

Pharaoh's Gulo Gulo • Le tombeau maudit • Fara-o-o! • Faraón, oh, oh • Fara-oh-oh-ne!



Vorsicht vor der Mumien-Falle!

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2015



PHARA- OH-OH!

Ein spannendes Geschicklichkeitsspiel für 2 - 6 Abenteuer von 7 - 99 Jahren.

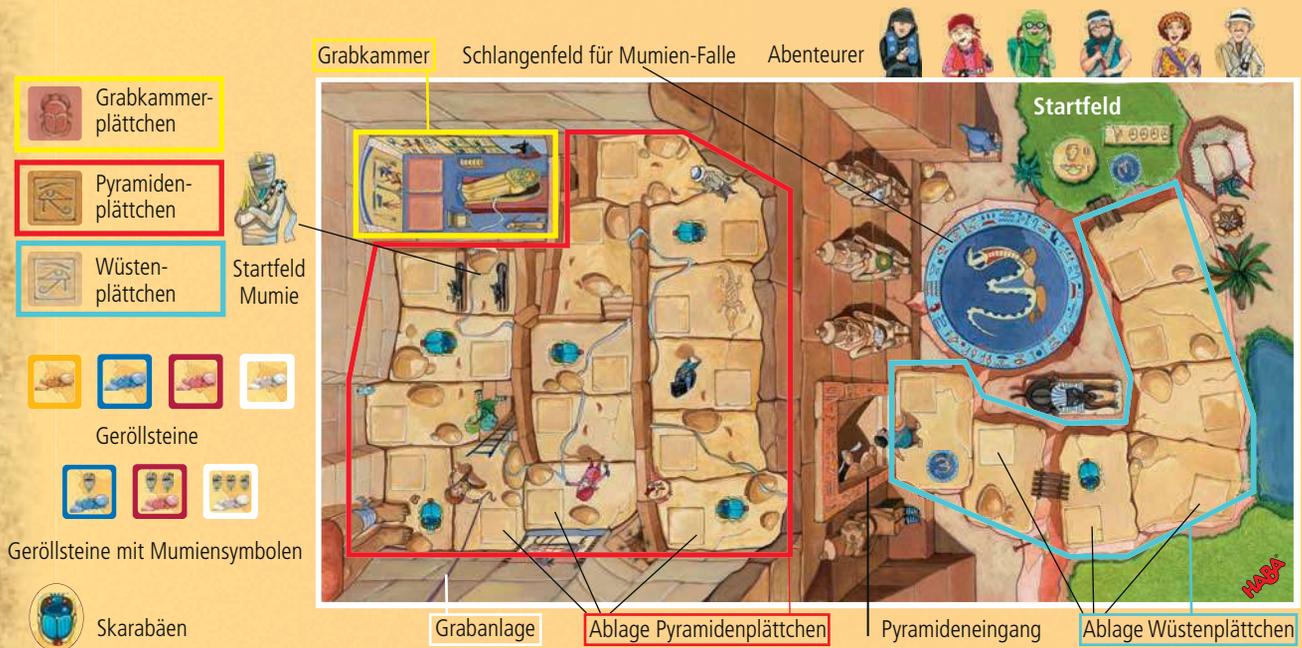
Autoren: Wolfgang Kramer, Jürgen P.K. Grunau, Hans Raggan

Illustration: Eva Czerwenka

Vor langer Zeit haben Räuber das Grab des Pharaos Anopheles geplündert und alle wertvollen Skarabäen entwendet. Seitdem durchstreift seine Mumie ruhelos die Gänge der Pyramide und schlägt jeden Eindringling in die Flucht. Um sie von ihrem Fluch zu erlösen, bedarf es mutiger Helden. Nur wer im Besitz der wertvollen Skarabäen ist und sich in den finsternen Tunneln an der schaurigen Mumie vorbei bis zur Grabkammer schleicht, hat eine Chance. Wer aber unvorsichtig durch das Labyrinth hastet, lockt die wütende Mumie an – und findet sich schnell vor dem Eingang der Pyramide wieder. Viele Abenteuerer haben es schon versucht und sind kläglich gescheitert. Kannst du die Mumie von ihrem Fluch befreien?

Spielinhalt

1 Spielplan, 1 Mumien-Falle (= Schale mit 20 Geröllsteinen und 1 Pharaonenstab), 6 Abenteuer, 1 Mumie, 24 Skarabäen, 8 Grabkammerplättchen, 16 Pyramidenplättchen, 8 Wüstenplättchen, 1 Geröllbeutel, 1 Spielanleitung



Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel: Brecht alle Teile vorsichtig aus dem Tableau heraus.

Legt den Spielplan aus. Sortiert die Grabkammer-, Pyramiden- und Wüstenplättchen nach ihren Rückseiten. Mischt sie jeweils verdeckt und verteilt sie verdeckt beliebig auf den entsprechenden Feldern des Spielplanes. Die überzähligen Plättchen kommen **unbesehen** zurück in die Schachtel. Stellt die Mumie auf das Feld vor der Grabkammer mit dem Gesicht in Richtung Pyramideneingang. Sucht euch jeweils eine Figur aus und stellt sie auf das grüne Startfeld. Überzählige Figuren kommen zurück in die Schachtel.

Haltet die Skarabäen neben dem Spielplan bereit.



Aufbau der Mumien-Falle

Stell die Schale auf das Schlangenfeld des Spielplans. Die Geröllsteine gebt ihr in den Beutel, schüttelt alles kurz und schüttet die Geröllsteine dann in die Schale. Steckt den Pharaonenstab mit dem Holzteil nach oben hinein. Fertig ist die Mumien-Falle.



*Aufgepasst vor dem Fluch der Mumie:
Im Laufe des Spiels musst du immer wieder dein Geschick an der Mumien-Falle beweisen, denn nur wenn du eine Kugel mit der Farbe des nächsten Wunschfeldes herausziehst, **OHNE** dass der Pharaonenstab oder eine andere Geröllkugel herausfallen, kannst du weiter Richtung Grabkammer ziehen.
Dann bist du der Aufmerksamkeit der Mumie entgangen.
Aber wehe dem, der ihren Zorn auf sich zieht ...*



Spielablauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der am besten wie eine Mumie wandeln kann, darf beginnen.

Jeder Spielzug besteht aus zwei Phasen: 1. Grabanlage erkunden / 2. Abenteurer bewegen

Phase 1 – Grabanlage erkunden:



Um deine Figur auf dem Spielplan zu bewegen, musst du zuerst die Mumien-Falle überlisten. Dazu wählst du **eine** von zwei Möglichkeiten:

- **neues Wüsten- oder Pyramidenplättchen aufdecken**
Decke das **nächste** noch verdeckte Plättchen auf. Jetzt musst du einen Geröllstein dieser Farbe aus der Mumien-Falle ziehen.
- **die Farbe eines vor dir aufgedeckten Wüsten- oder Pyramidenplättchens wählen**
Jetzt musst du einen Geröllstein in der ausgewählten Farbe aus der Schale ziehen.

Den entsprechenden Geröllstein musst du vorsichtig mit einer Hand aus der Mumien-Falle holen, ohne ihn fallen zu lassen. Anschließend legst du den Geröllstein in den Geröllbeutel.

Startbeispiel:

Tim beginnt das Spiel und deckt das erste Wüstenplättchen auf. Es zeigt rotes Geröll. Er muss jetzt also einen roten Geröllstein aus der Mumien-Falle ziehen. Schafft er es ohne eine Gerölllawine auszulösen (= Geröllstein oder Pharaonenstab fallen auf den Spielplan), steckt er den Geröllstein in den Geröllbeutel und zieht seine Figur auf das nächste Feld mit rotem Geröll. Zu Beginn des Spiels ist es das erste rote Feld.

Dann ist Ida an der Reihe und hat jetzt die Wahl. Entweder entscheidet sie sich auch dafür, einen roten Geröllstein aus der Mumien-Falle zu ziehen, oder sie deckt das nachfolgende Wüstenplättchen auf und zieht einen Geröllstein dieser Farbe aus der Mumien-Falle. Im weiteren Verlauf des Spiels sind immer mehr Farbplättchen aufgedeckt, so dass es mehr Möglichkeiten gibt eine Farbe bewusst auszuwählen.

Achtung: Wenn ihr die Grabanlage erkundet müsst ihr immer die Regeln für die Mumien-Falle (siehe unten) beachten!

Phase 2 – Abenteurer bewegen:



Wenn du geschickt warst und keine Gerölllawine ausgelöst hast, darfst du deine Figur weiterziehen. Gehe in beliebiger Richtung (vorwärts oder rückwärts) zum **nächsten Feld** der Farbe des herausgeholt Geröllsteins. Während des Spiels dürfen mehrere Abenteurer auf einem Feld stehen.

Achtung Gerölllawine:

Wenn bei der Erkundung der Grabanlage ein Geröllstein oder der Pharaonenstab aus der Schale gefallen sind, löst du eine **Gerölllawine** aus (siehe Regeln für die Mumien-Falle).

