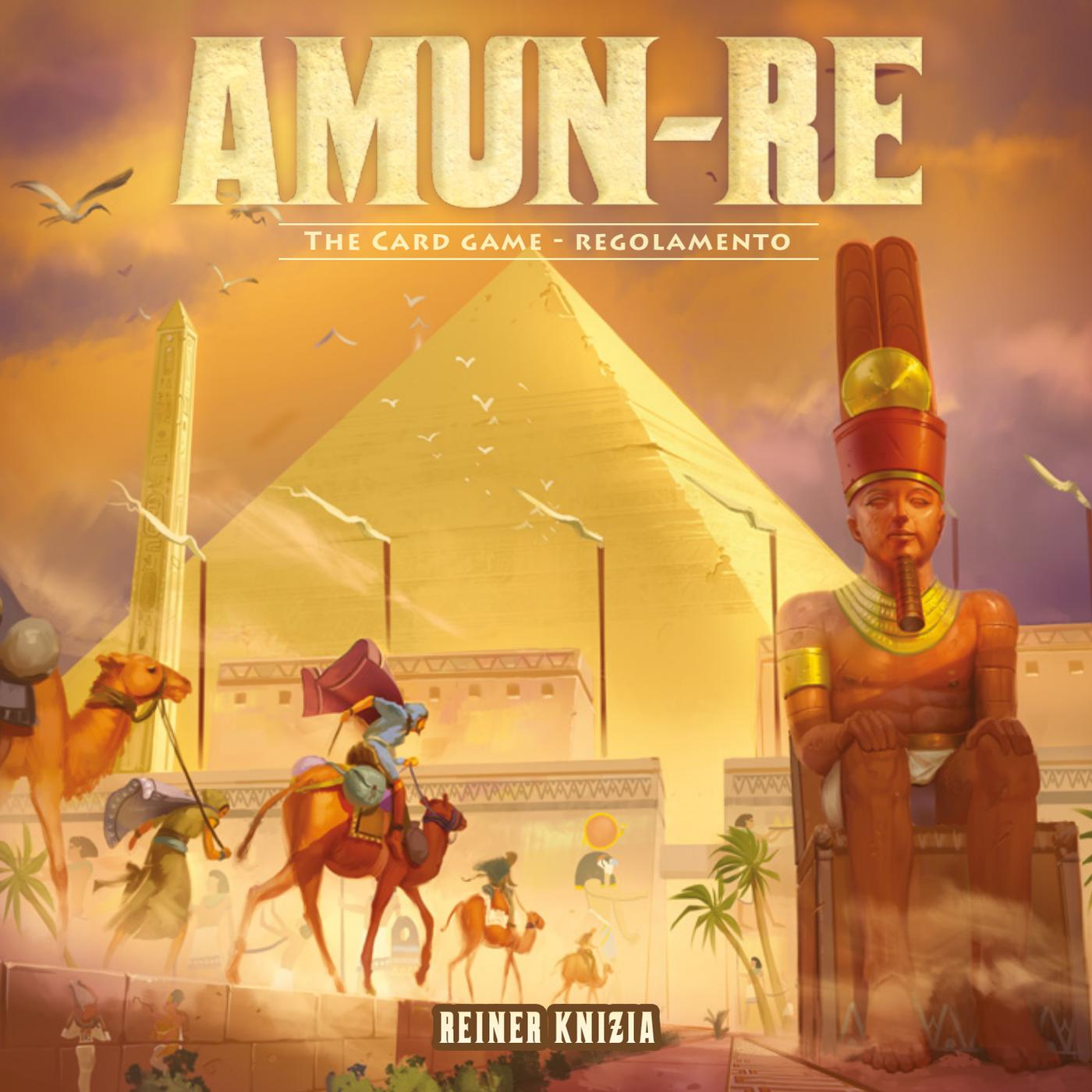


AMUN-RE

THE CARD GAME - REGOLAMENTO



REINER KNIZIA

INTRODUZIONE

Amun-Re, The Card Game è ambientato nell'antico Egitto. La partita ha la durata di 3 Imperi, nel corso dei quali prima otterrai e poi estenderai tre Province. Per vincere dovrai controllare le Province più prospere, presentare le offerte più generose ad Amun-Re e costruire quante più Piramidi possibile.

