella scatola.
- 9 Posiziona i **Lavoratori** e i **Gatti** (tranne il Gatto d'oro) in uno spazio al centro del tavolo accessibile a tutti i giocatori (riserva).
- 10 Ogni giocatore sceglie un colore e prende la corrispondente **plancia Giocatore**, il **segnalino Fama** e il **segnalino +50/+100** (da posizionare accanto alla plancia Sfinge quando si supera la relativa soglia di punti Fama).
- 11 Ogni giocatore posiziona il proprio segnalino Fama sullo spazio '5' del tracciato dei punti Fama sulla plancia Sfinge.

- 12 Ogni giocatore prende dalla riserva 4 **Lavoratori**, 1 **dado Pietra** e 1 **Gatto** e li posiziona in sei spazi qualsiasi degli otto disponibili sulla propria plancia Giocatore, una risorsa per spazio.
- 13 Ogni giocatore pesca una **carta Progetto** casuale, la guarda e poi la tiene coperta vicino alla propria plancia. Metti nella scatola le carte rimaste.
- 14 Ogni giocatore pesca due **carte Scarabeo** casuali, ne sceglie una e la piazza a faccia in su alla sinistra della propria plancia, dichiarandone l'abilità agli altri giocatori. Le carte non scelte, insieme a quelle rimaste, tornano nella scatola.

IL GIOCO

Sorteggiate il primo giocatore, poi, partendo da lui e procedendo in senso orario, ogni giocatore, al proprio turno, sceglie se effettuare un turno di **Riposo** o un turno di **Lavoro**.



Riposo

Se scegli di effettuare un turno di Riposo, segui le seguenti fasi (rappresentate nella parte alta della plancia Giocatore) in ordine:

1. **Attiva una Divinità;**
2. **Scegli una tessera Riposo e attivala;**
3. **Fine del turno.**

1. Attiva una Divinità

Se possiedi le Divinità Bes e/o Hapy, puoi ruotarle e usare la loro abilità (per maggiori dettagli vedi la sezione 'CARTE DIVINITÀ').

2. Scegli una tessera Riposo e attivala

Prendi una delle tessere Riposo presenti sotto la plancia Sfinge, mettila di fronte a te nello spazio libero più a sinistra sopra la tua plancia Giocatore (non puoi prendere le tessere Riposo di fronte a un altro giocatore) e **applicane interamente gli effetti**: se sulla tessera Riposo scelta sono indicate delle **risorse (Lavoratori, dadi Pietra e/o Gatti)**, prendile dalla riserva e mettile sulla tua plancia, una per spazio. Alcune tessere Riposo indicano un effetto speciale (vedi la sezione 'TESSERE RIPOSO' per maggiori dettagli).

Ogni spazio della tua plancia Giocatore può contenere una sola risorsa: se ottieni più risorse degli spazi liberi, devi scegliere quali risorse in eccesso scartare tra quelle appena prese e quelle già presenti. **Quando scarti risorse, metti nella Cava i dadi Pietra e nella riserva Lavoratori e Gatti.**

3. Fine del turno

Riporta le tue carte Divinità usate con il simbolo  in posizione verticale, pronte a essere riattivate nei prossimi turni; poi verifica quale delle seguenti due situazioni si riscontra:

A. Sopra la tua plancia ci sono 1 o 2 tessere Riposo.

Il tuo turno è finito e il gioco passa al prossimo giocatore in senso orario.

B. Sopra alla tua plancia ci sono 3 tessere Riposo. Rimettile tutte sotto la plancia Sfinge, facendole tornare disponibili; poi scarta la carta Divinità più a destra della fila, fai scorrere le restanti carte Divinità verso destra e ripristina la fila scoprendo la prima carta del mazzo Divinità. Ora il gioco passa al prossimo giocatore in senso orario.

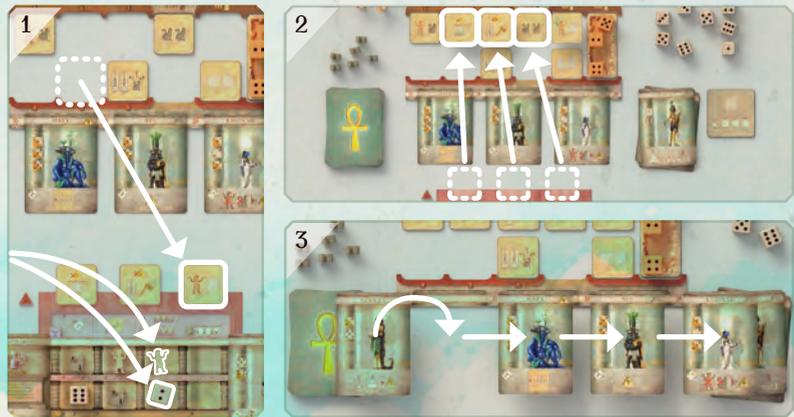
Se inneschi una condizione di fine partita (vedi la sezione 'FINE DELLA PARTITA') prendi la tessera Faraone, girala sul lato Faraone e mettila di fronte a te per indicare che il tuo prossimo turno sarà l'ultimo della partita.

Esempio

1) Effettui un turno di Riposo: prendi la tessera Riposo che ti fa ottenere un Lavoratore e un dado Pietra e posizioni le risorse sulla tua plancia occupando due spazi liberi.

2) Poiché hai tre tessere Riposo davanti a te, rimettile tutte sotto la plancia Sfinge.

