

N

FARAO

For 1 til 5 spillere fra 7 år

Forfatter: Gunter Baars · Illustrasjon: Chris Mitchell, IDL, Mausreiter
 Design: IDL, Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign (spilleregul)
 Editor: Lothar Hemme, Frank Weiß

Den steinrike, men dessverre også veldig vimsete Farao har samlet mange skatter og gjemt dem under alle sine pyramider. Problemet er bare at han ikke kan huske hvor de er!

Heldigvis for ham, er du her for å hjelpe ham å lete.

INNHOOLD

- ① 47 pyramider
(16 gull, 16 rød, 15 blå)
- ② 30 kort
- ③ 1 spill Brett med 48 hull
- ④ 12 skatterammer
(hver med 1 skatt og 3 ledige felt)
- ⑤ 21 brikker
(5 x skarabeer, 3 x mumiens forbannelse, 13 x forskere med 1 til 3 hatter)
- ⑥ 1 mumie



NB: Dette spillet har to ulike spillmåter: grunnspill og spill for profesjonelle skattejegere.

MÅL MED GRUNNSPILLET

Den som finner flest av Faraos skatter og samler flest poeng, vinner spillet.

FORBEREDELSE

Før spillet spilles første gang:

Trykk forsiktig ut skatterammene og brikkene.

NB! Ikke kast **spillebrettet** (se illustrasjon til høyre).

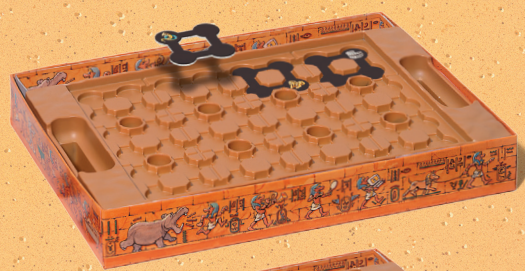


Før hvert spill:

Sorter de **30 kortene** etter tallene på baksiden (1, 2 og 3). Stokk hver bunke godt, før de legges oppå hverandre i en bunke med kortene med 3 i bunnen, deretter kortene med 2 og kortene med 1 på toppen av bunken. Dette er bunken dere skal trekke fra.



Legg de **12 skatterammene** på plass i esken, slik at alle felt er dekket og alle skatter synlige.



Det er lurt å flytte rekkefølgen på disse rammene før hvert nytt spill for å gjøre det mer spennende og utfordrende. Legg **spillebrettet** oppå plastinnsatsen i esken.

Alle skattene skal være synlige gjennom hullene i spillebrettet. Sett pyramidene tilfeldig utover spillebrettet slik at skattene dekkes. Et felt vil være ledig, slik at pyramidene kan skyves frem og tilbake. Sørg for at det ledige feltet ikke viser en skatt.



De **21 brikkene** brukes ikke i grunnspillet. Legg dem til side. Snu esken noen ganger rundt på bordet slik at ingen lenger husker hvor de ulike skattene ligger... og skattejakten kan begynne!

SPILLET STARTER

Den modigste spilleren begynner og spillet følger klokken. Den første spilleren snur det øverste kortet i bunken. Kortet viser skatten dere leter etter og verdien den har (1 til 4).



Deretter skyver spilleren på **en** av pyramidene som står inntil det ledige feltet. Nå er det tre muligheter:

1. Ingen skatt vises

Spilleren kan flytte en annen pyramide som ligger inntil det ledige feltet.

2. En skatt vises, men ikke den riktige

Uflaks! Turen går videre til neste spiller som fortsetter å lete etter den samme skatten.

3. Den riktige skatten vises

Spilleren tar kortet og legger det foran seg med bildet ned. Spilleren til venstre for ham står for tur. Han snur det neste skattekortet i bunken og prøver å finne denne skatten under pyramidene.



