



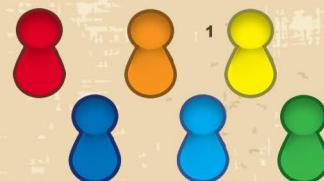
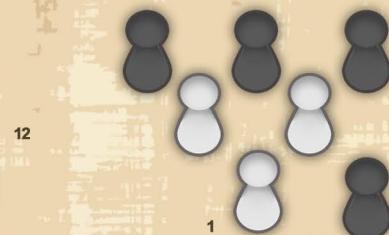
COFFIN  
RUSH!

MANUALE DI GIOCO

*“Coffin Rush!” è un gioco ideato, sviluppato e realizzato da Enrico Matè*

# CONTENUTO DELLA SCATOLA

13 pedine,<sup>1</sup> 12 quadranti,<sup>2</sup> 13 carte INSIDIA,<sup>3</sup> 6 carte riassuntive,<sup>4</sup> 30 CARTE SACCHEGGIO,<sup>4</sup> 6 PLANCE GIOCATORE,<sup>5</sup> una PLANCIA DEL FARAONE con disco CONTAGIARI,<sup>6</sup> 3 DADI DEL RISCHIO,<sup>7</sup> un gettone "piuma di maat"<sup>8</sup>, 6 GETTONI "RUSH!"<sup>9</sup>, 8 tessere BAULE,<sup>10</sup> 18 tessere SARCOFAGO,<sup>11</sup> 24 PORTE DI PIETRA,<sup>12</sup> una PORTA DEL TEMPIO,<sup>13</sup> un manuale di gioco.



## ANTEFATTO

Oltre tremila anni fa, l'Egitto venne stravolto dall'ascesa al potere di un Faraone che rimosse il culto degli antichi dei per proclamarsi egli stesso unico dio degno di venerazione, accentrando su di sé tutto il potere e la ricchezza del suo popolo. Quando questo regno perverso giunse al termine, il nuovo faraone, suo figlio, bandì il nome del padre dalla storia e ricostituì l'antico ordine nel paese, iniziando una vera e propria campagna di restaurazione che rese il suo regno prospero e celebre fino ai giorni nostri.

Alla morte del vecchio sovrano però, quattro sacerdoti che gli erano ancora fedeli vollero salvare il loro signore dalla vendetta del figlio e decisero di nascondere i resti in quello che sembrava un luogo sicuro, poiché insospettabile; un antico tempio, scavato nella roccia, consacrato proprio agli dei che egli aveva tanto avversato in vita.

Salvare solo il corpo però non era sufficiente, se lo spirito del sovrano fosse giunto al cospetto del tribunale divino avrebbe di certo subito la più pesante delle condanne. Così, dopo diversi tentativi, i sacerdoti riuscirono a legare i loro spiriti a quello del Faraone, usando come tramite i tesori del tempio e risparmiando il sovrano alla terribile vendetta degli dei. Come condizione però i tesori dovevano rimanere all'interno del tempio o il vincolo si sarebbe spezzato, rendendo vano il loro sacrificio.

Millenni dopo, un gruppo di esploratori riesce a trovare questo luogo arcano e si insinua tra le sue stanze polverose, attirato non solo dalle storie sulle ricchezze celate al suo interno, ma anche dalla fama che otterrebbero nel riportarle alla luce.

Non sanno però che il tempio è ancora abitato da uno spirito tanto antico quanto potente! Il Faraone infatti non esita a imprigionare il gruppo nel tempio e per difendere i suoi tesori inizia un rituale che sigillerà ogni sarcofago, rendendo vano ogni sforzo degli intrusi.

Gli avventurieri tuttavia non sembrano impensieriti dalla situazione e decidono di proseguire le ricerche senza curarsi del pericolo, fiduciosi nelle proprie capacità ma soprattutto spinti dalla loro sete di ricchezza e gloria.

Ormai è chiaro che per loro conta solo una cosa, diventare esploratori leggendari!