3) Infine, poiché hai rimesso al centro le tue tessere Riposo, scarti la carta Divinità più a destra, fai scorrere le altre e riveli una nuova carta dal mazzo.



LE TRE RISORSE

Lavoratori



I Lavoratori sono la principale risorsa del gioco; servono per tirare i dadi, costruire dadi Pietra sulle Piramidi, prendere alcune carte Divinità e attivarne i poteri quando indicato. Non scartare i Lavoratori quando determini il numero di dadi da tirare; negli altri casi rimetti i Lavoratori nella riserva.

Dadi Pietra



I dadi beige sono dadi Pietra; servono per costruire le Piramidi, prendere carte Divinità e attivarne i poteri quando indicato. I dadi Pietra usati per costruire le Piramidi restano sulle plance Piramide su cui sono stati costruiti; negli altri casi tornano nella riserva. I dadi Pietra, una volta presi dalla riserva, non vi tornano mai. **Quando viene preso l'ultimo dado Pietra dalla riserva si innesca il termine della partita.**

Gatti



I Gatti permettono di modificare il risultato di qualunque dado da te tirato **in qualsiasi momento del tuo turno di Lavoro**. Ogni Gatto scartato ti permette di ruotare la faccia di un dado aumentandone o diminuendone il valore di +1 o -1. Non puoi mai andare al di sotto del valore 1 o al di sopra del valore 6. Puoi usare più Gatti su uno stesso dado. I Gatti servono inoltre per prendere alcune carte Divinità e attivarne i poteri quando indicato. Rimetti i Gatti in riserva dopo qualsiasi utilizzo.





Lavoro

Se scegli di effettuare un turno di Lavoro, segui le seguenti fasi (rappresentate nella parte bassa della plancia Giocatore) in ordine:

1. **Sposta i dadi Pietra nella Cava;**
2. **Scegli e tira i dadi;**
3. **Usa i dadi;**
4. **Sostieni il culto delle Divinità.**



1. Sposta i dadi Pietra nella Cava

Sposta nella Cava tutti i dadi Pietra sulla tua plancia Giocatore (se presenti), aggiungendoli ai dadi Preghiera e agli altri dadi Pietra eventualmente rimasti dai turni precedenti.

2. Scegli e tira i dadi

Prendi dalla Cava un dado per ogni Lavoratore che hai sulla tua plancia Giocatore, scegliendo tra i dadi Preghiera e gli eventuali dadi Pietra presenti (se hai più Lavoratori dei dadi presenti nella Cava, prendi tutti quelli disponibili). Tira poi tutti i dadi scelti.

3. Usa i dadi

Con i dadi appena tirati, svolgi le azioni descritte di seguito nell'ordine che desideri.

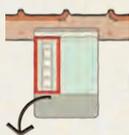
La stessa azione può essere effettuata più volte (tranne l'azione 'Ritira i dadi').

Ogni dado può essere utilizzato solo per un'azione. Le azioni possibili sono:



i. Ritira i dadi

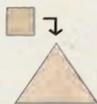
Una sola volta per turno di Lavoro, puoi scegliere di ritirare un qualsiasi numero di dadi Preghiera o Pietra non utilizzati, prima o dopo qualsiasi azione.



ii. Prega una Divinità

Scegli una delle 3 carte Divinità a faccia in su dall'apposita plancia e pagane il costo in dadi e/o risorse mostrato sulla colonna a sinistra. Se il costo è un dado beige devi usare un dado Pietra, ma se il colore del dado indicato è sia arancione che beige, puoi usare un dado di qualsiasi tipo. Il dado che spendi deve sempre avere l'esatto valore indicato sulla carta; se non è presente alcun valore puoi usare un dado di qualsiasi valore. Metti nella Cava i dadi spesi. Se una carta ha nel costo Gatti o Lavoratori, prendili dalla tua plancia Giocatore e rimettili nella riserva. Piazza la carta Divinità scelta alla destra della tua plancia Giocatore.

NON pescare dal mazzo per sostituire la carta appena presa. Se non puoi pagare il costo della Divinità scelta, non puoi eseguire questa azione.



iii. Costruisci su una Piramide

Puoi costruire una Piramide solo con i dadi Pietra. Quando costruisci un dado Pietra su una Piramide, posizionalo in una qualsiasi delle plance Piramide in gioco: puoi costruire in uno degli spazi liberi al piano terra, oppure in uno dei livelli superiori, a patto che al livello inferiore siano già presenti 4 dadi disposti a quadrato (costruisci sull'intersezione dei 4 dadi sottostanti). Quando un dado Pietra è costruito su una Piramide, rimane lì per tutto il resto della partita. Per costruire un dado Pietra devi scartare un numero di Lavoratori che dipende dal valore del dado (come indicato sulla tabella di costruzione presente nella parte bassa della Piramide di Cheops) e dal livello su cui costruisci (ogni plancia Piramide riporta i costi aggiuntivi per ognuno dei suoi livelli). Se non hai tutti i Lavoratori necessari, non puoi eseguire l'azione. Ottieni **immediatamente** punti Fama pari al valore del dado costruito, più eventuali bonus dati dal livello (ogni plancia Piramide riporta i punti Fama aggiuntivi per ognuno dei suoi livelli) ed eventualmente dai poteri di alcune Divinità.