COMPONENTI:

- 45 carte Provincia (15 per Impero)
- 45 carte Oro (9 per giocatore, numerate da 0 a 8)
- 5 carte Riepilogo
- 76 segnalini Piramide
- 40 segnalini Punti Vittoria (20 da 1 PV, 14 da 5 PV e 6 da 10 PV)
- 5 segnalini di legno (1 per giocatore)
- 1 segnalino Ankh (primo giocatore)
- 1 segnalino Offerta
- 1 tabella delle Offerte e tracciato della Rendita sul retro della scatola

PREPARAZIONE



- Raggruppate le carte Provincia in base al loro dorso. I diversi dorsi indicano i 3 Imperi.

Per ogni Impero, pescate casualmente e senza guardarle un certo numero di carte in base al numero di giocatori:

2 giocatori: 6 carte per Impero

3 giocatori: 9 carte per Impero

4 giocatori: 12 carte per Impero

5 giocatori: tutte le carte, dunque 15 carte per Impero

Rimettete le carte avanzate nella scatola del gioco senza guardarle, non verranno utilizzate.

- Mescolate le carte separatamente per ogni Impero e formate 3 mazzi, **uno per ogni Impero**. Posizionate infine i 3 mazzi a fianco dell'area di gioco, in ordine di Impero crescente: **1 - 2 - 3**
- Posizionate i segnalini Piramide e Punti Vittoria a portata di mano dei giocatori.



segnalino Piramide



segnalini Punti Vittoria

- Ogni giocatore sceglie un colore e prende le carte Oro e il segnalino di legno del colore corrispondente, oltre a una carta Riepilogo. Rimettete le carte Oro e i segnalini di legno avanzati nella scatola del gioco, non verranno utilizzati.



carte Oro



segnalino di legno

Tenete il segnalino Ankh e Offerta a portata di mano.

- Chiudete la scatola e giratela in modo che siano visibili la tabella delle Offerte e il tracciato della Rendita. Tutti i giocatori posizionano il proprio segnalino di legno sullo spazio "0" del tracciato della Rendita.



segnalino Ankh



segnalino Offerta



carte Riepilogo



tabella delle Offerte e tracciato della Rendita



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita si svolge nel corso di 3 round di gioco, che corrispondono ai 3 Imperi. Nel corso del primo Impero, ogni giocatore ottiene 3 carte Provincia che verranno estese nel corso degli Imperi successivi.

Ogni round è diviso in 4 Fasi:

- Asta** (3 aste consecutive)
- Offerte e Favore** (simultaneamente)
- Rendita e Costruzione** (in ordine di turno)
- Punti Vittoria** (in ordine di turno)

- Determinate casualmente il primo giocatore che ottiene il segnalino Ankh. Questo segnalino indica il Faraone.



Il Faraone è sempre il primo giocatore e l'ordine di turno è sempre in senso orario.

I pareggi vengono sempre risolti in base all'ordine di turno a partire dal Faraone.

- All'inizio della partita il Faraone sceglie un qualsiasi numero di carte Oro (incluso obbligatoriamente anche la carta Oro 0) la cui **somma sia esattamente 14** e le piazza a faccia in su di fronte a sé.
- In ordine di turno, tutti gli altri giocatori fanno la stessa cosa. **Il numero e i valori sulle carte scelte dai giocatori possono essere diversi, ma la loro somma deve comunque essere esattamente 14** per ciascun giocatore (e deve includere la carta Oro 0).
- Ogni giocatore scarta le carte Oro non scelte in una pila personale coperta.



Attenzione: ogni giocatore inizia la partita con un totale di 14 Oro sulle carte nella propria riserva (inclusa la carta Oro 0). La scelta di carte di fronte ai vari giocatori può essere diversa, oppure identica, l'importante è che il totale dei valori di ciascun giocatore sia esattamente 14 all'inizio della partita.