Du skyver pyramider helt til du enten finner skatten dere leter etter, eller en annen skatt. Ved å prøve og feile finner dere ut hvor de ulike skattene ligger og hvordan dere skal komme dere dit. Prøv å huske begge deler.



Når dere starter på kortene med 2 på baksiden, gjelder følgende: Når en spiller har funnet skatten og tatt kortet, må dere se på det neste kortet i bunken om et av disse symbolene dukker opp:



Sandstorm



Skorpion



Superkrefter



Duell

Hvis et av symbolene vises, må først denne spesialhandlingen utføres, og deretter fortsetter spillet som normalt. For alle spesialhandlingene gjelder at spilleren til venstre for den som sist flyttet en pyramide, starter sitt trekk når spesialhandlingen er utført.

Spesialhandlinger:



Sandstorm: Snu esken en kvart runde med klokken. Snu deretter kortet som normalt og fortsett skattejakten.



Skorpion – ikke snu dette kortet: Skorpionen våker over Faraos skatter og angriper alle som prøver å nærme seg. Alle spillerne skyver en pyramide hver, etter hverandre, spilleren som står for tur, begynner. Ikke flytt pyramiden som akkurat ble flyttet av forrige spiller.

Fortsett å skyve en pyramide hver helt til en spiller finner en skatt. Spilleren som fant skatten, blir stukket av skorpionen og må gi spilleren til høyre for seg ett av sine kort. Snu deretter kortet med skorpionen og fortsett som vanlig.

NB: Hvis spilleren som blir stukket av skorpionen ikke har et kort å gi bort, får spilleren til høyre for ham kortet på toppen av bunken (= kortet med skorpionen på). Spillet fortsetter deretter som normalt.



Superkrefter: Snu kortet som normalt. Med spilleren som står for tur som førstemann, får alle i denne runden superkrefter:

De kan skyve så mange pyramider i en rekke som de vil, i stedet for bare en (altså fra 1 til 7 pyramider på en gang). Dette gjør at du kan gå større avstander på en gang og lar deg flytte raskere fra en side av spillebrettet til en annen. Hvis du finner feil skatt, er trekket ditt over og spilleren til venstre for deg får prøve seg med superkreftene for å finne den rette skatten. Slik fortsetter det helt til en av dere finner riktig skatt. Da mister alle superkreftene og spillet fortsetter som normalt.



Duell – ikke snu dette kortet: Spilleren som står for tur, må nå duellere mot spilleren til venstre for seg.

Begge spillerne legger **ett** av sine kort foran seg på bordet. Skattene på de to kortene kan ikke være den samme. Hvis en av spillerne i duellen ikke har et kort, får han kortet som ligger under duellkortet i bunken og legger dette foran seg på bordet. Spilleren som står for tur, starter å skyve pyramider på brettet som vanlig, og forsøker å finne skatten på motstanderens kort. Dersom han finner feil skatt, går turen til den andre duellant som skal finne **motstanderens** skatt. Den duellant som får sin skatt funnet først, taper duellen (han taper også hvis han selv finner sin egen skatt).

Vinneren av duellen får begge kortene. Etter duellen snus kortet med duellsymbolet og spillet fortsetter som vanlig.

SLUTT PÅ SPILLET

Spillet er over når det siste kortet er vunnet. Hver spiller legger nå sammen poengene på sine kort, og spilleren med flest poeng vinner. Hvis det er flere spillere som har samme antall poeng, vinner spilleren med flest kort. Dersom de har like mange kort også, vinner begge to.

NB:

1. Hvis du snur et kort som viser skatten som akkurat vises på spillebrettet, har du flaks. Du vinner dette kortet og turen går videre til nestemann.
2. Hvis du vil spille FARAO med mindre barn, spill spillet som vanlig, men bruk kun Sandstorm av spesialhandlingene.

SPILL FOR PROFESJONELLE SKATTEJEGERE

Når dere behersker skattejakten og ønsker større utfordringer kan dere starte jakten på forskerne som har gått seg vill blant pyramidene. Jo flere forskere dere finner, jo bedre. Men se opp for mumier!