iv. Attivare il potere di una Divinità

Durante il tuo turno di Lavoro puoi attivare tutte le carte Divinità che hai, anche quelle prese nel turno in corso. Le Divinità con il simbolo  possono essere attivate una sola volta per turno di Lavoro: ruotalo dopo averle utilizzate, per ricordarne l'uso. Altre carte hanno effetti continuativi o specifici in alcuni momenti della partita (vedi la sezione 'CARTE DIVINITÀ' per maggiori dettagli).



v. Sostituisci una Divinità

Rimetti nella Cava un dado qualsiasi per scartare una carta dalla plancia Divinità. Fai scorrere immediatamente tutte le Divinità rimanenti verso destra, pesca la prima carta dal mazzo Divinità e posizionala a faccia in su nello spazio libero più a sinistra (pesca sempre una sola carta, anche se ci sono più spazi liberi).



vi. Ottieni Fama

Rimetti nella Cava due dadi qualsiasi e ottieni 1 punto Fama. Sposta immediatamente il tuo segnalino Fama avanti di uno spazio sul tracciato dei punti Fama.



4. Sostieni il culto delle Divinità

Se non puoi o non vuoi effettuare altre azioni, rimetti tutti gli eventuali dadi non utilizzati nella Cava, poi devi sostenere il culto delle tue Divinità. Conta il numero di carte Divinità che possiedi; se il numero di Divinità è superiore al numero di risorse sulla tua plancia (Gatti e Lavoratori), allora DEVI scartare UNA Divinità a tua scelta. **Se hai più Divinità che risorse, ne scarti comunque soltanto UNA, indipendentemente dalla differenza tra i due valori.** Se invece le tue Divinità non sono superiori alle risorse che hai sulla plancia, non accade nulla.

Ora il tuo turno è finito; se ci sono meno di 3 carte nella riga delle Divinità, fai scorrere tutte le eventuali carte rimaste verso destra e pesca dal mazzo le carte necessarie per averne nuovamente tre, infine riporta le tue carte Divinità usate con il simbolo  in posizione verticale, pronte per essere riattivate nei prossimi turni.

Il gioco passa al prossimo giocatore in senso orario.

Se inneschi una condizione di fine partita (vedi la sezione 'FINE DELLA PARTITA') prendi la tessera Faraone, girala sul lato Faraone e mettila di fronte a te per indicare che il tuo prossimo turno sarà l'ultimo della partita.

Esempio

1) Effettui un turno di Lavoro con quattro Lavoratori: non hai dadi Pietra da mettere nella Cava perciò, tra quelli già presenti nella Cava, scegli tre dadi Preghiera e un dado Pietra. Il tuo primo tiro ti soddisfa, quindi scegli di non ritirare.

2) Utilizzi un Gatto per tramutare un "2" in "1" e un altro Gatto per tramutare il "4" in "5", poi rimetti tutti i dadi nella Cava per acquistare Hathor.

3) Infine, per sostenere il culto delle tue quattro Divinità, hai almeno quattro risorse, quindi non devi scartare Divinità. Nel ripristinare le tre Divinità sulla plancia riveli l'ultima carta del mazzo, perciò prendi la tessera Faraone e inneschi la fine della partita.



FINE DELLA PARTITA

La fine della partita si innesca appena si verifica una delle seguenti condizioni:

→ La riserva dei dadi Pietra è vuota



→ Il mazzo Divinità è esaurito

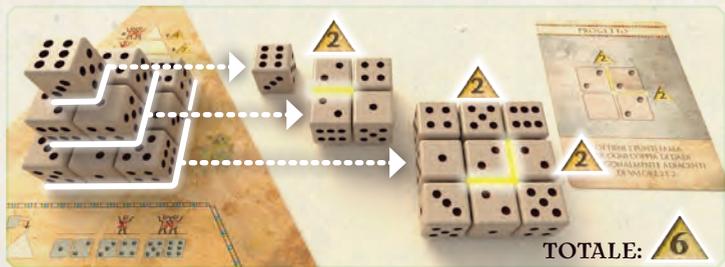


Se inneschi la fine della partita prendi la tessera Faraone, girala sul lato Faraone e mettila di fronte a te; il gioco prosegue fino a quando non è nuovamente il tuo turno, al termine del quale la partita è finita. La tessera Faraone serve a ricordare a tutti che la partita terminerà alla fine del tuo turno. A questo punto ogni giocatore somma ai punti Fama effettuati durante il gioco i seguenti punti aggiuntivi:

Carte Scarabeo: gli Scarabei di Quarzo e Ossidiana fanno ottenere punti Fama aggiuntivi come spiegato sulle carte stesse.

Carte Divinità: alcune carte Divinità fanno ottenere i punti Fama indicati in alto a destra. Nel caso delle Divinità appartenenti all'Enneade di Eliopoli, si ottengono punti in base al numero di carte dell'Enneade possedute, come indicato sulle carte stesse.

Carte Progetto: "smonta" le Piramidi per livello, senza cambiare la posizione dei dadi Pietra né il loro valore; poi ogni giocatore rivela la propria carta Progetto e, guardando ogni livello dall'alto, ottiene punti Fama in base alla condizione indicata sulla carta.



Il giocatore con più punti Fama è il miglior Architetto d'Egitto e vince la partita!

In caso di pari merito vince chi, tra i giocatori in parità, ha più risorse sulla sua plancia Giocatore. In caso di ulteriore pari merito tra più giocatori, tutti costoro condividono la vittoria.