ANATOMIA DI UNA CARTA PROVINCIA

Piramidi già presenti nella Provincia:
le Piramidi servono a ottenere Punti Vittoria.

Numero di Ankh conferiti dalla Provincia
fintanto che non vengono coperti.
Il giocatore con il maggior numero di Ankh diventa Faraone.

Numero di Campi nella Provincia.

Il colore indica l'Impero:

- primo Impero
- secondo Impero
- terzo Impero

Carovana:
Campi e Carovane conferiscono una Rendita in base al livello di inondazione del Nilo.



A. ASTA

In questa fase vengono effettuate 3 aste. Durante ogni asta, ogni giocatore otterrà esattamente 1 carta Provincia. In questo modo ogni giocatore otterrà esattamente 3 carte Provincia in totale nel corso di questa fase e 9 carte Provincia in totale nel corso della partita.

All'inizio di ogni Asta il Faraone pesca dal mazzo dell'Impero in corso e rivela al centro del tavolo un numero di carte Provincia pari al numero di giocatori.

Il Faraone è sempre colui che inizia a puntare. Sceglie una delle carte Oro di fronte a sé e la posiziona a faccia in su di fronte a una delle carte Provincia a sua scelta. In ordine di turno, gli altri giocatori fanno lo stesso.

Durante il proprio turno, se nessuna carta Oro del giocatore si trova al centro del tavolo, egli può:

- posizionare una carta Oro di fronte a una carta Provincia per cui nessuno ha fatto una puntata; oppure
- posizionare una carta Oro di fronte a una carta Provincia con di fronte la carta Oro di un altro giocatore, **a patto che il valore della carta posizionata sia più alto**. La carta Oro presente in precedenza torna nella riserva del proprio giocatore.

Se invece una carta Oro del giocatore si trova già al centro del tavolo, egli deve passare, dando l'opportunità di puntare al giocatore successivo. Un giocatore che passa non può recuperare la carta Oro posizionata in precedenza oppure spostarla di fronte a un'altra carta Provincia.

Attenzione: se un giocatore sorpassa l'offerta di un avversario per una particolare carta Provincia, quest'ultimo può successivamente sorpassarlo con una carta Oro di valore più alto sulla stessa carta Provincia.

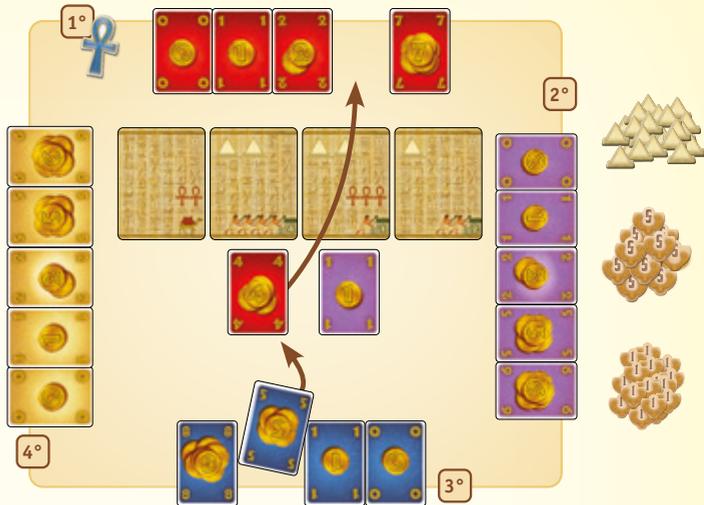
L'asta termina non appena ogni giocatore ha una carta Oro di fronte a una carta Provincia.

- Prendete la carta Provincia che siete riusciti ad acquistare e posizionate di fronte a voi a faccia in su, dopodiché scartate nella pila personale la carta Oro utilizzata per l'asta, **a meno che non abbiate utilizzato la carta Oro 0 che torna invece nella propria riserva**. In questo modo avrete sempre a disposizione almeno una carta Oro per partecipare alle aste.
- Il giocatore con il maggior numero di Ankh visibili sulle proprie carte Provincia diventa il nuovo Faraone e ottiene il segnalino Ankh.