FORBEREDELSE

Forberedelsene er som til grunnspeillet, med disse endringene:

Hver spiller får en **skarabebrikke**, som dere legger foran dere med 2-tallet opp.

Er dere færre enn fem spillere, legges de øvrige skarabebrikkene til side.

Legg skatterammene i esken og spillebrettet oppå som vanlig. Legg de 16 andre brikkene oppå brettet med symbolene opp og dekk dem med gullpyramidene. Flytt litt rundt på disse, slik at ingen husker hvor de ulike brikkene ligger. Det bør ikke stå gullpyramider i hjørnene.

Sett de røde og blå pyramidene på de ledige feltene. Legg mumien ved siden av esken, den trenger dere senere. Bland og legg kortene i bunke som vanlig.



SLIK SPILLER MAN

Alle reglene fra grunnspillet gjelder, men det er to **viktige regler i tillegg**:

1. Dere kan bruke skarabeen.
2. Dersom dere finner en skatt ved å flytte på en gullpyramide, øft opp pyramiden slik at dere ser brikken som er under den. .

NB: Husk å ta kortet hvis det var den rette skatten du fant.

Brikkene og deres betydning:



Skarabe: Denne brikken gir deg et ekstra trekk to ganger i løpet av spillet. Hvis du oppdager en skatt som dere ikke leter etter, kan du bruke skarabeen og få gjøre et trekk til. Da kan du altså flytte pyramider helt til du finner en annen skatt. Første gang du bruker skarabeen, snus brikken. Andre gangen du bruker den, legges brikken vekk.



Mumiens forbannelse: Hvis du ser en mumie under gullpyramiden, legger du mumiefiguren ned foran deg. La selve mumiebrikken bli under pyramiden. Nå må du stå over ditt neste trekk, det eneste du gjør da, er å legge mumien tilbake ved siden av esken.

NB: Hvis en annen spiller finner en mumiebrikke under en pyramide mens du har mumien hos deg, har du flaks. Du gir da mumien til ham og må ikke stå over ditt neste trekk likevel.



Forskere: Hvis du finner en brikke med en eller flere forskere (= hatter), ta den og legg den foran deg. Når spillet er over, får spilleren med flest forskere **6 ekstra-poeng**. Spilleren med nest flest forskere får **3 ekstrapoeng**, og spilleren med tredje flest forskere får **2 ekstrapoeng**. Hvis det er uavgjort, får alle involverte like mange ekstrapoeng og det gis ikke ut poeng til neste plassering.

SKATTEJAKT FOR EN

Du kan også utfordre deg selv:

Jo flere skatter du finner, jo finere tittel får du av Farao (se under).

Forberedelsene er som i grunnspillet (du bruker altså ikke noe materiell fra proff-varianten). Av spesialhandlingene er det bare sandstorm som brukes.

Snu det øverste kortet og legg det foran deg. Let etter denne skatten som beskrevet i grunnspillet. Dersom du finner en annen skatt, må du legge vekk kortet du hadde og trekke et nytt fra bunken. Let så etter skatten på det nye kortet.

Hvis du finner skatten på kortet du har foran deg, får du beholde dette kortet. Når alle kortene er snudd og brukt opp, teller du hvor mange skatter du klarte å finne.

FARAOS UTMERKELSER

Mer enn 20 kort:	Farao	9 eller 10 kort:	Skriver
19 eller 20 kort:	Yppersteprest	7 eller 8 kort:	Snekker
17 eller 18 kort:	Storvisir	5 eller 6 kort:	Båtfører på Nilen
15 eller 16 kort:	Byggmester	3 eller 4 kort:	Kamelfører
13 eller 14 kort:	Kongelig Livvakt	1 eller 2 kort:	Vannbærer
11 eller 12 kort:	Kongelig balsamør	0 kort:	Ørkenbille