# INTRODUZIONE

Il gioco è basato sull'**esplorazione** del tempio e sulla **raccolta** dei tesori che contiene, in perenne competizione con gli altri giocatori. Ci si dovrà quindi spostare tra le stanze, interagire con l'ambiente circostante, scopercchiare i **SARCOFAGI** e ovviamente affrontare le **INSIDIE** lanciate dal Faraone! Per fare ciò i giocatori avranno a disposizione tre **AZIONI** per turno e un set di **CARTE SACCHEGGIO** con cui affrontare ogni difficoltà.

Il tempio però è un luogo ostile, oltre agli **ostacoli ambientali** dovrete affrontare anche i servi fedeli del Faraone... **MUMMIE** risvegliate dal loro sonno millenario e **SPETTRI** evocati dall'altro mondo! Pericoli dietro ogni angolo e mostri nascosti nell'ombra, c'è altro? Beh in effetti sì! Il **RITUALE** del Faraone non accenna a fermarsi, quindi dovrete resistere alle sue **INSIDIE** e mettere al sicuro il vostro bottino prima che il **CONTAGIRI** raggiunga lo 0.

La forza straripante del Faraone tuttavia gli si ritorcerà contro, quando verrà pescata l'**INSIDIA "Bomba rituale"** il **CONTAGIRI** subirà un duro colpo ma anche la **PORTA DEL TEMPIO** verrà colpita! Dopo il suo cedimento i giocatori potranno uscire, mettere al sicuro la refurtiva nel loro accampamento e magari continuare il saccheggio sfidando lo scorrere inesorabile del tempo.

Vince chi accumula più **PUNTI RICCHEZZA** con il bottino portato fuori dal tempio, sommando i punti di **TESORI**, **REPERTI** e calcolando gli eventuali **BONUS** di fine partita.



# PREPARAZIONE

Prima di iniziare, il giocatore più coraggioso si offre di entrare per primo nel tempio, così da mettere in guardia i suoi “compagni” da possibili insidie (o magari arrivare al bottino prima degli altri); se tutti sono d'accordo avrete già scelto così il primo giocatore. Se qualcun altro invece si reputa più meritevole non dovrà fare altro che convincere la platea elencando le sue incredibili, o improbabili gesta! Una volta scelto l'esploratore più coraggioso, che giocherà per primo, potete iniziare a giocare.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO: IL TEMPIO

Disponete i QUADRANTI sul tavolo dando loro la forma e l'orientamento che volete, solo il CAMPO BASE deve essere rivolto verso l'interno del tempio (*come in figura*), quindi posizionate:

- I **SARCOFAGI**, coperti, su ogni casella con lo stesso simbolo;
- I **BAULI**, coperti, su ogni casella con lo stesso simbolo;
- La **PORTA DEL TEMPIO** (*viola*) sul quadrante CAMPO BASE, in modo che divida il tempio dall'accampamento.
- Le **PORTE DI PIETRA** (*grigie*) all'ingresso di ogni stanza e di ogni quadrante.



## PREPARAZIONE DEL GIOCO: I GIOCATORI

Il capo esploratore è di diritto il primo a giocare, da lui si proseguirà in senso orario. Ogni giocatore riceve:

- Una **PEDINA**, da posizionare sulla casella “Rush!” nel quadrante CAMPO BASE;
- Una **PLANCIA GIOCATORE**, da tenere rivolta dal lato dello ZAINO, insieme ad una carta riassuntiva;
- Un “**gettone RUSH!**”, da posizionare “inattivo” sul primo slot dello ZAINO.
- Un set di **CARTE SACCHEGGIO**, da tenere in mano, del colore della pedina.