TESSERE RIPOSO

Le tessere Riposo indicano abilità speciali e/o risorse da prendere dalla riserva. Alcune tessere hanno un costo da pagare, in risorse o punti Fama: **se non puoi pagare questo costo, non puoi sceglierle**. Se scegli tessere con un costo in punti Fama, sposta subito indietro il tuo segnalino sul tracciato dei punti Fama del numero di spazi indicati (non puoi andare sotto lo zero).

Di seguito il dettaglio delle tessere Riposo:

	<p>Scarta una risorsa a tua scelta (Lavoratori e Gatti tornano in riserva, i dadi Pietra nella Cava) e prendi due risorse a tua scelta diverse da quella scartata.</p>		<p>Perdi 1 punto Fama e prendi una risorsa per tipo.</p>
	<p>Perdi 2 punti Fama e prendi una delle Divinità scoperte sulla plancia senza pagarne il costo (fai scorrere le altre Divinità e ripristina la fila dopo l'attivazione).</p>		<p>Prendi due risorse a tua scelta. Tutti gli altri giocatori ottengono un Gatto.</p>
	<p>Perdi 1 punto Fama e prendi tre risorse a tua scelta uguali tra loro.</p>		<p>Perdi 1 punto Fama e prendi una risorsa a tua scelta; poi effettua subito un turno di Lavoro.</p>
			<p>Prendi le due risorse indicate sulla tessera.</p>



LE CARTE SCARABEO

Ogni giocatore all'inizio della partita sceglie una carta Scarabeo tra due pescate a caso. La carta Scarabeo fornisce poteri unici per il resto della partita; tienila a faccia in su alla sinistra della tua plancia Giocatore, visibile da tutti i giocatori.

Il potere di ogni carta Scarabeo è spiegato sulla carta stessa ed è anche rappresentato graficamente.



LE CARTE PROGETTO

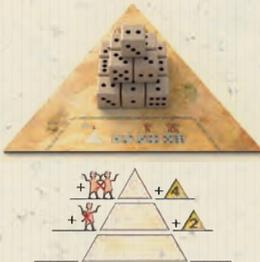
Ogni giocatore all'inizio della partita pesca casualmente una carta Progetto e la tiene vicino alla propria plancia, nascosta agli altri giocatori per tutta la partita. Le carte Progetto indicano dei punti Fama aggiuntivi che si otterranno a fine partita in base a come sono stati costruiti i dadi Pietra sulle Piramidi. Ogni carta fornisce punti Fama per le adiacenze ortogonali, mai diagonali, tra dadi di valori specifici su ogni piano.

La condizione per ottenere punti Fama di ogni carta Progetto è spiegata sulla carta stessa ed è anche rappresentata graficamente.

LE PIRAMIDI

La tabella di costruzione, posta nella parte bassa della Piramide di Cheops, mostra quanti Lavoratori scartare durante la costruzione in base al valore del dado Pietra:

			→ Nessun Lavoratore per i valori '1' e '2'
		→ Un Lavoratore per i valori '3' e '4'	
		→ Due Lavoratori per i valori '5' e '6'	



Cheops (utilizzata da 1 a 4 giocatori)

Ognuno dei nove dadi Pietra sulla base si costruisce utilizzando i Lavoratori indicati nella tabella di costruzione e fornisce punti Fama pari al suo valore. I quattro dadi che compongono il secondo livello richiedono un Lavoratore in più e fanno ottenere due punti Fama aggiuntivi. L'unico dado che compone il terzo livello richiede due Lavoratori in più rispetto alla tabella di costruzione e fa ottenere quattro punti Fama aggiuntivi.



Chepren (utilizzata in 3-4 giocatori)

Ognuno dei quattro dadi Pietra sulla base si costruisce utilizzando un Lavoratore in più rispetto alla tabella di costruzione e fa ottenere due punti Fama aggiuntivi rispetto al valore del dado Pietra costruito. L'unico dado che compone il secondo livello richiede due Lavoratori in più rispetto alla tabella di costruzione e fa ottenere quattro punti Fama aggiuntivi.



Mykerinos (utilizzata solo in 4 giocatori)

L'unico dado che compone l'unico livello di questa Piramide richiede due Lavoratori in più rispetto alla tabella di costruzione e fa ottenere quattro punti Fama aggiuntivi rispetto al valore del dado Pietra costruito.

CARTE DIVINITA'

La maggior parte delle carte Divinità presenta questo simbolo  nella parte in basso a sinistra; puoi usare queste Divinità solo una volta per ogni turno di Lavoro (ruotale per indicare di averle utilizzate).

Due Carte Divinità presentano questo simbolo  nella parte in basso a sinistra; puoi usare queste Divinità solo una volta per ogni turno di Riposo (ruotale per indicare di averle utilizzate).

Le carte Divinità che presentano questo simbolo  nella parte in basso a sinistra non hanno effetti durante il gioco, forniscono solo punti Fama a fine partita. Devi impilare l'una sull'altra le carte con questo simbolo dopo averle prese, lasciando scoperto solo il loro effetto in modo che sia sempre possibile contarle.

Tutte le carte Divinità che non presentano nessuno dei simboli sopra indicati possono essere usate solo nei turni di Lavoro, anche più volte.



Punti Fama ottenuti alla fine della partita

Tutte le Divinità hanno il loro costo rappresentato sulla colonna a sinistra. Di seguito le varie possibilità:



Rimetti nella Cava un dado Pietra o Preghiera del valore indicato.