Attenzione: l'ordine di turno è sempre utilizzato per risolvere i pareggi. Il giocatore più avanti nell'ordine di turno a partire dal Faraone vince il pareggio e diventa il nuovo Faraone.

- Effettuate 3 aste in questo modo prima di procedere con la prossima fase.

ESEMPIO DI ASTA



È il turno del giocatore Blu che vuole posizionare una carta Oro di fronte alla seconda Provincia. Poiché è già presente una carta Oro (4) del giocatore Rosso, il giocatore Blu deve giocare una carta Oro di valore maggiore (5). Il giocatore Rosso rimette la propria carta Oro nella sua riserva.

ESEMPIO DI SECONDA E TERZA ASTA



Il giocatore Viola possiede 7 Ankh sulle proprie carte Provincia al termine della seconda Asta. Essendo il giocatore con il maggior numero di Ankh, ottiene il segnalino Ankh e diventa così Faraone.



Il giocatore Viola possiede 8 Ankh sulle proprie carte Provincia al termine della terza Asta. Nessuno degli avversari ha più Ankh di lui, che mantiene dunque il segnalino Ankh e il titolo di Faraone.



B. OFFERTE E FAVORE

1. OFFERTE - Osservate con attenzione le carte Oro presenti nella riserva degli altri giocatori. Dopodiché, prendete in mano le carte Oro ancora presenti nella vostra riserva e sceglietene segretamente un qualsiasi numero (volendo, anche la carta Oro 0) per presentare un'Offerta di Oro al tempio di Amun-Re, nella speranza che influenzi il livello di inondazione del Nilo in modo per voi favorevole. Dopo che tutti sono pronti, rivelate la vostra Offerta simultaneamente.

- **Livello di inondazione:** sommate il valore delle carte Oro dell'Offerta di tutti i giocatori e posizionate il segnalino Offerta nello spazio inondazione corrispondente alla somma sulla tabella delle Offerte (0-5, 6-10, 11-15, 16+).

2. FAVORE - I giocatori ricevono un certo numero di segnalini Piramide in base alla propria Offerta presentata al tempio di Amun-Re. Posizionate i segnalini ottenuti direttamente sulle vostre carte Provincia, cercando di bilanciare le Piramidi presenti su di esse (sia stampate che segnalini).

- **Il giocatore ad aver presentato come Offerta in questo round il valore totale di carte Oro più alto ottiene 3 Piramidi;** il secondo riceve **2 Piramidi;** tutti gli altri giocatori ad aver presentato almeno 1 Oro ricevono **1 Piramide.** Come al solito risolvete i pareggi in base all'ordine di turno.
- **I giocatori che hanno presentato come Offerta in questo round la sola carta Oro 0 non ricevono alcuna Piramide.**

Scartate le carte presentate come Offerta a faccia in giù nella vostra pila personale. Lasciate dove si trovano il resto delle carte Oro presenti nella vostra riserva, serviranno per la prossima fase.

2 GIOCATORI

Il giocatore ad aver presentato l'Offerta più alta ottiene 3 Piramidi e il secondo ottiene 1 Piramide, ma solo se ha presentato almeno 1 Oro.

ESEMPIO DI OFFERTE



Livello di inondazione:
il valore totale delle Offerte è

$$(4) + (2) + (0 + 2) + (1) = 9$$

Posizionate il segnalino Offerta nello spazio corrispondente (6-10)



ESEMPIO DI FAVORE

Il giocatore Viola ha presentato l'Offerta più alta e ottiene dunque 3 Piramidi.



I giocatori Rosso e Giallo hanno presentato la stessa Offerta, ma il giocatore Giallo è più avanti nel turno, dunque solo lui ottiene 2 Piramidi.



I giocatori Rosso e Blu ottengono ciascuno 1 Piramide.