*In caso di partite a 6 giocatori si consiglia di provare la variante a squadre (vedi pag.13), per un'esperienza più strategica e competitiva.*

## PREPARAZIONE DEL GIOCO: IL FARAONE

- Posizionate la **PLANCIA DEL FARAONE** a destra del primo giocatore e impostate il **CONTAGIRI** sulla casella col valore più alto;
- Tenete da parte la carta “**Bomba rituale**” e mischiate le **CARTE INSIDIA**. A questo punto inserite la carta “Bomba rituale” circa a metà del mazzo, senza contare le carte, e posizionate il mazzo così ottenuto sulla **PLANCIA**.
- Posizionate una pedina **MUMMIA** sulla runa al centro del quadrante **CRIPTA**.
- Posizionate vicino alla plancia il **segnalino “piuma di Maat”**, dal lato della freccia in senso orario, che indicherà l’ordine di gioco;
- Tenete a portata di mano i **DADI DEL RISCHIO**, così come le **PEDINE** di **MUMMIE** e **SPETTRI**, che verranno richiesti nel corso del gioco.



## ELEMENTI DI GIOCO

I **QUADRANTI**: Sono divisi in griglia e composti da ambienti separati da **PORTE** e pareti (*non attraversabili*). Alcune caselle rappresentano ostacoli ambientali, altre contengono invece elementi con cui interagire, inoltre due dei quadranti sono diversi per alcuni aspetti:



- Il quadrante **CAMPO BASE** non è diviso da una griglia ma è composto da due soli spazi: uno rappresenta l’accampamento dove bisogna depositare i **TESORI** (*esterna al tempio*), l’altra è la grande casella con scritto “**RUSH!**” su cui vengono posizionate le pedine dei giocatori all’inizio del gioco (*interna al tempio*);



- Il quadrante **CRIPTA** rappresenta il luogo di sepoltura del Faraone, a differenza degli altri non ha un **ALTARE** bensì una runa che funge da punto di generazione per i **MOSTRI**.

**LE PORTE DI PIETRA**: Sono ostacoli che impediscono il passaggio ai giocatori e vengono posizionate al confine tra due caselle adiacenti (*ma considerate all’interno di entrambe*). **INTERAGENDO** con esse sarà possibile per aprirle o chiuderle, voltando la rispettiva tessera.

**LA PORTA DEL TEMPIO**: Viene rimossa dal gioco in seguito agli effetti dell’**INSIDIA** “Bomba rituale”.

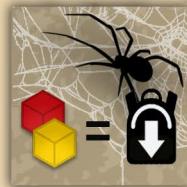
**BAULI:** Contengono **REPERTI** utili all'esplorazione del tempio: per raccogliarli e metterli nello **ZAINO** sarà necessario trovarsi su di essi e compiere un'**INTERAZIONE**, spendendo quindi un'**AZIONE**. Non solo questi conferiscono due PUNTI RICCHEZZA, ma anche bonus passivi che si applicano al giocatore che li trasporta; i **REPERTI** sono:

- **TORCIA:** Un **MOVIMENTO** per turno incrementa di un passo;
- **PORTAFORTUNA:** Quando subisci un'**AGGRESSIONE**, puoi cambiare il risultato di uno dei **DADI DEL RISCHIO**;
- **AMULETO:** Durante la designazione del bersaglio **MUMMIE** e **SPETTRI** ti vedono con un elemento (**PUNTO RICCHEZZA** / **CARTA SACCHEGGIO**) in meno;
- **MONETE:** Vale 3 **PUNTI RICCHEZZA**.



**OSTACOLI AMBIENTALI:** Il tempio è un luogo ostile, colmo non solo di ricchezze ma anche di pericoli legati all'ambiente malsano e decadente. Transitando o fermandosi su certe caselle, infatti, gli esploratori subiranno i seguenti effetti:

- **DETRITI:** Il giocatore che entra su questa casella consuma due passi del proprio **MOVIMENTO** anziché uno, se ciò non è possibile il **MOVIMENTO** viene interrotto;
- **PESTILENZA:** Il giocatore che entra su questa casella interrompe subito il proprio **MOVIMENTO**;
- **TRAPPOLA:** Il giocatore che entra su questa casella interrompe subito il proprio **MOVIMENTO** e lancia i **DADI DEL RISCHIO** giallo e rosso, la somma dei risultati indica lo slot dello **ZAINO** da cui quel giocatore farà cadere il contenuto;
- **ALTARI:** Durante il **TURNO DEL FARAONE** si è invisibili ai **MOSTRI** e non si subiscono le **INSIDIE**;
- **TUNNEL:** Le caselle con "scale" dello stesso colore sono considerate adiacenti, quindi raggiungibili con un passo (*I MOSTRI non possono usare i TUNNEL*).



**I SARCOFAGI:** Sono tessere che possono contenere TESORI o MUMMIE, per aprirli è necessario trovarsi su di essi e compiere un'INTERAZIONE, al costo quindi di un'AZIONE.

In ogni caso questo viene raccolto dal giocatore sia che contenga un TESORO (vale 3 PUNTI RICCHEZZA), sia se invece contiene una MUMMIA (*si ruba il TESORO alla MUMMIA che però viene risvegliata*); generate quindi la rispettiva pedina sulla stessa casella (*il giocatore subisce una AGGRESSIONE, consultate il paragrafo MOSTRI - MUMMIE a pag. 10*).



Uno dei SARCOFAGI nasconde l'ingresso di un passaggio segreto, se trovate la "scala blu" lasciate la tessera scoperta sulla casella e consideratela una casella ambientale al pari degli altri "TUNNEL".

**ZAINO:** Sulla PLANCIA GIOCATORE ci sono degli slot numerati dove vanno alloggiati TESORI e REPERTI ogni volta che questi vengono raccolti. Posizionateli scoperti, seguendo l'ordine crescente dei numeri e facendoli scorrere verso il basso se dovesse liberarsi uno slot intermedio (*il GETTONE RUSH! occupa il primo slot e non può essere spostato o fatto cadere*).



Qualora si eccedesse lo spazio dello ZAINO i giocatori potranno scambiare gli oggetti ottenuti con quelli già trasportati, lasciando cadere quelli in eccesso.

Una volta raccolti non è possibile riorganizzare la posizione dei TESORI/REPERTI all'interno dello ZAINO;

**OGGETTI CADUTI:** Quando, in base alle diverse circostanze, ci si trovasse a far cadere uno o più oggetti, questi verranno posizionati scoperti sulla medesima casella del personaggio.

In caso di più oggetti sovrapposti, questi saranno considerati contenuti all'interno dello stesso elemento e quindi raccolti tutti in una volta al costo di uno solo (*in ordine dal primo*) usando INTERAZIONE.

**ATTENZIONE:** Gli oggetti depositati su una tenda non sono considerati "CADUTI" e non sono raccogliibili da nessun giocatore, nemmeno dal proprietario.



# SVOLGIMENTO: TURNO DEI GIOCATORI



Ad ogni turno i giocatori hanno a disposizione tre AZIONI, rappresentate dai **GETTONI** raffigurati sulla plancia. Queste sono dette AZIONI BASE e sono sempre eseguibili e ripetibili dal giocatore al costo del singolo “GETTONE”. Le AZIONI SPECIALI invece sono legate all’utilizzo delle **CARTE SACCHEGGIO**, a disposizione di tutti i giocatori, gratuitamente e una volta per turno.

## AZIONI BASE

**MOVIMENTO:** Serve a spostare la pedina del vostro personaggio per un massimo di 3 caselle, in orizzontale o verticale sul tabellone;

**INTERAZIONE:** Usata per interagire con i vari elementi di gioco quando questi si trovano sulla stessa casella del giocatore;

**DROP:** Con questa AZIONE è possibile lasciar cadere quanti oggetti si vuole dal proprio ZAINO alla casella del tabellone in cui si trova la vostra pedina o, se siete fuori dal tempio, sotto la vostra tenda (*vedi “OGGETTI CADUTI”*);