Dann musst du mit deiner Figur rückwärts ziehen: Befindet sich deine Figur außerhalb der Pyramide, musst du sie zurück aufs Startfeld ziehen.

Ist die Figur in der Pyramide, ziehst du sie zurück auf das Feld vor dem Pyramideneingang.

Anschließend musst du die Mumien-Falle wieder aufbauen (siehe Aufbau der Mumien-Falle).

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und erkundet die Grabanlage.



Regeln für die Mumien-Falle

- Du darfst den Geröllstein immer nur mit einer Hand aus der Schale holen.
- Du darfst **anderes** Geröll berühren oder verschieben, also in der Schale wühlen, **aber nicht** danach greifen oder es beiseitelegen.
- Du darfst den Pharaonenstab mit deinen Fingern berühren. Er darf sich dabei bewegen und den Schalenrand berühren. Du darfst ihn aber nicht zwischen die Finger nehmen, halten oder versetzen.
- Eine Gerölllawine gibt es erst, wenn der Pharaonenstab den Spielplan oder Tisch berührt oder ein Geröllstein herausgefallen ist.
- Sollte der Pharaonenstab zwischen zwei Spielzügen ohne eine Berührung aus der Schale fallen, gibt es keine Gerölllawine. Steckt den Stab einfach wieder in die Schale.
- Ziehst du den letzten Geröllstein einer Farbe aus der Schale, ohne eine Gerölllawine auszulösen, bereitest du die Mumien-Falle wieder vor (siehe Aufbau der Mumien-Falle). Anschließend darfst du noch einmal die Grabanlage erkunden und deinen Abenteurer bewegen!

Wichtige Abenteurerregeln

Skarabäusfeld:

Landet ein Abenteurer auf einem Skarabäusfeld, erhält der Spieler einen Skarabäus aus dem Vorrat.
Achtung: Mehr als 4 Skarabäen dürft ihr nicht besitzen!



Mumien-symbole:

Landet ein Abenteurer oder die Mumie selbst auf einem Feld mit einem oder mehreren Mumien-sym-bolen, bewegt sich die Mumie. Sie zieht so viele Felder in ihrer Blickrichtung weiter, wie Mumien-symbole auf dem Feld abgebildet sind. Landet sie dabei wieder auf einem Mumienfeld, läuft sie weiter, bis sie auf einem Feld ohne Mumien-symbole landet. Erreicht sie den Eingang der Pyramide oder die Grabkammer, dreht sie sich sofort um und läuft nun in die entgegengesetzte Richtung. **Sie betritt jedoch nie die Grabkammer und verlässt auch nicht die Pyramide!** Die Mumie blockiert auch kein verdecktes Pyramidenplättchen.



Der Fluch der Mumie!

- Wenn du deine Figur vorwärts oder rückwärts ziehst, kannst du dich gefahrlos an der Mumie vorbeibewegen.
- Bleibt dein Abenteurer auf seinem Weg zur Grabkammer auf dem Feld stehen, auf dem auch die Mumie steht, so musst du einen Skarabäus abgeben. Ist es ein Skarabäusfeld, erhältst du zuerst den Skarabäus und musst ihn sogleich wieder abgeben, um die Mumie zu besänftigen.
- Zieht die Mumie auf ihrem Weg an Abenteurern vorbei oder landet sie auf einem Feld mit einem oder mehreren Abenteurern, so müssen die entsprechenden Spieler je einen Skarabäus abgeben.
- Hast du keinen Skarabäus für die Mumie, musst du auf das Feld vor dem Eingang der Pyramide zurück.



Die Grabkammer:

Um die Grabkammer zu betreten, musst du mindestens **zwei Skarabäen** besitzen. Bist du der erste Abenteurer, der die Grabkammer betritt, deckst du das erste Grabkammerplättchen auf. Ziehe anschließend den dazu passenden Geröllstein aus der Mumien-Falle. Gelingt dies ohne Gerölllawine, darfst du **sofort** das zweite Grabkammerplättchen aufdecken und den entsprechenden Geröllstein aus der Mumien-Falle ziehen. Schaffst du auch das, hast du die Mumie von ihrem Fluch erlöst.

Löst du bei dem ersten oder zweiten Geröllstein eine Gerölllawine aus, endet dein Zug sofort. Du musst zurück auf das Feld vor dem Pyramideneingang und das Spiel geht mit dem nächsten Spieler weiter.



Spielende

Wer als Erster nacheinander **beide Geröllsteine** der Grabkammer aus der Mumien-Falle zieht, erlöst die Mumie von ihrem Fluch und gewinnt damit das Spiel.

Variante: Abenteuerliche Gerölllawine

Gespielt wird nach den Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderungen:

- Jeder darf **maximal 3 Skarabäen** besitzen.
- Bevor ihr die Grabanlage erkundet, sagt ihr laut die Farbe des Geröllsteins an, den ihr herausziehen möchtet.
- Kommt es zu einer Gerölllawine, gibt es 2 Möglichkeiten:
 - Der **Pharaonenstab** fällt um: Du musst jetzt bis zu **dem Feld zurück, das die gleiche Farbe zeigt wie der Geröllstein, den du aus der Schale nehmen wolltest.**
 - Ein **Geröllstein** fällt aus der Schale: Du musst bis zu **dem Feld zurück, das die gleiche Farbe zeigt wie der herausgefallene Geröllstein.**
- Das Feld, auf das man zurückziehen muss, löst keine weitere Aktion aus, d.h. du erhältst keinen Skarabäus, musst auch keinen abgeben und die Mumie wird nicht bewegt.

Variante: Schnell in die Grabkammer

Für jüngere Spieler ab 5 Jahren

Es gelten die Regeln für das Grundspiel bis auf folgende Änderungen:

- Ihr spielt ohne Mumie und Skarabäen!
- Die Abenteuerer dürfen nur vorwärtsziehen und können die Grabkammer betreten, ohne zwei Skarabäen zu besitzen.

Wusstest du, dass das Horusauge und das Auge des Re (siehe Rückseite der Plättchen) zusammen zunächst als Augen des Himmels- und Lichtgottes Horus angesehen wurden? Später kam in der Mythologie der Sonnengott Re als Konkurrent hinzu. Das eine Auge wird mit Horus assoziiert und als Mondaug bezeichnet. Das andere Auge wird dagegen mit dem Sonnengott Re in Verbindung gebracht. Die Augen stehen also für die Gestirne und spiegeln die Rivalität der beiden Götter wider. (Quelle: Lexikon der Ägyptischen Religionsgeschichte, Nikol Verlagsgesellschaft & Co. KG, Hamburg)



ERKLÄR-VIDEO



Noch Fragen?
Hier findest du
ein Regelvideo.



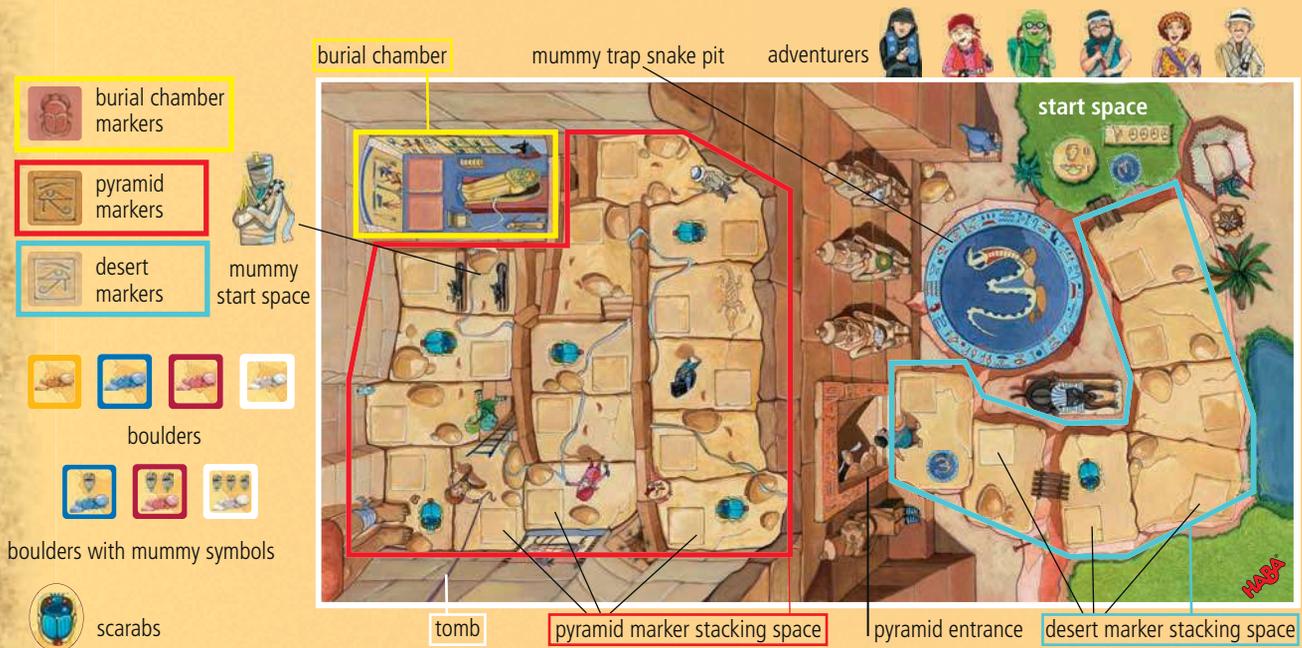
PHARAOH'S GULO GULO

An exciting game of skill for 2 to 6 adventurers ages 7-99.
Authors: Wolfgang Kramer, Jürgen P.K. Grunau, Hans Raggan
Illustrator: Eva Czerwenka

Robbers raided Pharaoh Anopheles' grave a long time ago and stole all of the valuable Scarab beetles. Since then his mummy has restlessly roamed the pyramid corridors, scaring away anyone who dares intrude. Courageous heroes are the only ones who can free the mummy of the curse. Only those who are in possession of the precious scarabs and can creep through the dark tunnels past the scary mummy all the way to the burial chamber stand a chance to break the mummy curse. Whoever hurries through the maze without being careful will attract the furious mummy, and quickly find themselves right back at the pyramid entrance. Many adventurers have already tried and failed miserably. Can you get rid of the mummy's curse?