Rimetti in riserva un Gatto.



Rimetti nella Cava un dado Pietra o Preghiera di un valore qualsiasi.



Rimetti in riserva un Lavoratore.



Rimetti nella Cava un dado Pietra del valore indicato.

ATUM, SHU, TEFNUT, GEB, NUT, OSIRIS, SETH, ISIS, NEPHTHYS, HORUS.



L'Enneade è un gruppo di nove Divinità venerate a Eliopoli, a cui spesso veniva aggiunto Horus il vecchio. I sacerdoti di Eliopoli cercarono invano di diffondere la loro superiorità in tutto il Regno.

Effetto: quando le acquisti impilale l'una sull'altra; diventano a tutti gli effetti un'unica Divinità per ogni situazione di gioco (ad esempio

nella fase 'Sostieni il culto delle Divinità' del turno di Lavoro). Al termine della partita ti fanno ottenere punti Fama per il loro numero, come indicato sulle carte stesse (0 punti per 1 carta, 2 punti per 2 carte, 6 punti per 3 carte e così via...)

KHNUM, SATIS, ANUKET



Triade di Elefantina: padre, madre e figlia. Divinità creatrici e protettrici delle inondazioni del Nilo.

Effetto: una volta per turno di Lavoro hai a disposizione

un dado Preghiera "virtuale" aggiuntivo che abbia uno dei due valori indicati sulla carta. Queste Divinità non possono essere influenzate né da Amon né dall'utilizzo di Gatti.

AMON



Divinità creatrice, trascendente, creatasi da sé; considerato il Re degli Dei.

Effetto: una volta per turno di Lavoro puoi cambiare il valore di un dado Preghiera in un valore a tua scelta. Al termine della partita questa carta vale 2 punti Fama.



ANUBIS



Divinità protettrice delle necropoli e del mondo dei morti. Imbalsamatore e inventore della mummificazione.

Effetto: durante la fase Sostieni il culto delle Divinità del turno di Lavoro, puoi tenere tre Divinità in più rispetto al numero di spazi occupati sulla tua plancia Giocatore.

ATON



Rappresentazione del potere del disco solare. Divinità principale nell'Atonismo, in cui si cercò di far diventare esclusivo il culto di Aton.

Effetto: una volta per turno di Lavoro puoi scartare una delle tue carte Divinità (non Aton stesso) per ottenere 4 punti Fama. Tutte le carte dell'Enneade di Eliopoli sono considerate come unica Divinità per Aton. Al termine della partita questa carta vale 1 punto Fama.

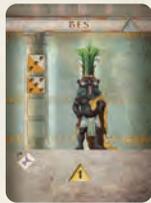
BASTET



Divinità dalle caratteristiche miti e protettive; dea dei gatti, della casa e delle donne.

Effetto: considera i tuoi Lavoratori come Gatti e viceversa.

BES



Divinità protettrice della casa, del sonno e del matrimonio. Combatteva le forze del male.

Effetto: una volta per turno di Riposo puoi ottenere 1 punto Fama.

HAPY



Incarnazione della prosperità e della fertilità della terra dovuta all'inondazione del Nilo.

Effetto: nel turno di Riposo, invece di scegliere una tessera Riposo e attivarla (fase 2), puoi utilizzare il potere di Hapy. Scarta una risorsa dalla tua plancia (Lavoratore, Gatto o dado Pietra) e prendi tre risorse diverse da quella scartata (il dado Pietra eventualmente scartato va nella Cava e non in riserva). Al termine della partita questa carta vale 1 punto Fama.

HATHOR



Divinità della gioia, dell'amore, della danza, della maternità e della bellezza.

Effetto: non ha effetti durante il gioco ma ti fa ottenere 6 punti Fama al termine della partita.

HEH



Divinità che simboleggiava l'illimitato scorrere del tempo, l'eternità, l'infinito.

Effetto: una volta per turno di Lavoro puoi ottenere 1 punto Fama.

HEKA



Divinità che identificava la magia, la quale si manifestava attivando la potenza dell'anima.

Effetto: una volta per turno di Lavoro puoi rimettere in riserva due Gatti per ottenere un Lavoratore (preso dalla riserva) e 3 punti Fama.

KHEPRI



Divinità che spingeva la barca del Sole lungo il suo tragitto quotidiano fino all'oltretomba.

Effetto: puoi rimettere nella Cava tre dadi qualsiasi con lo stesso valore per ottenere 3 punti Fama e una risorsa a tua scelta tra Lavoratore, Gatto e dado Pietra. Il Lavoratore o il Gatto si prendono dalla riserva e si mettono sulla tua plancia; il dado Pietra si prende dalla riserva e deve essere subito tirato e utilizzato nel turno corrente. Questo effetto può essere utilizzato più volte. Al termine della partita questa carta vale 1 punto Fama.

KHONSU



Divinità della luna e della giovinezza, colui che misurava il tempo degli uomini.

Effetto: una volta per turno di Lavoro puoi rimettere in riserva un Lavoratore e un Gatto per ottenere 4 punti Fama.

MAAT



Divinità che rappresentava il concetto dell'equilibrio, dell'armonia, della moralità e della giustizia.

Effetto: una volta per turno di Lavoro puoi ritirare un qualsiasi numero di dadi. Questo ritiro si aggiunge al ritiro a disposizione in ogni turno di Lavoro. Al termine della partita questa carta vale 3 punti Fama.