**PASSARE IL TURNO** è sempre possibile e non costa AZIONI.



COSTI DI INTERAZIONE		
ELEMENTI	COSTO	EFFETTO
Porte di pietra		Apri/chiudi
Sarcofagi		Ottieni
Bauli		Ottieni
Oggetti scoperti		Raccogli tutto

*Quando non si hanno più AZIONI da compiere il turno termina automaticamente .*

## AZIONI SPECIALI

Le CARTE SACCHEGGIO sono composte da un set uguale per tutti i giocatori e vengono distribuite durante la fase di preparazione. Queste possono essere giocate solo una volta per turno (*il proprio*), gratuitamente e in qualsiasi momento, applicandone l'effetto e scartandole nello spazio sulla PLANCIA GIOCATORE. Tutte le carte torneranno in mano quando, alla fine del proprio turno, non se ne avranno più (*RIPOSO*).

Quando il **CONTAGIRI** raggiungerà il **grado di rischio rosso** le CARTE SACCHEGGIO dei giocatori (e le CARTE INSIDIA) verranno potenziate, l'effetto descritto sulla carta viene così aggiunto a quello base della carta.

Al posto di giocare le CARTE SACCHEGGIO è anche possibile scartarle senza applicarne gli effetti, sempre gratuitamente e una volta per turno, con lo scopo di accelerare l'esaurimento della mano.

<p><b>AGGRESSIONE</b></p> <p>Beraghi un giocatore entro 3 caselle di distanza, in linea retta dalla tua pietra e senza caselle lungo il traguardo. Lancia insieme i DADI DEL RISCHIO giallo e rosso, la loro somma indica la stile della ZONA da cui quel giocatore farà cadere il contenuto.</p> <p>Se l'AGGRESSIONE avviene entro una sola casella ti appropi dell'oggetto invece che farlo cadere.</p> <p><b>RISCHIO ROSSO:</b> Scegli l'oggetto senza tirare i DADI DEL RISCHIO.</p> 	<p><b>TRADIMENTO</b></p> <p>Scegli un giocatore sul tuo QUADRANTE e scarta una CARTA SACCHEGGIO a caso dalla sua mano. Inoltre scegli e ricevi una CARTA dai tuoi scarti.</p> <p><b>RISCHIO ROSSO:</b> Il giocatore scelto scarta due carte, si recupera i due carte.</p> 	<p><b>ANALISI</b></p> <p>Guarda il contenuto di tutti i SARCOFAGI/BALLI presenti sul tuo QUADRANTE.</p> <p><b>RISCHIO ROSSO:</b> Guarda il contenuto di tutti i SARCOFAGI/BALLI presenti su un qualsiasi QUADRANTE.</p> 	<p><b>ADRENALINA</b></p> <p>Durante questo turno non si subiscono gli effetti ambientali delle caselle su cui si transitano.</p> <p><b>RISCHIO ROSSO:</b> è inoltre possibile transitare su caselle occupate da MUMMIE e SPETTRI senza subire l'effetto.</p> 	<p><b>RUSH!</b></p> <p>Gioca il gettone "RUSH!" dal lato del "+1". Finché si trova in questa posizione viene considerato un GETTONE AZIONE extra e rimane attivo fino all'effettivo consumo, disattivato una volta spento.</p> 
--	--	---	--	--

## SVOLGIMENTO: TURNO DEL FARAONE

Dopo che tutti hanno giocato, prima di ricominciare il GIRO si deve svolgere il TURNO DEL FARAONE. In questa fase i giocatori devono nell'ordine:

- 

• Lanciare un'INSIDIA: Viene pescata una carta dal MAZZO INSIDIE, l'effetto si applica a tutti i giocatori e dura da questo momento fino al momento in cui non verrà pescata una nuova INSIDIA.
- 

• Determinare il POTERE RITUALE: Lanciate un DADO DEL RISCHIO dello stesso colore mostrato dal CONTAGIRI, il risultato estratto determinerà il valore del POTERE RITUALE;
- 

