

# LA PIRAMIDE

Questo gioco potrebbe suscitare inimicizie e vendette tra di voi, sappiate quindi regolare la vostra cattiveria!

## LA STORIA

Nell'antico Egitto, alla morte del faraone, era tradizione che venissero rinchiusi con lui nella piramide anche alcuni dei suoi schiavi più fedeli perché lo potessero aiutare nell'aldilà.

Ma nel nostro antico Egitto le cose non vanno proprio così: non solo la piramide è diventata una "tomba condominiale", ma per di più le sei famiglie rinchiusi in essa e differenziate tra loro per colore e composte ognuna da due schiavi (le pedine sedute intente a leggere fumetti geroglificati) e da due mummie (le pedine in piedi), si sono rivelate molto poco fedeli e soprattutto ancora desiderose di continuare a vivere. Ed è così che inizia l'affannosa ricerca da parte degli schiavi delle vie d'uscita dal labirinto della piramide, mentre le mummie preferiscono restare al chiuso a fare dispetti. Ad ogni partita possono prendere parte da due (meglio se da tre) a sei giocatori (dai 5 ai 99 anni).

## COME SI GIOCA

Innanzitutto si posizionano tutte le pedine che prenderanno parte al gioco (quattro per giocatore: ognuno ha infatti a disposizione due schiavi e due mummie) nelle apposite caselle di partenza (colore + S per gli schiavi e colore + M per le mummie), poi si consegnano tre carte "maledizione" ad ogni giocatore e si forma un mazzo con quelle non distribuite.

A turno ogni giocatore può scegliere se usare una sua carta "maledizione" facendo quindi quanto in essa riportato e mettendola poi in fondo al relativo mazzo (se una maledizione prevede di scegliere una qualsiasi pedina è possibile optare anche per una di un avversario), oppure tirare il dado e muovere prima un suo schiavo e poi una sua mummia di quante caselle indicate dal punteggio ottenuto (decidendo anche diversamente per ognuna se farle avanzare o indietreggiare nel labirinto tenendo però presente che ogni spostamento è consentito solo se effettuato in orizzontale o in verticale senza oltrepassare i muri, mai se in diagonale e mai ripassando più volte nella stessa mossa su una stessa casella), e mentre con lo schiavo dovrà cercare di uscire dalla piramide, con la mummia dovrà cercare di ostacolare il passaggio agli avversari. Se però con il dado ottiene 1 può decidere se muovere effettivamente di una casella un suo schiavo e una sua mummia, oppure scegliere due valori tra 1 a 6 (o anche tre per animare di più il gioco) e tirare nuovamente il dado: se ottiene proprio uno di quei valori ha diritto a pescare e conservare (se disponibile) la prima carta del mazzo "maledizione" che potrà essere utilizzata dal turno successivo. Al termine del movimento, se ci si ferma in una casella già occupata da un'altra pedina, si deve:

- se uno schiavo si ferma con una mummia avversaria entrambi tornano alla partenza (può sembrare una situazione strana, ma qualche pazzo può anche divertirsi a farlo);
- se una mummia si ferma con uno schiavo avversario entrambi tornano alla partenza (è il modo più efficace di far retrocedere alle caselle di partenza gli schiavi troppo vicini all'uscita, e quindi alla vittoria);
- se una mummia si ferma con una mummia avversaria entrambe scoppiano e vengono rimosse dal gioco (questa mossa viene consigliata quando il cammino dei propri schiavi è ostacolato da mummie avversarie).

Qualora una pedina debba ripartire dalla partenza, potrà essere riposizionata a piacere in una delle due caselle del proprio tipo (schiavo o mummia) e della propria famiglia (colore), purché libere.

Infine, segnaliamo alcuni divieti:

- alle mummie non è consentito uscire dalla piramide;
- due schiavi non possono mai fermarsi (o se si vuole rendere più avvincente il gioco: neanche transitare se non per effetto di una carta "maledizione") sulla stessa casella, se impossibilitato a muoversi lo schiavo resta fermo (ma non la mummia);
- due componenti di una stessa famiglia non possono mai fermarsi (o se si vuole rendere più avvincente il gioco: neanche transitare se non per effetto di una carta "maledizione") sulla stessa casella, una pedina impossibilitata a muoversi resta ferma;
- non è possibile attraversare i muri del labirinto se non per effetto di una carta "maledizione".

Vince il gioco chi riesce a portare fuori per primo dal labirinto della piramide i suoi due schiavi.

Se al gioco prendono parte solo giocatori giovanissimi si può decidere di non utilizzare le carte "maledizione".