Contents

1 game board, 1 mummy trap (bowl with 20 boulders and 1 Pharaoh's staff), 6 adventurers, 1 mummy, 24 scarabs, 8 burial chamber markers, 16 pyramid markers, 8 desert markers, 1 debris bag, 1 set of instructions



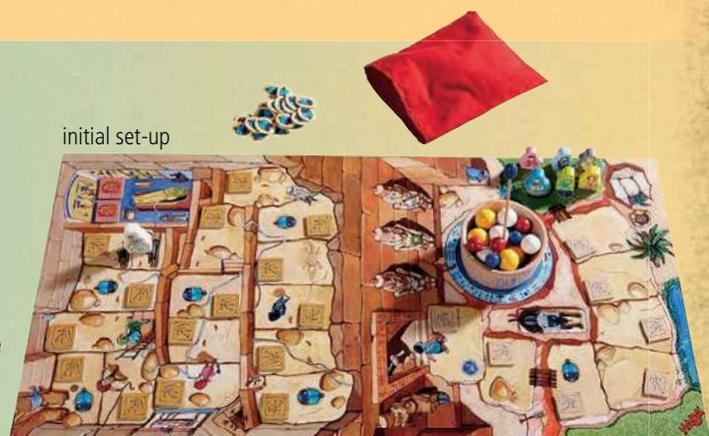
Preparation

Before the first game: Carefully separate all of the parts.

Place the game board flat on the table. Separate the burial chamber, pyramid and desert square cards. Keeping them face down, mix them up and then randomly distribute the cards face down on the corresponding fields on the game board. Place any extra markers back into the box **without looking at them**.

Place the mummy on the space in front of the burial chamber facing towards the pyramid entrance. Each player selects a colored figure to be their marker and places it in the green starting space on the desert side of the game board. Place any extra figures back into the box.

Place the scarab beetles next to the board.



How to build the mummy trap

Place the wooden bowl in the center of the snake pit on the board. Place the round wooden boulders into the fabric debris bag, shake them up and then pour the boulders randomly into the bowl. Now carefully place the Pharaoh's staff upright, standing inside the bowl, with the wooden part facing upwards. The boulders hold the staff upright; that's all you need to do to build the mummy trap.



*Careful of the mummy's curse: Throughout the game, you have to demonstrate your skill at evading the mummy trap! You can only continue ahead towards the mummy's burial chamber when you successfully remove a wooden boulder in the color of the space you want to reach, **WITHOUT** allowing the Pharaoh's staff or another boulder to fall out. If you can successfully do this then you have deftly escaped the mummy's attention. But woe is he who attracts the wrath of the mummy...*



How to play

Play in a clockwise direction. The player who can best walk like a mummy may begin.

Each move consists of two phases: 1. Explore the tomb / 2. Move adventurer

Phases 1 – Explore the tomb:



In order to move your character along the game board, you must outwit the mummy trap. On each turn you can choose **one** of two options to do so:

- **Turn over a new desert or pyramid marker**
Turn over **the next** marker. Now you must try to remove a boulder of the same color from the mummy trap.
- **Choose one of the colors of any of the desert or pyramid markers that you already have flipped over on the game board**
And remove a boulder in the selected color from the mummy trap.

You have to carefully pick up the corresponding boulder with one hand from the boulder bowl, without dropping it and without knocking the staff over onto the game board. After successfully removing the boulder you must then place the boulder inside of the cloth debris bag.

Starting example:

Tim starts the game and turns over the first desert tile. It has a red boulder on it. He must remove a red boulder from the mummy trap. If he manages to do so without triggering a landslide (either a boulder or the Pharaoh's staff falls out onto the game board), then he will put the boulder in the debris bag and move his figure to the next field with red boulders. When you start the game, this is the first red space.

Then it's Ida's turn and she has to make a decision. She can either choose to remove a red boulder from the mummy trap, or she can turn over the next desert marker on and remove a boulder in this color from the mummy trap. Over the course of the game, more and more color markers are eventually uncovered, revealing many more color choice possibilities.

Warning: You always have to follow the rules for the mummy trap (see below) when you explore the tomb!

Phases 2 – Move adventurer:



If you were sneaky and did not trigger a landslide, then you may move your character. Go in any direction (forwards or backwards) to **the next field** in the color of the boulder you removed. During the game, several adventurers may occupy the same space.

Warning landslide:

If a boulder or the Pharaoh's staff falls out of the bowl while exploring the tomb, then you trigger a **landslide** (see Rules for the mummy trap).

Then you have to move your character backwards:

If your character is outside the pyramid walls (first half of the game board), then you have to return all the way to the beginning green starting space.

If your character is inside the pyramid, then you have to go back to the space at the pyramid entrance on the second half of the game board.

Then you must rebuild the mummy trap (see How to build the mummy trap) to get it ready for the next player's turn.

Then the next player takes their turn and explores the tomb.



Rules for the mummy trap

- You are only allowed to use only one hand when removing a boulder from the bowl.
- You may incidentally touch or move **another** boulder, as you rummage a bit in the bowl, **but** you **cannot** grab **the other boulder** or clear it out of the way.
- You may touch the Pharaoh's staff with your fingers. It can move around and touch the edges of the bowl. But you cannot pick it up, you cannot hold it still and you cannot move it with your fingers.
- A landslide will be triggered when the Pharaoh's staff touches the game board or the table, or if a boulder falls out of the bowl.
- If the Pharaoh's staff lands between two moves without falling out of the bowl, then there is no landslide. Simply replace the staff back into the bowl.
- If you remove the last boulder in one color from the bowl without triggering a landslide, then you have to rebuild the mummy trap (see How to build the mummy trap). Then you can explore the tomb again and move your adventurer!

Important adventure rules

Scarab space:

If an adventurer lands on a scarab space, then that player receives a scarab card from the stockpile.

Warning: You cannot have more than 4 scarabs at a time!



Mummy symbols:

If an adventurer or the mummy lands on a space with one or more mummy heads, then move the mummy as many spaces along in the direction they are facing, as the number of mummy heads that are shown on the space. If they land on a mummy space again, then continue until they land on a space without any mummy heads. If they reach the entrance of the pyramid or the burial, turn around immediately and run in the opposite direction. **They can neither enter the burial chamber nor leave the pyramid!** The mummy has also blocked any face down pyramid markers that he is standing on.



The Mummy's curse!

- You are allowed to move your character forwards or backwards. Players can move safely past the mummy.
- If your adventurer is on their way to the burial chamber and is on a space where the mummy is too, then you have to give up a scarab. If you land on a scarab space, then you will receive a scarab but you have to give it away immediately to appease the mummy.
- If the mummy passes any adventurers on their way, or if the mummy lands on a space with one or more adventurers, then the corresponding players have to give up a scarab each.
- If you do not have a scarab to give to the mummy, then you have to go back to the pit at the pyramid entrance.



The burial chamber:

You must have at least **two scarabs** in order to enter the mummy's burial chamber.

If you are the first adventurer to enter the burial chamber, turn over the first burial chamber marker and remove a boulder in the same color from the mummy trap. If you can do this without triggering a landslide, then you can turn over the second burial chamber marker **straight away**, and remove the corresponding boulder from the mummy trap. If you manage to do it, then you have freed the mummy of his curse.

If you trigger a landslide when removing the first or second boulder, your turn ends immediately. You must return to the pit at the pyramid entrance and the game will continue with the next player.



End of the game

The first player to remove **both boulders** from the mummy trap in the burial chamber, frees the mummy of their curse and wins the game.

Adventurous Landslide Variation

The basic rules of the game apply, but with the following changes:

- Each player may have a **maximum of 3 scarabs** at any time.
- Before you explore the tomb, you have to say out loud the color of the boulder that you want to remove from the trap.
- If there is a landslide, there are 2 options:
 - If the **Pharaoh's staff** falls out of the bowl: You have to move **backwards to the space that is in the same color as the boulder that you wanted to take out of the bowl.**
 - If a **boulder** falls out of the bowl: You have to move **backwards to the space that is in the same color as the boulder that fell out.**
- If you have to go backwards to a space that doesn't trigger another action, i.e. you do not receive a scarab, then you don't have to give up a scarab, and the mummy stays still.