MERTSEGER



Dea-cobra protettrice della necropoli di Tebe e dalla natura terribile ma misericordiosa con i suoi devoti.

Effetto: una volta per turno di Lavoro puoi rimettere nella Cava due dadi qualsiasi per prendere dalla riserva un dado Pietra da tirare subito e utilizzare nel turno di Lavoro corrente. Al termine della partita questa carta vale 2 punti Fama.

MIN



Divinità legata alla fertilità, alla riproduzione e al principio maschile della virilità.

Effetto: una volta per turno di Lavoro puoi rimettere nella Cava due dadi qualsiasi per prendere dalla riserva un Lavoratore e metterlo sulla tua plancia. Al termine della partita questa carta vale 2 punti Fama.

MONTU



Dio-falco della guerra, incarnazione della vitalità conquistatrice del Faraone.

Effetto: una volta per turno di Lavoro puoi rimettere in riserva due Lavoratori per ottenere un Gatto (preso dalla riserva) e 4 punti Fama.

MUT



Divinità considerata la madre dalla quale il mondo ha avuto origine.

Effetto: una volta per turno di Lavoro puoi cambiare il valore di un dado Pietra in un valore a tua scelta.

NEITH



Divinità della caccia e della guerra, artefice delle armi dei guerrieri e guardiana dei morti in battaglia.

Effetto: una volta per turno di Lavoro puoi rimettere in riserva un Gatto per ottenere 2 punti Fama.

PTAH



Divinità creatrice dell'universo; patrono degli artigiani e degli architetti, dio del sapere e della conoscenza.

Effetto: una volta per turno di Lavoro puoi rimettere nella Cava un dado qualsiasi per far tornare di nuovo utilizzabili tutte le carte  usate nel turno di Lavoro corrente (rimettile in posizione verticale). Al termine della partita questa carta vale 2 punti Fama.

RA



Divinità tra le principali dell'Egitto, identificata con il sole di mezzogiorno. Governava ogni

parte del mondo: il cielo, la terra e l'oltretomba.

Effetto: una volta per turno di Lavoro puoi rimettere in riserva un Lavoratore per ottenere 3 punti Fama.

SEKHMET



Divinità della guerra, delle epidemie e delle guarigioni. Si riteneva che il suo respiro generasse il deserto.

Effetto: una volta per turno di Lavoro puoi rimettere in riserva un Lavoratore e un Gatto e rimettere nella Cava un dado Pietra per ottenere 7 punti Fama.

SERKET



Dea-scorpione, protettrice contro il veleno degli animali e il morso dei serpenti, anche nell'oltretomba.

Effetto: ogni volta che, nel tuo turno di Lavoro, costruisci un dado Pietra che poggia su una base di altri quattro dadi Pietra, ottieni 3 punti Fama aggiuntivi.

SESHAT



Divinità della scrittura, dell'aritmetica e delle progettazioni architettoniche di templi ed edifici.

Effetto: ogni volta che, nel tuo turno di Lavoro, costruisci un dado Pietra su una qualsiasi Piramide, non devi utilizzare i normali costi di costruzione ma quelli indicati su questa carta.

SOBEK



Divinità connessa al potere del Faraone e alla potenza militare; protettrice contro i pericoli del Nilo.

Effetto: una volta per turno di Lavoro puoi rimettere nella Cava due dadi qualsiasi e ottenere subito 3 punti Fama.

SOPDET



Divinità identificata con la stella Sirio che guidava e nutriva, nel cielo, i defunti.

Effetto: una volta per turno di Lavoro puoi rimettere nella Cava un dado qualsiasi per prendere dalla riserva un Gatto e metterlo sulla tua plancia. Al termine della partita questa carta vale 1 punto Fama.

THOTH



Divinità della sapienza, della misura del tempo, della matematica e della geometria.

Effetto: ogni volta che, nel tuo turno di Lavoro, costruisci dadi Pietra sulle Piramidi, ottieni 1 punto Fama aggiuntivo per ogni Lavoratore scartato nella costruzione (non può essere usato se, grazie al potere dello Scarabeo di Perla, la costruzione avviene durante il turno di Lavoro di un altro giocatore).

MODALITA' SOLITARIO

Un singolo giocatore può sfidare uno dei Grandi Architetti dell'Antico Egitto: Snefru, Hemiunu, Amenhotep e Imhotep (dal più debole al più forte). I Grandi Architetti sono rappresentati dietro le plance Giocatore e il loro livello (1, 2, 3 o 4) è definito dal numero di occhi di Horus presenti sulla pergamena.

PREPARAZIONE (nell'immagine a pagina 14)

Scegli uno dei Grandi Architetti da sfidare e metti la sua plancia a faccia in su sul tavolo, poi scegli uno dei colori rimasti e posiziona la plancia Giocatore accanto al Grande Architetto, in modo che tu possa raggiungerle entrambe. Il resto della preparazione è la stessa che si effettua nelle partite a 2 giocatori; l'unica eccezione è che il giocatore non prenderà nessuna carta Scarabeo (un atto di deferenza nei confronti del Grande Architetto).

Posiziona scoperte due carte Progetto casuali (tre nel caso di Amenhotep) alla destra della plancia Grande Architetto. Prendi casualmente una delle restanti carte Progetto e mettila scoperta vicino alla tua plancia. Il numero di carte Progetto da pescare per ogni Grande Architetto è indicato dal simbolo in basso a destra sulla sua plancia.