ANATOMIA DELLA TABELLA DELLE OFFERTE



Intervallo del valore totale delle Offerte

Livello di inondazione del Nilo

Rendita ottenuta per i Campi posseduti

Rendita ottenuta per le Carovane possedute (solamente se il valore totale delle Offerte è compreso tra 0 e 10)

C. RENDITA, COSTRUZIONE E PREPARAZIONE

Seguendo l'ordine di turno a partire dal Faraone, ogni giocatore risolve i seguenti 3 passaggi prima di passare il turno al giocatore successivo:

- 1. RENDITA** - Il livello di inondazione del Nilo determina l'Oro ottenuto per i propri Campi e le proprie Carovane.
 - Somma il numero di Campi visibili sulle tue carte Provincia e moltiplicalo per il valore indicato nel livello di inondazione corrispondente (da 1 a 4). Il valore ottenuto è l'Oro ottenuto per i Campi.
 - Se l'inondazione non è eccessiva (livello 1 o 2), **aggiungi 10 Oro per ogni Carovana visibile** sulle tue carte Provincia.
 - **Somma infine il valore delle carte Oro ancora presenti nella tua riserva ai valori calcolati in precedenza.** Sposta il tuo segnalino di legno sul numero corrispondente al valore totale di Oro lungo il tracciato della Rendita.
 - Scarta tutte le tue carte Oro nella tua pila personale.



- 2. COSTRUZIONE** - Utilizzando la Rendita appena ottenuta puoi costruire nuove Piramidi sulle tue carte Provincia pagando il costo di Costruzione riportato sulla carta Riepilogo. Fai arretrare il segnalino di legno lungo il tracciato della Rendita in base all'Oro speso per la Costruzione.
 - Posiziona tutti i segnalini Piramide ottenuti sulle tue carte Provincia. **Distribuisci i segnalini appena ottenuti cercando di bilanciare le Piramidi presenti sulle 3 carte Provincia (sia stampate che segnalini).** Una volta piazzati, non è possibile spostare i segnalini Piramide.

Attenzione: per rendere più semplice il calcolo dei Punti Vittoria nella fase successiva, vi consigliamo di posizionare le Piramidi sulle vostre carte Provincia organizzandole in righe, con ogni riga completa composta da 3 Piramidi.

ESEMPIO DI RENDITA, COSTRUZIONE E PREPARAZIONE

RENDITA

Il totale delle Offerte è 9 (livello 2 di inondazione): il giocatore Giallo possiede 6 Campi che gli consentono di ottenere 12 Oro (6×2), 1 Carovana che gli consente di ottenere 10 Oro e possiede ancora nella sua riserva una carta Oro 5. Il totale della sua Rendita è dunque $12 + 10 + 5 = 27$ Oro.

1° Provincia



2° Provincia

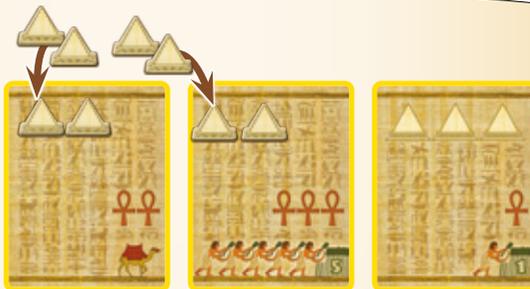


3° Provincia



COSTRUZIONE

Il giocatore Giallo decide di spendere 15 Oro per costruire 4 Piramidi, che distribuisce tra le sue carte Provincia in modo che siano presenti su di esse il più equamente possibile.



PREPARAZIONE

Il giocatore Giallo possiede ancora $27 - 15 = 12$ Oro da poter utilizzare nel round successivo. Decide dunque di prendere le carte Oro 0, 2, 4 e 6 e aggiungerle alla propria riserva per il prossimo Impero.