Race to the Burial Chamber Variation

For younger players from 5 years and up

The basic rules of the game apply, but with the following changes:

- You can play without both the mummy and the scarabs!
- Adventurers can only travel forwards and can enter the burial chamber without needing to have two scarabs.

Did you know that the Eye of Horus and the Eye of Ra (see the reverse side of the marker) were together initially considered eyes of the sky god Horus? The sun god Re was added as a rival later on in the mythology. The (left) eye was associated with Horus, and referred to as the moon eye. The other (right) eye was associated with the sun god Re. The eyes represent the stars and reflect the rivalry of the two gods. (Source: Dictionary of Egyptian Religious History, original: Lexikon der ägyptischen Religionsgeschichte, Nikol Verlagsgesellschaft & Co. KG, Hamburg)





LE TOMBEAU MAUDIT

Un passionnant jeu d'adresse pour 2 à 6 aventuriers de 7 à 99 ans.

Auteurs : Wolfgang Kramer, Jürgen P.K. Grunau, Hans Raggan

Illustration : Eva Czerwenka

Il y a très longtemps, le pharaon Anophèles a été victime d'une malédiction. Depuis, sa momie parcourt les sombres couloirs de la pyramide et fait fuir tous ceux qui tentent de pénétrer dans son tombeau. Seuls de courageux héros peuvent la délivrer de sa malédiction. Pour cela, l'un d'eux devra posséder de précieux scarabées, se faufiler à travers les tunnels obscurs et parvenir jusqu'au tombeau en passant près de la lugubre momie. Par contre, celui qui courra sans faire attention dans le labyrinthe attirera la momie en colère, et se retrouvera bien vite de nouveau à l'entrée de la pyramide. De nombreux aventuriers ont déjà essayé et ont lamentablement échoué. Pourras-tu atteindre le tombeau et ainsi libérer la momie de sa malédiction ?

Contenu du jeu

1 plateau de jeu, 1 piège de momie (= coupe avec 20 pierres et 1 sceptre de pharaon), 6 pions aventuriers, 1 momie, 24 scarabées, 8 plaquettes Tombeau, 16 plaquettes Pyramide, 8 plaquettes Désert, 1 sachet de pierres, 1 règle du jeu



Préparation du jeu

Avant de jouer pour la première fois : détache avec précaution toutes les pièces de leur support.

Dépliez et posez le plateau de jeu. Triez les plaquettes Tombeau, Pyramide et Désert selon leur face. Mélangez-les toujours faces cachées, et répartissez-les cachées sur toutes les cases du plateau de jeu en fonction de leur symbole. Les plaquettes en trop sont replacées dans la boîte **sans les regarder**.

Posez la momie sur la case située devant le tombeau avec le visage tourné vers l'entrée de la pyramide. Choisissez chacun un pion et posez-le sur la case de départ verte. Les pions non utilisés sont remis dans la boîte.

Préparez les scarabées à côté du plateau de jeu.

installation de départ



Construction du piège de la momie

Posez la coupe sur la case Serpents du plateau de jeu. Mettez les pierres dans le sachet, mélangez-les rapidement, puis transvasez les pierres dans la coupe. Plantez dans la coupe le sceptre du pharaon avec la partie en bois vers le haut. Le piège de la momie est prêt.



*Attention à la malédiction de la momie :
Au cours du jeu, tu dois sans cesse prouver ton habileté et éviter le piège de la momie : pour avancer vers le tombeau, il faut réussir à retirer une boule de la couleur de la case sur laquelle tu souhaites avancer, **SANS** faire tomber le sceptre du pharaon ou une autre pierre. Tu as alors réussi à échapper à la vigilance de la momie. Mais malheur à celui qui attise la colère de la momie...*



Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui commence est celui qui réussit le mieux à imiter la démarche d'une momie.

Chaque tour comporte deux phases : 1. Explorer le mausolée / 2. Déplacer un aventurier

1. Explorer le mausolée :



Pour déplacer ton pion sur le plateau de jeu, tu dois déjouer le piège de la momie. Pour cela, choisis **une** des deux possibilités :

- **retourner une nouvelle plaquette Désert ou Pyramide**
Retourne la **prochaine** plaquette dont la face est toujours cachée. Tu dois maintenant retirer une pierre de cette couleur du piège de la momie.
- **ou choisir la couleur d'une plaquette Désert ou Pyramide déjà retournée devant toi**
Tu dois maintenant retirer du piège de la momie une pierre de la même couleur que cette plaquette.

Avec une main et prudemment, tu dois prendre la pierre qui correspond dans la coupe sans la faire tomber. Puis, mets la pierre dans le sachet.

Exemple de début de jeu :

Max commence le jeu et retourne la première plaquette Désert. Elle indique une pierre rouge. Max doit donc retirer une pierre rouge du piège de la momie. S'il y parvient sans provoquer d'éboulement (= une pierre ou le sceptre du pharaon tombe sur le plateau de jeu), il met la pierre dans le sachet, et avance son pion sur la prochaine case représentant une pierre rouge. Au début du jeu, il s'agit de la première case rouge.

Puis, c'est au tour de Julie. Elle doit maintenant choisir : soit elle retire également une pierre rouge du piège de la momie, soit elle retourne la plaquette Désert suivante et retire du piège de la momie une pierre de la couleur indiquée. Au fur et à mesure que le jeu avance, on a toujours plusieurs jetons retournés : il y a donc plus de possibilités de choisir une couleur de façon stratégique.

Attention : si vous explorez le mausolée, vous devez toujours respecter les règles liées au piège de la momie (voir ci-dessous) !

2. Déplacer un aventurier :



Si tu as fait preuve d'habileté et a réussi à ne pas déclencher d'éboulement, tu peux avancer ton pion. Choisis la direction que tu veux (en avant ou en arrière) et va sur la **prochaine case** de la couleur de la pierre que tu as retirée de la coupe. Pendant le jeu, plusieurs aventuriers peuvent se trouver sur la même case.

Attention : éboulement !

Lors de l'exploration du mausolée, si une pierre ou le sceptre du pharaon tombe de la coupe, tu déclenches un **éboulement** (voir Règles liées au piège de la momie).

Tu dois alors reculer ton pion : si ton pion se trouve hors de la pyramide, tu dois le reculer jusqu'à la case Départ.

Si le pion se trouve dans la pyramide, tu le recules sur la case située devant l'entrée de la pyramide.

Puis, tu dois reconstruire le piège de la momie (voir Construction du piège de la momie).

C'est ensuite au tour du joueur suivant, qui va explorer lui aussi le mausolée.



Règles pour le piège de la momie

- Tu ne peux retirer la pierre de la coupe qu'avec une seule main.
- Tu peux toucher ou bouger **les autres pierres**, fouiller dans la coupe, **mais tu ne peux pas** prendre des pierres dans ta main ni en mettre de côté.
- Tu as le droit de toucher le sceptre du pharaon avec tes doigts. Le sceptre peut être déplacé et effleurer le bord de la coupe. Mais tu ne dois pas le prendre entre tes doigts, le tenir ou le changer de place.
- Un éboulement n'a lieu que si le sceptre du pharaon touche le plateau de jeu ou la table, ou qu'une pierre tombe.
- Si le sceptre du pharaon tombe de la coupe entre deux tours sans avoir été touché, ceci n'est pas considéré comme un éboulement. Remettre alors le sceptre dans la coupe.
- Si tu retires la dernière pierre d'une couleur dans la coupe, sans provoquer d'éboulement, tu reconstruis le piège de la momie (voir Construction du piège de la momie). Puis, tu as le droit d'explorer une nouvelle fois le mausolée et de déplacer ton aventurier !

Règles importantes pour les aventuriers

Case Scarabée :

si un aventurier arrive sur une case Scarabée, le joueur reçoit un scarabée.

Attention : tu n'as pas le droit d'avoir plus de 4 scarabées !

Symbole Momie :

Si un aventurier ou la momie arrive sur une case représentant une ou plusieurs têtes de momie, la momie avance dans le sens vers lequel son visage est tourné, d'autant de cases que le nombre de têtes de momies figurant sur la case. Si elle arrive de nouveau sur une case Momie, elle avance encore, jusqu'à une case sans tête de momie. Si elle atteint l'entrée de la pyramide ou le tombeau, elle fait immédiatement demi-tour et avance dans la direction opposée. **Elle ne pénètre jamais le tombeau mais ne quitte aussi jamais la pyramide !** De plus, la momie ne bloque aucune plaquette Pyramide non retournée.

La malédiction de la momie !

- Si tu avances ou recules ton pion, tu peux sans danger passer devant la momie.
- Si ton aventurier avance vers le tombeau et s'arrête sur une case sur laquelle la momie se trouve, tu dois rendre un scarabée. Si tu tombes sur une case Scarabée, tu reçois d'abord un scarabée mais doit aussitôt le rendre pour calmer la momie.
- Si en avançant, la momie passe devant des aventuriers ou s'arrête sur une case occupée par un ou plusieurs aventuriers, les joueurs concernés doivent rendre chacun un scarabée.
- Si tu n'as pas de scarabée à donner à la momie, tu dois revenir sur la case devant l'entrée de la pyramide.