• Attivare il CONTAGIRI: Il CONTAGIRI deve essere ruotato, seguendo l'ordine decrescente dei numeri, di un numero di passi pari al "POTERE" ottenuto in precedenza .
- 

• Attivazione dei SERVITORI: Vengono designati i BERSAGLI di MUMMIE e SPETTRI, che quindi compiono le loro AZIONI nell'ordine stabilito (*vedi paragrafo SERVITORI DEL FARAONE*);

## MOSTRI - I SERVITORI DEL FARAONE

**LE MUMMIE:** Vengono generate sul tabellone quando scoperte all'interno di un SARCOFAGO e possiedono tre AZIONI, da poter spendere per MOVIMENTO, INTERAZIONE o ATTESA quando attivate durante il TURNO DEL FARAONE. Nel momento in cui viene rivelata una MUMMIA il giocatore che ha aperto il SARCOFAGO raccoglie il rispettivo TESORO ma genera la pedina e subisce un'AGGRESSIONE\*.

All'inizio della fase di attivazione viene designato il BERSAGLIO delle MUMMIE, ovvero il giocatore che all'interno del tempio possiede il maggior numero di PUNTI RICCHEZZA contando tra gli oggetti nello ZAINO (almeno uno); quindi le MUMMIE vengono attivate secondo i seguenti criteri:

- Si spostano verso il bersaglio seguendo il percorso più breve e con il minor numero di cambi di direzione possibili;
- Per ogni MOVIMENTO si spostano del numero di caselle indicato dal POTERE RITUALE, fino al raggiungimento del BERSAGLIO;
- Se necessario aprono le PORTE alle stesse condizioni dei giocatori (INTERAZIONE);
- NON subiscono gli effetti degli ostacoli ambientali: trappole, detriti, ecc...;
- Possiedono la capacità \*AGGRESSIONE: Quando una MUMMIA raggiunge il suo BERSAGLIO tutti i giocatori nella casella subiscono un'AGGRESSIONE<sup>2</sup>, ovvero: lancia i DADI DEL RISCHIO giallo e rosso, la somma dei risultati indica lo slot dello ZAINO da cui quel giocatore farà cadere il contenuto.

### CASI PARTICOLARI

- A parità di RICCHEZZA viene preferito il giocatore più vicino, in caso di ulteriore parità decide il giocatore che giocherebbe per ultimo.
- Se i giocatori entrano su una casella occupata da MUMMIE il loro MOVIMENTO termina immediatamente e subiscono un'AGGRESSIONE per ogni MUMMIA presente;
- Se una MUMMIA entra su una casella in cui ci sono giocatori non bersagliati questi subiscono ugualmente l'AGGRESSIONE, la MUMMIA termina quindi il MOVIMENTO e continua poi verso il bersaglio (se possiede ancora AZIONI).
- Se non ci sono bersagli validi, o se la MUMMIA raggiunge il bersaglio prima di terminare le AZIONI, questa passa il turno (ATTESA).



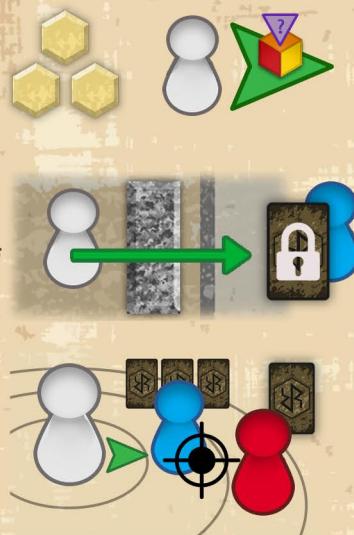
**GLI SPETTRI:** Vengono generati sul tabellone quando evocati dal MAZZO INSIDIE e possiedono tre AZIONI, da poter spendere per MOVIMENTO e ATTESA quando attivati durante il TURNO DEL FARAONE.