Ogni Grande Architetto ha un proprio potere spiegato e simboleggiato sulla sua plancia, il quale gli conferisce abilità speciali durante la partita; tienine conto nei momenti e nei modi descritti.

Tu svolgi il primo turno seguendo le regole base, poi il turno passa al Grande Architetto; alterna i turni in questo modo, finché non si attiva una delle condizioni di fine partita.





TURNO DEL GRANDE ARCHITETTO

Durante il turno del Grande Architetto, segui le seguenti fasi (rappresentate nella parte alta della plancia Grande Architetto) in ordine:

1. Il Grande Architetto prende dalla plancia Divinità la carta Divinità con il valore in punti Fama a fine partita più alto (valore in alto a destra). Le carte dell'Enneade di Eliopoli sono sempre considerate di valore più alto rispetto a qualsiasi altra Divinità. In caso di pari merito, prende la carta più a destra tra quelle a pari merito. Metti la carta appena presa coperta sulla plancia del Grande Architetto.
2. Tira un dado Pietra preso dalla Cava; se non ci sono dadi Pietra nella Cava, prendine uno dalla riserva e tiralo. Confronta il valore ottenuto con i numeri riportati sulle plance Sfinge e Divinità in corrispondenza delle sei tessere Riposo in gioco.

Si verificherà una delle seguenti due situazioni:

- 3A. La tessera Riposo contrassegnata da quel valore è ancora presente: il Grande Architetto la prende e la posiziona nello spazio libero più a sinistra sopra la sua plancia senza attivarla. Se questo spazio indica un valore in punti Fama, avanza subito il segnapunti del Grande Architetto di quel numero punti.
Se lo spazio in cui è stata messa la tessera Riposo è l'ultimo disponibile sulla plancia, rimetti tutte le tessere Riposo del Grande Architetto sotto la plancia Sfinge, occupando gli spazi liberi nell'ordine che vuoi; poi scarta la Divinità più a destra sulla plancia, fai scorrere la carta rimasta fino all'ultimo spazio a destra e pesca dal mazzo fino ad avere nuovamente tre Divinità scoperte. Il dado Pietra tirato viene messo nella Cava.
- 3B. La tessera Riposo contrassegnata da quel valore non è presente: il Grande Architetto costruisce il dado Pietra sulla Piramide partendo dalla posizione vuota più in alto e più a sinistra (rispetto al verso della plancia Piramide) del piano più basso non ancora completato. Se con questa costruzione però il Grande Architetto può completare un'adiacenza di quelle riportate sulle sue carte Progetto, allora costruirà il dado Pietra in quella posizione, ignorando la precedente regola di costruzione (se più di uno spazio soddisfa questa condizione, piazza il dado nel primo spazio disponibile seguendo la regola di costruzione base del Grande Architetto). Non appena il dado Pietra viene costruito, avanza il segnapunti del Grande Architetto del valore del dado (più gli eventuali bonus legati al piano della Piramide e/o al potere Speciale del Grande Architetto).

La fine della partita si innesca come da regole generali.

Dopo che si è innescata la fine della partita, se il Grande Architetto deve effettuare un turno in cui non sono presenti carte sulla plancia Divinità, allora non ne prende; inoltre, se non sono presenti dadi Pietra nella Cava e nella riserva, allora prende la tessera Riposo posizionata in corrispondenza del numero più basso ed effettua la fase 3A normalmente.

Al termine della partita si rivelano le carte sulla plancia del Grande Architetto. I punti Fama finali del Grande Architetto sono dati dalla somma dei punti fatti durante la partita, più i punti forniti da tutte le carte Divinità sulla plancia del Grande Architetto (i punti indicati in alto a destra e quelli forniti dall'Enneade), più gli eventuali punti ottenuti dalla carta Progetto.

Calcola i tuoi punti Fama come da regole generali: chi ha ottenuto il maggior numero di punti Fama vince la partita. In caso di parità vince sempre il Grande Architetto.

Esempio

1) Snefru prende Hapy dalla plancia Divinità (perché a parità di punti Fama a fine partita è più a destra di Khepri).

2) Prende l'ultimo dado Pietra dalla riserva in quanto non ce ne sono nella Cava, innescando così la fine della partita e prendendo la tessera Faraone (seguirà il tuo turno e infine Snefru effettuerà l'ultimo turno della partita).

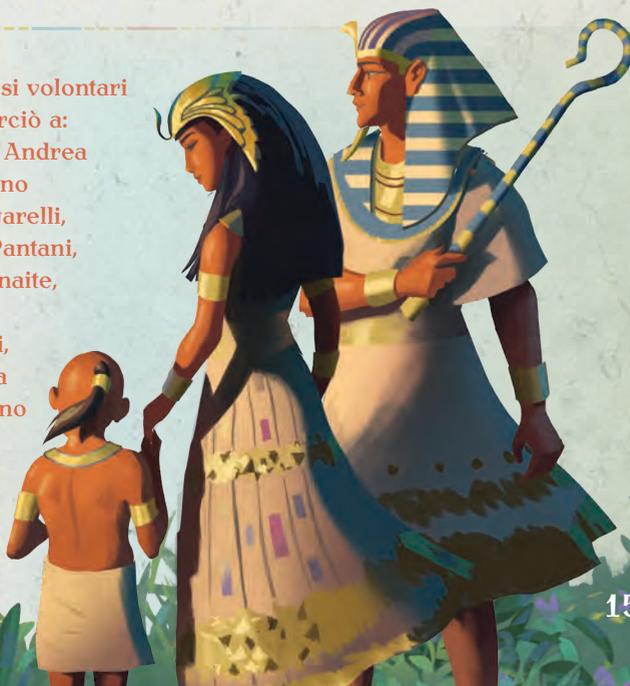
3) Tira il dado Pietra e ottiene 2. La tessera Riposo contrassegnata con il numero 2 è presente sotto la plancia Sfinge, perciò Snefru la prende.