Le tombeau :

Pour pénétrer dans le tombeau, tu dois avoir au moins **deux scarabées**.

Si tu es le premier aventurier à pénétrer dans le tombeau, tu retournes la première plaquette Tombeau. Puis, retire la pierre correspondante du piège de la momie. Si tu réussis sans provoquer d'éboulement, tu as le droit de retourner **immédiatement** la deuxième plaquette Tombeau, et de retirer la pierre correspondante du piège de la momie. Si tu réussis encore, tu as libéré la momie de sa malédiction !

Si tu provoques un éboulement en tirant la première ou la deuxième pierre, ton tour se termine immédiatement. Tu dois revenir sur la case devant l'entrée de la pyramide et c'est au tour du joueur suivant



Fin de la partie

Le premier joueur qui réussit à retirer de suite **les deux pierres** du tombeau du piège de la momie libère la momie de sa malédiction et gagne le jeu.

Variante : L'éboulement fou

Les règles du jeu sont les mêmes que pour le jeu de base à l'exception des points suivants :

- Chaque joueur ne peut posséder que **3 scarabées au maximum**.
- Avant d'explorer le mausolée, dites à haute voix la couleur de la pierre que vous souhaitez retirer.
- Si cela provoque un éboulement, deux possibilités :
 - Le **sceptre du pharaon** tombe : tu dois alors revenir en arrière jusqu'à **la derrière case de la même couleur que celle de la pierre que tu souhaitais retirer de la coupe**.
 - Une **pierre** tombe de la coupe : tu dois alors revenir **en arrière jusqu'à une case de la même couleur que celle de la pierre tombée**.
- La case sur laquelle on doit reculer ne déclenche aucune autre action, c'est à dire que tu ne reçois pas de scarabée, mais tu ne dois pas en rendre non plus, et la momie ne bouge pas.

Variante : À toute vitesse dans le tombeau

Pour les joueurs plus jeunes à partir de 5 ans

Les règles du jeu sont les mêmes que pour le jeu de base à l'exception des points suivants :

- Vous jouez sans momie ni scarabées !
- Les joueurs peuvent uniquement avancer et peuvent pénétrer dans le tombeau sans devoir posséder deux scarabées.

Savais-tu que l'œil d'Horus et celui de Rê (voir verso des plaquettes) ont d'abord été considérés comme les yeux du dieu du ciel et de la lumière Horus ? Ce n'est que plus tard que Rê le dieu du soleil apparaît comme un concurrent dans la mythologie. L'œil gauche était associé à Horus et considéré comme l'œil de la lune. L'œil droit était associé à Rê le dieu du soleil. Les yeux représentaient donc des astres célestes et reflétaient la rivalité existante entre les deux dieux.
(Source : Lexique de l'histoire religieuse égyptienne, original : Lexikon der Ägyptischen Religionsgeschichte, Nikol Verlagsgesellschaft & Co. KG, Hamburg)



D'autres questions ?
Tu trouveras ici une vidéo des règles.





FARA-O-O!

Een spannend behendigheids spel voor 2 - 6 avonturiers van 7 - 99 jaar.

Auteurs: Wolfgang Kramer, Jürgen P.K. Grunau, Hans Raggan

Illustraties: Eva Czerwenka

Lang geleden hebben rovers het graf van farao Anofeles geplunderd en alle waardevolle scarabeeën gestolen. Sindsdien zwerft zijn mummie rusteloos doorheen de gangen van de piramide en jaagt elke indringer op de vlucht. Om zijn vloek op te heffen, zijn er moedige helden nodig. Enkel wie de waardevolle scarabeeën bezit en door de donkere tunnels langs de akelige mummie tot aan de grafkamer sluipt, heeft een kans. Wie zich echter onvoorzichtig door het labyrint haast, trekt de woedende mummie aan – en staat al gauw weer voor de ingang van de piramide. Tal van avonturiers hebben het al geprobeerd en zijn jammerlijk mislukt. Kun jij de vloek van de mummie opheffen?

Inhoud van het spel

1 spelbord, 1 val van de mummie (= kommetje met 20 rolstenen en 1 faraostaf), 6 avonturiers, 1 mummie, 24 scarabeeën, 8 grafkamerkaartjes, 16 piramidekaartjes, 8 woestijnkaartjes, 1 zakje voor rolstenen, 1 handleiding



Vorbereiding van het spel

Voor het eerste spel: Haal alle onderdelen voorzichtig uit het bord.

Leg het spelbord open. Sorteert de grafkamer-, piramide- en woestijnkaartjes volgens hun achterkant. Meng deze telkens met de achterkant naar boven en verdeel ze willekeurig over de desbetreffende velden op het spelbord. De overbodige kaartjes leg je **zonder ernaar te kijken** weer in de doos. Zet de mummie op het veld voor de grafkamer met zijn gezicht naar de ingang van de piramide. Kies een figuur en zet die op het groene startveld. Overbodige figuren leg je weer in de doos.

Leg de scarabeeën naast het spelbord.

opbouw voor het begin



Opbouw van de val van de mummie

Zet het kommetje op het slangenveld van het spelbord. Doe de rolstenen in het zakje, schud dat even en giet de rolstenen in het kommetje. Steek de faraostaf erin met het houten deel naar boven. De val van de mummie is klaar!



Let op voor de vloek van de mummie:
Tijdens het spel moet je steeds weer je handigheid bij de val van de mummie bewijzen: alleen als je een rolsteen in de kleur van het volgende wensveld uit het kommetje haalt **ZONDER** dat de faraostaf of een andere rolsteen eruit valt, kun je je weg naar de grafkamer voortzetten. Dan ben je aan de oplettenheid van de mummie ontsnapt. Maar wee diegene, die de toern van de mummie uitlokt...



Verloop van het spel

Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee. De speler die het beste als een mummie kan wandelen, mag beginnen.

Elke beurt bestaat uit twee fases: 1. Graf onderzoeken / 2. Avonturier bewegen

Fase 1 – Graf onderzoeken:



Om je figuur op het spelbord te mogen bewegen, moet je de val van de mummie te slim af zijn. Daartoe kies je **één** van deze twee mogelijkheden:

- **een nieuw woestijn- of piramidekaartje omdraaien**
Draai het volgende kaartje, dat nog met de achterkant naar boven ligt, om. Nu moet je een rolsteen van deze kleur uit de val van de mummie halen.
- **de kleur van een zichtbaar woestijn- of piramidekaartje kiezen**
Nu moet je een rolsteen van de gekozen kleur uit de val van de mummie halen.

De rolsteen haal je voorzichtig met je hand uit het kommetje, zonder hem te laten vallen. Daarna leg je de rolsteen in het zakje.

Tim begint het spel en draait het eerste woestijnkaartje om. Er staat een rode rolsteen op. Hij moet nu dus een rode rolsteen uit de val van de mummie halen. Als hem dat lukt zonder een lawine van rolstenen te veroorzaken (= rolsteen of faraostaf vallen op het spelbord), steekt hij de rolsteen in het zakje en zet hij zijn figuur op het volgende veld met een rode rolsteen. Aan het begin van het spel is dat het eerste rode veld.

Daarna is het de beurt aan Ida; zij mag nu kiezen. Ofwel beslist zij om ook een rode rolsteen uit de val van de mummie te halen, ofwel draait ze het volgende woestijnkaartje om en haalt een rolsteen van die kleur uit de val van de mummie. Naarmate het spel vordert, zijn er steeds meer kleurkaarten omgedraaid, zodat er meer mogelijkheden zijn om bewust een kleur te kiezen.

Opgelet: Als je het graf onderzoekt, moet je altijd rekening houden met de regels voor de val van de mummie (zie later)!

Fase 2 – Avonturier bewegen:



Als je handig was en geen lawine van rolstenen hebt veroorzaakt, mag je je figuur vooruit zetten. Ga in een willekeurige richting (vooruit of achteruit) naar het **volgende veld** met de kleur van de uitgehaalde rolsteen. Tijdens het spel mogen meerdere avonturiers op één veld staan.

Opgelet lavine van rolstenen:

Als bij het onderzoek van het graf een rolsteen of de faraostaf uit het kommetje gevallen is, veroorzaakt je een **lawine van rolstenen** (zie Regels voor de val van de mummie).

Dan moet je achteruit met je figuur:

als je figuur zich buiten de piramide bevindt, zet je die terug op het startveld.

Als je figuur in de piramide is, zet je die terug op het veld voor de ingang van de piramide.

Vervolgens moet je de val van de mummie weer opbouwen (zie Opbouw van de val van de mummie).

Daarna is het de beurt aan de volgende speler, die het graf onderzoekt.