- 3. PREPARAZIONE** - Recupera tutte le carte Oro dalla tua pila degli scarti e scegline un certo numero (incluso obbligatoriamente anche la carta Oro 0) la cui somma sia esattamente il valore della tua Rendita residua dopo la Costruzione, come indicato sul tracciato della Rendita. Posiziona queste carte a faccia in su di fronte a te e scarta le altre coperte in una pila personale. Sposta il tuo segnalino di legno sulla casella "0" del tracciato della Rendita.

Attenzione: a partire dal secondo Impero i giocatori potrebbero iniziare il round con un valore di Oro diverso a disposizione per le aste.

- Dopo che tutti i giocatori hanno effettuato il proprio turno svolgendo questi 3 passaggi, passate alla fase successiva per il calcolo dei Punti Vittoria dell'Impero in corso.



D. PUNTI VITTORIA

Ogni giocatore calcola i Punti Vittoria ottenuti in questo Impero come segue:

+ 1 PV per ogni Piramide (sia stampata che segnalino) presente nella tua carta Provincia che ne ha meno.

+1 PV se possiedi 9 o più Campi visibili tra le tue 3 carte Provincia di questo round.

+1 PV se sei il Faraone (sei dunque il giocatore con il maggior numero di Ankh visibili sulle tue 3 carte Provincia di questo round).

-1 PV se possiedi il minor numero di Ankh visibili sulle tue 3 carte Provincia di questo round. Se il tuo punteggio per questo round è negativo, non ottieni semplicemente alcun PV.

Dopo che tutti hanno ottenuto i corrispondenti segnalini Punti Vittoria per il round in corso, procedete con il prossimo Impero.



ESEMPIO DI PUNTI VITTORIA

	Giocatore Viola				Piramidi: +3 VP Faraone: +1 VP = 4 VP	
2°	Giocatore Blu				Piramidi: +2 VP 9 Campi: +1 VP = 3 VP	
3°	Giocatore Giallo				Piramidi: +2 VP = 2 VP	
4°	Giocatore Rosso				Piramidi: +2 VP 9 Campi: +1 VP Minor Ankh: -1 VP = 2 VP	

I giocatori Rosso e Blu hanno lo stesso numero di Ankh, ma il giocatore Blu è più avanti nel turno, dunque vince il pareggio e il giocatore Rosso subisce così la penalità ai Punti Vittoria.

SECONDO E TERZO IMPERO

Nel corso del secondo e del terzo Impero il gioco procede esattamente nello stesso modo, con l'unica eccezione che al termine di ogni asta, i giocatori decidono quale Provincia desiderano estendere. Posizionate la nuova Provincia appena ottenuta sopra a una delle carte Provincia ottenute nel round precedente (che non sia già stata estesa in questo round), in modo che Ankh, Campi e Carovane vengano coperte ma che restino visibili le Piramidi.

- Il Faraone viene determinato in base al numero di Ankh visibili. Gli Ankh coperti da una nuova carta Provincia non contano per determinare il Faraone.
- La Rendita viene calcolata considerando solamente le carte Provincia ottenute nell'Impero in corso (Campi, Carovane e carte Oro rimaste).

- La Costruzione di nuove Piramidi può avvenire su qualsiasi carta delle proprie Province Estese, anche quelle ottenute negli Imperi precedenti, cercando comunque di rispettare una distribuzione equa tra le 3 Province Estese.
- I Punti Vittoria per le Piramidi sono calcolati in base a tutte le Piramidi presenti nella Provincia Estesa con il minor numero di Piramidi.
- Durante la Costruzione del terzo Impero, utilizzate tutto il vostro Oro in modo da ottenere il maggior numero possibile di Piramidi. La partita sta per finire e non avete bisogno di altre carte Oro per le aste.

ESEMPIO DI PROVINCIA ESTESA



La serie composta da 2 o 3 carte Provincia sovrapposte è chiamata Provincia Estesa.



