

PHARAOH CODE

di James Lim
giocatori: 2-5 • età 10+ • durata: 20 minuti

MATERIALE DEL GIOCO

48 tasselli scarabeo (color giallo, blu, rosso e nero per i diversi livelli di difficoltà)



3 dadi (uno a otto
facce, uno a dieci e
uno a dodici)



1 clessidra



1 cartellone

IL GIOCO

I giocatori cercano di impossessarsi dei preziosi tasselli scarabeo del tesoro del faraone. Chi riesce a contare più velocemente riceve il maggior numero dei tanto ambiti scarabei. Attenzione però a non affrettarsi troppo a prenderli per non avere punti di penalizzazione!

PREPARATIVI

In ogni casellina del cartellone viene collocato un tassello del rispettivo colore.

I rimanenti tasselli scarabeo vengono selezionati secondo il livello di difficoltà e messi accanto al cartellone come indicato nell'illustrazione.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

LANCIARE I DADI

All'inizio della partita un giocatore scelto a piacere lancia i tre dadi.

CONTARE

Tutti i giocatori cercano ora contemporaneamente di combinare almeno due dei punteggi dei tre dadi usando le 4 operazioni matematiche (addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione) in modo da ottenere il risultato corrispondente a uno dei tasselli scarabeo del cartellone. I punti di ogni dado si possono usare solo una volta.


$$(5 - 2) \times 11 = 33$$



PRENDERE IL TASSELLO

Se un giocatore ritiene di aver calcolato il numero di un tassello, lo prende e lo mette dapprima davanti a sé fino alla fine della partita. I tasselli presi non si possono rimettere sul cartellone.

GIRARE LA CLESSIDRA

Subito dopo aver preso un tassello si dovrà girare la clessidra. Successivamente, fino a quando la sabbia della clessidra è scesa, tutti i giocatori hanno tempo di impossessarsi di altri tasselli e di metterli davanti a sé. Ogni giocatore può prendere un numero illimitato di tasselli.

FARE I CONTI

Dopo che la sabbia della clessidra è scesa, ogni giocatore deve essere in grado di eseguire le operazioni con le quali si è impossessato dei tasselli.

Se il risultato delle operazioni è corretto, mette i tasselli scoperti nella sua riserva. Al termine della partita i punti di questi tasselli sono positivi.

Se invece il giocatore non riesce ad eseguire correttamente le operazioni, gira i tasselli e li mette coperti nella sua riserva. Alla fine della partita questi tasselli hanno un punteggio negativo.

IL GIOCO CONTINUA

Prima di iniziare il giro successivo, le caselline vuote sul cartellone vengono riempite con altrettanti tasselli del colore corrispondente. Successivamente un giocatore scelto a piacere lancia i dadi e il gioco prosegue.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando non è più possibile riempire le caselline vuote del cartellone con i tasselli del colore corrispondente.

IL PUNTEGGIO

Terminata la partita, i giocatori calcolano i punti dei propri scarabei.

- Gli scarabei dei tasselli scoperti valgono un punto positivo.
- Gli scarabei dei tasselli coperti valgono invece un punto negativo.

Vince il giocatore (o i giocatori) che hanno conseguito il punteggio più alto.

VARIANTE PER ESPERTI

Ogni giocatore può prendere quanti tasselli desidera. In questo caso è necessario fare i conti molto in fretta.



Avete acquistato un prodotto di qualità. Se, tuttavia, avete qualche reclamo, rivolgetevi direttamente a noi.
Per ulteriori domande siamo a vostra disposizione.

Distribution Schweiz / Suisse / Svizzera
Carletto AG / 8820 Wädenswil / www.carletto.ch