Regels voor de val van de mummie

- De rolsteen mag je altijd met slechts één hand uit het kommetje halen.
- Je mag **andere** rolstenen aanraken of verschuiven, je mag in het kommetje wroeten, **maar** je mag andere rolstenen **niet** vastnemen of aan de kant leggen.
- De faraostaf mag je met je vingers aanraken. Hij mag bewegen en de rand van het kommetje aanraken. Je mag hem echter niet tussen je vingers nemen, vasthouden of verplaatsen.
- Er is pas sprake van een lawine als de faraostaf het spelbord of de tafel aanraakt of als een rolsteen uit het kommetje valt.
- Als de faraostaf zonder deze aan te raken tussen twee beurten uit het kommetje valt, is dat geen lawine. Steek de staf dan gewoon weer in het kommetje.
- Als je de laatste rolsteen van een kleur uit het kommetje haalt zonder een lawine te veroorzaken, maak je de val van de mummie weer klaar (zie Opbouw van de val van de mummie). Vervolgens mag je nog eens het graf onderzoeken en je avonturier bewegen.

Belangrijke regels voor de avonturier

Scarabeeënveld:

Als een avonturier op een scarabeeënveld terecht komt, krijgt de speler een scarabee uit de voorraad. **Opgelet: Een speler mag niet meer dan 4 scarabeeën bezitten!**



Mummiesymbolen:

Als een avonturier of de mummie zelf terecht komt op een veld met een of meerdere mummiehoofden, gaat de mummie in de richting waarin hij kijkt evenveel velden vooruit, als er mummiehoofden op het veld afgebeeld zijn. Als hij daarbij weer terecht komt op een mummieveld, loopt hij verder tot een veld zonder mummiehoofden. Als hij de ingang van de piramide of de grafkamer bereikt, draait hij zich onmiddellijk om en loopt in de tegenovergestelde richting. **Hij betreedt echter nooit de grafkamer en verlaat ook nooit de piramide!** De mummie blokkeert ook geen piramideplaatje, dat nog niet omgedraaid is.



De vloek van de mummie!

- Als je je figuur vooruit of achteruit zet, kun je zonder gevaren voorbij de mummie.
- Als je avonturier op weg naar de grafkamer op het veld komt, waar ook de mummie staat, moet je een scarabee afgeven. Als dat een scarabeeënveld is, krijg je eerst een scarabee en moet je die meteen weer afgeven om de mummie te sussen.
- Als de mummie op zijn weg langs avonturiers gaat of terecht komt op een veld met een of meerdere avonturiers, moeten die spelers telkens één scarabee afgeven.
- Als je geen scarabee hebt voor de mummie, moet je terugkeren naar het veld voor de ingang van de piramide.



De grafkamer:

Om de grafkamer te betreden, moet je minstens **twee scarabeeën** bezitten.

Als je de eerste avonturier bent die de grafkamer betreedt, draai je het eerste grafkamerkaartje om. Haal vervolgens de bijbehorende rolsteen uit de val van de mummie. Als dat je lukt zonder een lawine te veroorzaken, mag je **onmiddellijk** het tweede grafkamerplaatje omdraaien en de bijbehorende rolsteen uit de val van de mummie halen. Als je ook daarin slaagt, heb je de mummie van zijn vloek verlost. Als je bij de eerste of tweede rolsteen een lawine veroorzaakt, is je beurt meteen afgelopen. Je moet terug naar het veld voor de ingang van de piramide en de volgende speler is aan de beurt.



Einde van het spel

Wie als eerste achtereenvolgens **beide rolstenen** van de grafkamer uit de val van de mummie haalt, heft de vloek over de mummie op en wint zo het spel.

Variant: Avontuurlijke lawine van rolstenen

De regels van het basisspel gelden, maar met de volgende wijzigingen:

- Iedereen mag **maximaal 3 scarabeeën** bezitten.
- Voor je het graf onderzoekt, zeg je luidop de kleur van de rolsteen die je uit het kommetje wilt halen.
- Als je een lawine veroorzaakt, zijn er 2 mogelijkheden:
 - De **faraostaf** valt om: je moet **terug naar het veld met dezelfde kleur als de rolsteen, die je uit het kommetje wilde halen.**
 - Een **rolsteen** valt uit het kommetje: je moet **terug naar het veld met dezelfde kleur als de rolsteen, die uit het kommetje gevallen is.**
- Het veld waarnaar je terug moet, zorgt niet voor een nieuwe actie, d.w.z. dat je geen scarabee krijgt, ook geen scarabee moet afgeven en de mummie niet bewogen wordt.

Variant: Snel naar de grafkamer

Voor spelers jonger dan 5 jaar

De regels van het basisspel gelden, maar met de volgende wijzigingen:

- Je speelt zonder mummie en zonder scarabeeën!
- De avonturiers mogen enkel vooruit gaan en kunnen de grafkamer betreden zonder twee scarabeeën te bezitten.

Wist je dat het oog van Horus en het oog van Ra (zie achterkant van de kaartjes) eerst samen als ogen van de hemel- en lichtgod Horus werden beschouwd? In de mythologie kwam de zonnegod Ra er later als concurrent bij. Het ene (linker) oog wordt met Horus geassocieerd en als maanoog gezien. Het andere (rechter) oog daarentegen wordt met de zonnegod Ra in verband gebracht. De ogen staan bijgevolg symbool voor de hemellichamen en weerspiegelen de rivaliteit van beide goden. (Bron: Lexicon van de Egyptische godsdienstgeschiedenis, origineel: Lexikon der ägyptischen Religionsgeschichte, Nikol Verlagsgesellschaft & Co. KG, Hamburg)



VIDEO



Nog vragen?
Hier vind je de
instructievideo.



FARAÓN, OH, OH

Un fascinante juego de habilidad para 2 - 6 aventureros con edades comprendidas entre los 7 y 99 años.

Autores: Wolfgang Kramer, Jürgen P.K. Grunau, Hans Raggan

Ilustración: Eva Czerwenka

Hace mucho tiempo, los ladrones saquearon la tumba del faraón Anófeles y sustrajeron todos los valiosos escarabeos. Desde entonces, su momia vaga sin descanso por los pasillos de la pirámide ahuyentando a cualquier intruso. Para poder librarse de su maldición, necesitará la ayuda de valientes héroes. Sólo aquél que esté en posesión de los valiosos escarabeos y avance cuidadosamente por los tenebrosos túneles hasta la cámara mortuoria, evadiéndose al mismo tiempo de la horripilante momia, contará con la oportunidad de ayudar al faraón. No obstante, el que se apresure por el laberinto atraerá a la momia y se verá de nuevo en la entrada de la pirámide. Muchos aventureros lo han intentado y han fracasado estrepitosamente, ¿podrás liberar tú la momia de su maldición?

Contenido del juego

1 tablero, 1 trampa (cubeta con 20 cantos rodados y 1 báculo faraónico), 6 aventureros, 1 momia, 24 escarabeos, 8 fichas de cámara mortuoria, 16 fichas pirámide, 8 fichas desierto, 1 talega para los cantos y las instrucciones del juego.



Preparación del juego

Antes de comenzar el juego: Sacad con cuidado todas las piezas del tablero.

Abrid el tablero. Clasificad las fichas de cámara, pirámide y desierto según su reverso. Mezcladlas boca abajo respectivamente y colocadlas, también boca abajo, en las casillas correspondientes del tablero. Las fichas sobrantes se devolverán de nuevo a la caja **sin ser vistas**. Situad la momia en la casilla de delante de la cámara mortuoria, mirando hacia la entrada de la pirámide. Elegid un personaje y colocadlo en la casilla verde de salida. Las figuras que sobren se depositarán en la caja.

Preparad los escarabeos junto al tablero.



Preparación de la trampa de momias

Situa la cubeta en la casilla de la serpiente. Introduce los cantos rodados en la talega, agítalos brevemente y vacía la talega en la cubeta. Introduce también el báculo faraónico con la pieza de madera hacia arriba. La trampa de momias está lista.



*Ojo con la maldición de la momia: En el transcurso del juego tendrás que demostrar una y otra vez tu habilidad con la trampa de momias, ya que sólo podrás avanzar hacia la cámara mortuoria si eres capaz de sacar un canto rodado con el color de la siguiente casilla **SIN** que caigan de la cubeta el báculo faraónico o cualquier otro canto. De esta forma pasarás inadvertido para la momia, pero, ¡pobre de aquél que despierte la cólera de la momia...!*



Desarrollo del juego

Se jugará en el sentido de las agujas del reloj y comenzará el jugador que mejor imite el caminar de la momia.

Cada turno consta de dos fases: 1. Explorar la tumba / 2. Mover al aventurero

Fase 1 – Explorar la tumba:



Con el fin de poder mover tu figura, debes esquivar la trampa de momias. Para ello, eliges **una** de estas dos posibilidades:

- **Destapar una ficha pirámide o una ficha desierto**
Descubre la siguiente ficha sin destapar; y a continuación, coge un canto rodado del mismo color que la ficha.
- **Elegir el color de una ficha pirámide o ficha desierto que ya hayas destapado**
Y, a continuación, debes coger un canto rodado del color escogido.

Debes coger el canto con una sola mano y con cuidado de que no se caiga. Para terminar, introdúcelo en la talega.