ESEMPIO DI PUNTEGGIO NEI 3 IMPERI

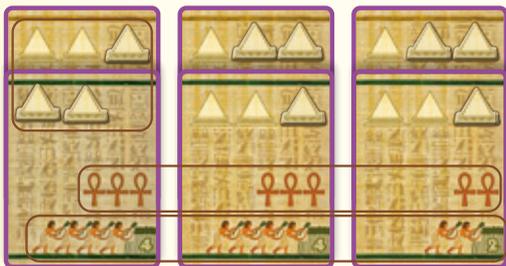
FINE DEL PRIMO IMPERO

Il giocatore Viola ha il maggior numero di Ankh (8) al termine del primo Impero ed è dunque il Faraone. Ha inoltre 3 Campi e 3 Piramidi sulla carta Provincia che ne ha meno. Ottiene dunque 1 PV (Faraone) e 3 PV (Piramidi) = **4 PV**.



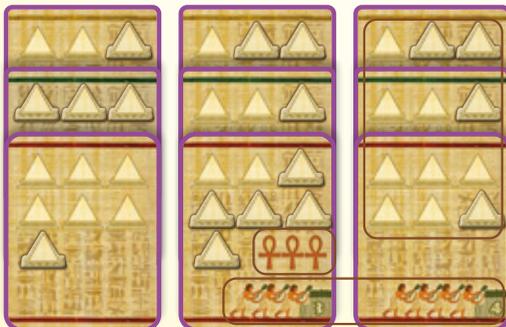
FINE DEL SECONDO IMPERO

Il giocatore Viola ha il maggior numero di Ankh (8) anche al termine del secondo Impero ed è dunque il Faraone. Ha inoltre 10 Campi e 5 Piramidi sulla carta Provincia che ne ha meno. Ottiene dunque 1 PV (Faraone), 1 PV (Campi) e 5 PV (Piramidi) = **7 PV**.



FINE DEL TERZO IMPERO

Il giocatore Viola ha il minor numero di Ankh (3) al termine del terzo Impero. Ha inoltre 7 Campi e 12 Piramidi sulla carta Provincia che ne ha meno. Ottiene dunque -1 PV (minor Ankh) e 12 PV (Piramidi) = **11 PV**. Al termine della partita il giocatore Viola ha totalizzato **22 PV totali**.



FINE DELLA PARTITA E VINCITORE

Dopo aver risolto la fase Punti Vittoria del terzo Impero la partita termina immediatamente. Sommate il numero di Punti Vittoria ottenuti nel corso dei 3 Imperi, il giocatore che ne ha di più vince la partita ed il suo nome verrà inciso sulle mura delle Piramidi a eterna memoria.

In caso di pareggio:

- Vince il giocatore in spareggio con il maggior numero di Piramidi sulle proprie 3 Province Estese (sia stampate che segnalini).
- In caso di ulteriore pareggio, vince il giocatore più avanti nell'ordine di turno.

RICONOSCIMENTI - Autore: Reiner Knizia. © Dr. Reiner Knizia, 2017.
Tutti i diritti riservati. **Team Super Meeple:** Sébastien De Poortere, Charles Amir Perret, Bernard Philippon, Alexandre Pierru e Arnaud Pierru

Illustratori: Gaël Lannurien e Igor Polouchine

Regolamento e Revisione: Guillaume Gille-Naves e Bernard Philippon

Direzione Artistica: Igor Polouchine **Packaging:** ORIGAMES
Made in china da Whatz Games.

Reiner Knizia ringrazia i playtester che hanno partecipato allo sviluppo di questo gioco, in particolare: Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin e Dave Spring.

Amun-Re, The Card Game è un gioco pubblicato da SUPERMEEPLE
6, rue de la grange aux belles - 75010 Paris ©2017 SUPERMEEPLE.
SUPERMEEPLE and its logo are trademarks of Super Meeple.

REGOLAMENTO ITALIANO A CURA DI GATEONGAMES

Traduzione: Giacomo Maltagliati

Impaginazione: Margherita Cagnola

Revisione: Giulia Licciardello e Sollenda Cacini

Supervisione: Mario Cortese

Sito Web: www.gateongames.com

Distribuzione a cura di DungeonDice.it

www.dungeondice.it

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.

Tutti i diritti sono riservati.