4) La posiziona sopra la sua plancia occupando il primo spazio libero a sinistra, il quale non gli fornisce punti Fama. Il suo turno è finito.



L'autore non sa come farebbe senza i coraggiosi volontari disposti a provare tutti i suoi giochi! Grazie perciò a: Alessandro Lanzuisi, Andrés J. Voicu, Carmelo Andrea Lo Moro, Cristina Corsi, Daniele Piras, Damiano Faccia, Domenico Di Giorgio, Emanuele Giungarelli, Don Fabio Favilli, Filippo Tomasini, Giacomo Pantani, Gino Lucrezi, Giuseppe Tamba, Greta Tamošiuaitė, Laura Pippa, Leonardo Maggi, Luca Ferrara, Marco Mengoli, Marco Sottani, Paola Lamberti, Pierfilippo Dionisio, Raffaele Prencipe, Roberta Barletta, Roberto Duca, Roberto Martire, Stefano Parducci, Roberto Pestrin.

E un grazie enorme va a Daniele Ursini e Lorenzo Maria Conti, che si sono smazzati la parte più difficile e faticosa del lavoro, credendoci fin dall'inizio.



 Usa una volta per turno di Lavoro / Riposo	 Qualsiasi dado / qualsiasi dado Preghiera / qualsiasi dado Pietra
 Sovrapponi alle altre carte con lo stesso simbolo	 Rimetti nella Cava un dado qualsiasi / un dado Pietra
 Converti ciò che è a sinistra in ciò che è a destra	 Dado Pietra / Preghiera con un valore a tua scelta
 Rimetti verticali (quindi utilizzabili nel turno di Lavoro corrente) tutte le carte usate	 Dadi qualsiasi di ugual valore
 Prendi / Scarta i Lavoratori indicati	 Ritira una volta un qualsiasi numero di dadi
 Prendi / Scarta i Gatti indicati	 Azione di costruzione sulle Piramidi / su specifici livelli delle Piramidi
 Prendi / Scarta una risorsa a tua scelta	 Prendi una carta Divinità scoperta pagandone il costo / senza pagarne il costo / scarta una carta Divinità
 Ottieni / Perdi i punti Fama indicati all'interno del simbolo	 Scarta una risorsa a tua scelta e ottienine altre diverse da quella scartata
 Prendi un dado Pietra dalla riserva, tiralo e usalo nel turno in corso.	 Prendi risorse a tua scelta uguali tra loro
 Effettua un turno di Lavoro	 Tutti gli altri giocatori prendono un Gatto

CHIARIMENTI SU ALCUNE CARTE SCARABEO:

Scarabeo di Ametista: l'effetto del potere dello Scarabeo si esaurisce alla fine del tuo turno di Lavoro. La Divinità scelta non conta nel numero delle Divinità da te possedute alla fine del turno, né puoi usarla a fine gioco per conteggiare i suoi Punti Fama.

Scarabeo d'Argento: se sulla tua plancia tutti gli 8 spazi sono già occupati, una nuova risorsa non attiva il potere dello Scarabeo.

Esempio: hai 7 spazi occupati sulla plancia e prendi una tessera Riposo che ti dà diritto a due Lavoratori. Con il primo riempi la plancia e ottieni 2 Punti Fama, con il secondo decidi quale risorsa scartare ma non ottieni nuovamente i Punti Fama.

Scarabeo di Perla: attivando il suo potere ottieni esattamente lo stesso numero di punti Fama ottenuti dall'avversario, compresi quelli forniti, per la costruzione, da carte Divinità. Non puoi però attivare i poteri delle tue Divinità.

Esempio: se un avversario costruisce un dado di valore 3 sul piano terra della Piramide di Cheops avendo Thoth tra le sue Divinità, usa un Lavoratore e ottiene $3+1 = 4$ punti Fama. Anche tu puoi ottenere gli stessi punti spendendo 2 Lavoratori.

Scarabeo di Smeraldo: se scegli una tessera Riposo in possesso di un avversario, la tessera si volta a faccia in giù ma rimane davanti a lui.

Pyramidice è un gioco di **Luigi Ferrini**, realizzato graficamente da **Marco Pantaleoni**
Sviluppo: **Lorenzo Maria Conti** e **Daniele Ursini**
Illustrazioni e copertina: **Quentin Regnes** e **Oscar Casel**
Coordinamento produzione: **Daniele Ursini**
Progetto editoriale e supervisione: **Alessandro Lanzuisi**



Pyramidice è un gioco della
Ergo Ludo Editions

©2023 Ergo Ludo Editions

Edizione italiana:



MS Edizioni
Magic Store Srl

Viale Gramsci, 57
47122 - Forlì (FC)

www.msedizioni.it