Ejemplo:

Tim comienza el juego y destapa una ficha desierto en la que aparece un guijarro rojo, por lo que deberá coger de la trampa un canto rodado de color rojo. Si consigue hacerlo sin provocar un alud de piedras (esto es, sin derramar el resto de cantos o tirar el báculo faraónico sobre el tablero), introducirá el canto en la talega y moverá su figura hasta la siguiente casilla en la que aparezca un guijarro rojo. Al principio del juego se encuentra la primera casilla roja.

Ahora es el turno de Ilda y le toca elegir entre las dos posibilidades: coger un canto rodado rojo de la trampa, o bien, descubrir la siguiente ficha de desierto y coger un nuevo canto del color que corresponda. En el transcurso del juego se irán destapando nuevas fichas con más colores, por lo que habrá más posibilidades de escoger el color que se desee.

Atención: cuando exploréis la tumba, debéis tener en cuenta las reglas para la trampa de momias (ver abajo).

Fase 2 – Mover al aventurero:



Si has sido habilidoso y no has provocado ningún alud de cantos, puedes mover tu figura. Ve en la dirección que prefieras (hacia delante o atrás) hasta **la siguiente casilla** del color del canto rodado que hayas cogido. Durante el juego, varios aventureros pueden coincidir en la misma casilla.

¡Atención alud!

Si un canto o el báculo faraónico de la cubeta caen durante la exploración de la tumba, estarás provocando un alud (véanse las «Reglas para la trampa de momias»).

Deberás retroceder con tu figura:

En caso de que tu figura se encuentre fuera de la pirámide, deberás retroceder hasta la casilla de salida;

si tu figura se encuentra dentro de la pirámide, tendrás que situarla fuera de ella en la casilla de la entrada.

Por último, tendrás que reconstruir la trampa de momias (véase «Construcción de la trampa de momias»).

Ahora será el turno del siguiente jugador, que deberá explorar la tumba.



Reglas para la trampa de momias

- Deberás coger los cantos rodados sólo con una mano.
- Puedes tocar y desplazar **otros** cantos, esto es, buscar en la cubeta, **pero no** podrás cogerlos o apartarlos.
- Puedes rozar el báculo faraónico con los dedos de modo que se mueva y toque el borde de la cubeta, pero no podrás sostenerlo entre los dedos, agarrarlo o cambiarlo de sitio.
- Los aludes se producen cuando el báculo faraónico toca el tablero o la mesa, o bien cuando los cantos rodados se caen.
- Si el báculo faraónico se sale de la cubeta sin que nadie lo haya tocado, no habrá alud. En este caso, introducirás simplemente el báculo en la cubeta de nuevo.
- Si coges el último canto de la cubeta sin provocar ningún alud, debes preparar de nuevo la trampa (véase «Construcción de la trampa de momias»). A continuación, podrás explorar la tumba una vez más y mover tu aventurero.

Reglas importantes de aventurero

Casilla de escarabeo:

si un aventurero llega a una de estas casillas, el jugador recibirá un escarabeo.

Atención: ¡no podéis tener más de 4 escarabeos!

Símbolos de momia:

si un aventurero o la propia momia llega a una casilla con una o más cabezas de momia, la momia avanzará hasta vosotros tantas casillas como cabezas de momia haya representadas en dicha casilla y, si vuelve a caer en una casilla de momia, seguirá avanzando hasta que llegue a una casilla ordinaria, sin cabeza de momia. En caso de que la momia alcance la entrada de la pirámide o la cámara mortuoria, entonces se dará la vuelta y continuará avanzando en sentido contrario, **pero en ningún momento tendrá acceso a la cámara ni abandonará la pirámide**. La momia tampoco podrá bloquear ninguna ficha pirámide que se encuentre descubierta boca arriba.

La maldición de la momia!

- Cuando muevas tu figura hacia delante o hacia atrás, podrás hacerlo sin peligro aunque la momia se encuentre en tu camino.
- Si en su camino hacia la cámara mortuoria, tu aventurero cae en la misma casilla en la que se encuentra la momia, tendrás que entregar un escarabeo. En caso de que la casilla en la que caigas sea una de las casillas escarabeo, entonces recibirás primero tu obsequio y tendrás que entregarlo seguidamente para tranquilizar a la momia.
- Si es la momia la que pasa por el lado del aventurero o bien cae en su casilla, este jugador deberá entregar un escarabeo.
- Y si no dispone de él, deberá retroceder hasta la casilla, delante de la entrada de la pirámide.

La cámara mortuoria:

Para poder acceder a la cámara mortuoria, deberás contar como mínimo con **dos escarabeos**. Si eres el primer aventurero en llegar a la cámara, destapas la primera ficha de cámara mortuoria y coges de la trampa el canto rodado que te corresponda. Si lo consigues sin provocar un alud, podrás des-tapar **inmediatamente** la segunda ficha de cámara y volver a coger el canto rodado correspondiente; y si lo logras de nuevo, entonces habrás liberado la momia de su maldición. No obstante, si provocas un alud al coger los cantos perderás el turno. En este caso debes retroceder hasta la casilla delante de la entrada de la pirámide y el resto de jugadores continuará jugando.



Finalización del juego

El primero que llegue a la cámara y saque **los dos cantos** de la trampa, liberará a la momia y ganará con ello el juego.

Variante: La aventura del alud de cantos

Se aplicarán las reglas básicas del juego introduciendo los siguientes cambios:

- Cada jugador debe poseer **3 escarabeos como máximo**.
- Antes de explorar la tumba, debéis mencionar en voz alta el color del canto rodado que preferís coger.
- En caso de alud, existen dos posibilidades:
 - **El báculo faraónico** cae sobre el tablero: deberás retroceder **hasta la casilla del mismo color que el canto rodado que pretendías coger de la cubeta**.
 - **Un canto rodado** cae de la cubeta: deberás retroceder **hasta la casilla del mismo color que ese canto rodado**.
- La casilla a la que se debe retroceder no provocará ninguna acción, esto es, no expedirá escarabeos, tampoco tendrán que entregarse, y, si la momia se encuentra situada en ella, tampoco se moverá.

Variante: Rápido a la cámara mortuoria

Para jugadores jóvenes a partir de 5 años.

Se aplicarán las reglas básicas del juego introduciendo los siguientes cambios:

- Se jugará sin momia ni escarabeos.
- Los aventureros se moverán únicamente hacia delante y podrán entrar en la cámara mortuoria sin necesidad de contar con dos escarabeos.

¿Sabías que el Ojo de Horus y el Ojo de Ra (véase el reverso de las fichas) eran en un principio un único Ojo de Horus dios de la luz y del cielo? Más adelante, llegaría a la mitología Ra, dios del sol, como competencia de Horus.

El ojo izquierdo se relaciona con Horus y se denomina ojo de la luna, mientras que el ojo derecho está asociado con Ra, dios del sol. Por lo tanto, ambos ojos representan los astros celestes y reflejan la rivalidad entre los dos dioses.

(Fuente: Enciclopedia sobre la historia de la religión egipcia, original: Lexikon der Ägyptischen Religionsgeschichte, Nikol Verlagsgesellschaft & Co. KG, Hamburg)





FARA-OH-OH-NE!

Un appassionante gioco di abilità per 2-6 esploratori da 7 a 99 anni.

Autori: Wolfgang Kramer, Jürgen P.K. Grunau, Hans Raggan

Illustrazioni: Eva Czerwenka

Molto tempo fa la tomba del faraone Anofele fu saccheggiata da furfanti, che trafugarono tutti i preziosi scarabei. Da allora, la sua mummia vaga senza pace per i corridoi della piramide, costringendo ogni intruso alla fuga. Per liberarla dalla sua maledizione ci vogliono degli eroi coraggiosi. Potrà provarci solo chi possiede i preziosi scarabei e riesce a intrufolarsi negli oscuri corridoi che portano alla tomba senza farsi notare dalla temibile mummia. Chi invece si affretta incautamente per il labirinto si attira addosso le ire della mummia e si ritrova ben presto davanti all'entrata della piramide. Molti esploratori ci hanno già provato, fallendo miseramente. Riuscirai a liberare la mummia dalla sua maledizione?

Dotazione del gioco

1 tabellone di gioco, 1 trabocchetto della mummia (= ciotola contenente 20 massi e 1 bastone del faraone), 6 esploratori, 1 mummia, 24 scarabei, 8 gettoni tomba, 16 gettoni piramide, 8 gettoni deserto, 1 sacchetto dei massi, 1 istruzioni di gioco



Preparazione del gioco

Prima di giocare per la prima volta: Staccate con cautela tutti i pezzi dal supporto.

Sistemate il tabellone di gioco. Suddividete i gettoni tomba, piramide e deserto in base al colore del retro. Mescolate separatamente i gettoni coperti e distribuiteli a piacere, sempre coperti, sulle caselle corrispondenti del tabellone di gioco. I gettoni in eccesso vanno riposti nella scatola **senza essere guardati**. Posizionate la mummia sulla casella davanti alla tomba, con il volto rivolto verso l'entrata della piramide. Scegliete una figura a testa e mettetela sulla casella di partenza verde. Le figure in eccesso vanno riposte nella scatola.

Tenete pronti gli scarabei vicino al tabellone di gioco.



Costruzione del trabocchetto della mummia

Colocate la ciotola sulla casella serpente del tabellone di gioco. Mettete i massi nel sacchetto, agitatelo brevemente e fateli scivolare nella ciotola. Infilateci dentro il bastone del faraone, con la parte in legno visibile e rivolta verso l'alto. Il trabocchetto della mummia è pronto.



*Attenzione alla maledizione della mummia: Nel corso del gioco devi saperti destreggiare con il trabocchetto della mummia: infatti, per poter avanzare verso la tomba del faraone, devi riuscire a togliere una biglia dello stesso colore della prossima casella prescelta **SENZA** far cadere il bastone del faraone o altre biglie. Solo così potrai sfuggire all'attenzione della mummia. Guai invece a chi attira su di sé le ire della mummia...*



Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Inizia il giocatore più bravo a imitare l'andatura di una mummia.

Ogni turno di gioco si svolge in due fasi: 1. Esplorare / 2. Spostare l'esploratore

Fase 1: esplorare



Per spostare la tua figura sul tabellone di gioco, devi saper aggirare il trabocchetto della mummia, scegliendo **una** tra due possibilità:

- **scoprire un nuovo gettone deserto o piramide**
Scopri il **prossimo** gettone ancora coperto e rimuovi quindi un masso dello stesso colore dal trabocchetto della mummia.
- **scegliere il colore di uno dei gettoni deserto o piramide scoperti in precedenza**
Ora devi rimuovere un masso del colore prescelto dal trabocchetto della mummia.

Rimuovi con cautela il masso corrispondente dalla ciotola usando una sola mano e avendo cura di non farlo cadere; mettilo quindi nel sacchetto dei massi.

Esempio iniziale:

Marco inizia a giocare e scopre il primo gettone deserto, che indica un masso rosso. Deve quindi rimuovere un masso rosso dal trabocchetto della mummia. Se ci riesce senza provocare una valanga di massi (= un masso o il bastone del faraone cadono sul tabellone di gioco), mette il masso nel relativo sacchetto e sposta la sua figura sulla prossima casella raffigurante un masso rosso. All'inizio del gioco, si tratta della prima casella rossa.

Tocca adesso a Paola, che deve scegliere se rimuovere a sua volta un masso rosso dal trabocchetto della mummia o se scoprire il gettone deserto successivo e rimuovere un masso del colore corrispondente dal trabocchetto della mummia. Nel prosieguo del gioco, vengono scoperti sempre più gettoni colorati ed aumentano così le possibilità di selezionare un colore in modo mirato.

Attenzione: quando esplorate il monumento dovete sempre osservare le regole del trabocchetto della mummia (vedi sotto)!

Fase 2: spostare l'esploratore:



Se hai dato prova di abilità e non hai provocato nessuna valanga di massi, puoi spostare la tua figura. Vai nella direzione preferita (spostandoti avanti o indietro) verso **la prossima casella** del colore del masso che hai tolto. Sulla stessa casella possono stazionare uno o più esploratori.

Attenzione, valanga di massi:

Se, nel corso dell'esplorazione, dalla ciotola cadono un masso o il bastone del faraone, hai provocato una **valanga di massi** (vedi le regole del trabocchetto della mummia).

In questo caso devi far retrocedere la tua figura: se si trova fuori dalla piramide, devi riportarla sulla casella di partenza.

Se si trova dentro la piramide, rimettila sulla casella davanti all'entrata.

Devi quindi ricostruire il trabocchetto della mummia (vedi costruzione del trabocchetto della mummia).

Il turno passa quindi al giocatore successivo, che inizia a sua volta a esplorare il monumento.



Regole per il trabocchetto della mummia

- Per rimuovere il masso dalla ciotola puoi utilizzare una sola mano.
- Puoi toccare o spostare un **altro** masso, quindi anche rovistare all'interno della ciotola, **ma non** puoi né afferrarlo né metterlo da parte.
- Puoi toccare con le dita il bastone del faraone, che potrebbe muoversi fino a toccare il bordo della ciotola. Non puoi però afferrarlo con le dita e nemmeno tenerlo in mano o spostarlo.
- La valanga di massi si scatena quando il bastone del faraone tocca il tabellone di gioco o il tavolo, oppure quando cade un masso.
- Se, tra un turno di gioco e l'altro, il bastone del faraone cade dalla ciotola senza essere stato toccato, non si scatena nessuna valanga di massi. Rimettete semplicemente il bastone nella ciotola.
- Se riesci a togliere l'ultimo masso di un colore dalla ciotola senza provocare una valanga di massi, devi ricostruire il trabocchetto della mummia (vedi **costruzione del trabocchetto della mummia**). Puoi quindi continuare l'esplorazione e spostare il tuo esploratore.

Importanti regole dell'avventura

Casella scarabeo:

se un esploratore finisce su una casella scarabeo, il giocatore ottiene uno degli scarabei della scorta.

Attenzione: non si possono avere più di 4 scarabei!



Simboli della mummia:

se un esploratore o la mummia finiscono su una casella con una o più teste di mummia, la mummia avanza, in direzione dello sguardo, di un numero di caselle pari a quello delle teste raffigurate. Se finisce su un'altra casella mummia, prosegue fino alla casella successiva priva di teste di mummia. Se raggiunge l'entrata della piramide o la tomba, si gira subito e prosegue quindi nella direzione opposta. **La mummia non entra mai nella tomba e non abbandona mai la piramide!** La mummia non blocca inoltre nessun gettone piramide coperto.



La maledizione della mummia!

- Se sposti la tua figura avanti o indietro, puoi passare davanti alla mummia senza alcun rischio.
- Se, sul percorso verso la tomba, il tuo esploratore si ritrova su una casella dove staziona anche la mummia, devi cedere uno scarabeo. Se si tratta di una casella scarabeo, prima ne ricevi uno, ma poi lo devi cedere immediatamente per placare la mummia.
- Se la mummia incrocia gli esploratori sul suo cammino, o se finisce su una casella su cui stazionano uno o più esploratori, i giocatori corrispondenti devono cedere uno scarabeo a testa.
- Se non hai alcuno scarabeo da dare alla mummia, devi tornare sulla casella all'entrata della piramide.



La tomba:

Per entrare nella tomba, devi possedere almeno **due scarabei**.

Se sei il primo esploratore a entrare nella tomba, devi scoprire il primo gettone tomba e, quindi, rimuovere il masso corrispondente dal trabocchetto della mummia. Se ci riesci senza provocare la valanga di massi, puoi scoprire **subito** il secondo gettone tomba e togliere il masso corrispondente dal trabocchetto della mummia. Se ce la fai anche questa volta, hai liberato la mummia dalla sua maledizione. Se, quando rimuovi il primo o il secondo masso, provochi una valanga di massi, il tuo turno finisce subito. Devi tornare sulla casella davanti all'entrata della piramide; il gioco prosegue con il giocatore successivo.



Fine del gioco

Chi per primo rimuove, **uno dopo l'altro**, entrambi i massi della tomba dal trabocchetto della mummia, libera la mummia dalla sua maledizione e vince il gioco.

Variante Rocambolesca valanga di massi

Le regole del gioco di base rimangono invariate, eccezion fatta per quanto segue:

- Ognuno può arrivare a possedere **al massimo 3 scarabei**.
- Prima di esplorare, dovete annunciare ad alta voce il colore del masso che volete togliere.
- Se si scatena una valanga di massi, ci sono 2 possibilità:
 - **Il bastone del faraone** cade: devi tornare **sulla casella dello stesso colore del masso che hai cercato di rimuovere dalla ciotola**.
 - **Un masso** cade dalla ciotola: devi tornare **sulla casella dello stesso colore del masso caduto**.
- La casella su cui retrocede l'esploratore non comporta alcuna azione ulteriore, vale a dire che non ottieni nessuno scarabeo, ma non ne devi neanche cedere nessuno e la mummia non si muove.

Variante A gambe levate nella tomba

Per giocatori più piccoli, a partire dai 5 anni

Le regole del gioco di base rimangono invariate, eccezion fatta per quanto segue:

- Giocate senza mummia e senza scarabei!
- Gli esploratori possono solo spostarsi in avanti e possono entrare nella tomba anche se non possiedono i due scarabei.

Sapevi che l'occhio di Horus e l'occhio di Ra (vedi retro dei gettoni), presi assieme, rappresentavano inizialmente gli occhi di Horus, il dio del cielo e della luce? Più avanti, nella mitologia venne introdotto come suo rivale il dio del sole Ra. L'occhio sinistro è associato a Horus e prende il nome di occhio della luna. L'occhio destro è correlato invece al dio del sole Ra. Gli occhi rappresentano quindi gli astri e rispecchiano la rivalità tra i due dei. (Fonte: enciclopedia della storia della religione egizia, originale: Lexikon der ägyptischen Religionsgeschichte, Nikol Verlagsgesellschaft & Co. KG, Hamburg)