All'inizio della fase di attivazione viene designato il **BERSAGLIO** degli SPETTRI, ovvero il giocatore con più CARTE SACCHEGGIO in mano all'interno del tempo; quindi gli SPETTRI vengono attivati secondo i seguenti criteri:

- Si spostano verso il bersaglio seguendo il percorso più breve e con il minor numero di cambi di direzione possibili (*attraversano PORTE e pareti*);
- Per ogni MOVIMENTO si spostano del numero di caselle indicato dal POTERE RITUALE, fino al raggiungimento del BERSAGLIO;
- **NON** subiscono gli effetti degli ostacoli ambientali: trappole, detriti, ecc...;
- Possiedono la capacità TERRORE: Quando uno SPETTRO raggiunge il suo BERSAGLIO tutti i giocatori nella casella subiscono TERRORE, ovvero: scegliere casualmente una CARTA SACCHEGGIO dalla propria mano e rimuoverla dal gioco, posizionandola sotto la propria PLANCIA (*la carta non potrà più essere ripresa*). In seguito a questo anche lo SPETTRO viene rimosso dal gioco.

### CASI PARTICOLARI

- A parità di CARTE SACCHEGGIO viene preferito il giocatore più vicino, in caso di ulteriore parità decide il giocatore che giocherebbe per ultimo.
- Se i giocatori entrano su una casella occupata da SPETTRI il loro MOVIMENTO termina immediatamente e subiscono un TERRORE per ogni SPETTRO presente;
- Se uno SPETTRO entra su una casella in cui ci sono giocatori non bersagliati questi subiscono ugualmente il TERRORE (lo spettro viene quindi rimosso).
- Se non ci sono bersagli validi, o se lo SPETTRO raggiunge il bersaglio prima di terminare le AZIONI, questo passa il turno (ATTESA).



# FINE DEL GIOCO: PUNTEGGIO

Il gioco finisce appena il **CONTAGIRI** completa il suo percorso, raggiungendo lo 0.

Al momento di determinare il punteggio i giocatori voltano la loro plancia e dispongono gli oggetti messi al sicuro sull'area con la tenda, gli altri rimasti nello **ZAINO** invece andranno impilati nella rispettiva casella. Si assegnano quindi i punti come di seguito facendo camminare la propria pedina sul tracciato, in caso di parità ha la precedenza chi possiede più **TESORI** in totale; se il pareggio persiste si preferiscono i giocatori fuori dal tempo.

**ZAINO**



**TENDA**



**TESORI**   **REPERTI**   **BONUS**

6 PR   4 PR   1 PR

6+1 PR   2 PR   0 PR

9+1 PR   0   1 PR



Il **punteggio finale** si calcola sommando:

1. I **PUNTI RICCHEZZA** di ogni **TESORO** (3 P.R.) e **REPERTO** (2 P.R.) depositato sulla propria tenda;
2. Un **PUNTO RICCHEZZA** per ogni oggetto rimasto nello **ZAINO**;
3. I **PUNTI RICCHEZZA** ottenuti dal bonus **COLLEZIONI\***;

*... in caso di parità ...*

4. Maggioranza di **TESORI**;
5. Precedenza ai giocatori fuori dal tempo.

\***COLLEZIONI**: Ogni **TESORO** con lo stesso colore di sfondo (**Ve, G, A, R, Vi**)

appartiene ad una **COLLEZIONE**, distinta in base alla rarità dei suoi componenti.

A fine partita i giocatori riceveranno un **PUNTO RICCHEZZA** per ogni **COLLEZIONE**

di cui possiedono la maggioranza di pezzi messi al sicuro (in caso di parità nessuno riceve punti).



*Complimenti, hai coronato il tuo sogno di gloria e sei diventato un **ESPLORATORE LEGGENDARIO!**  
Se hai ancora fame di avventura perché non provi la variante a squadre oppure a cambiare la disposizione dei quadranti?*

## GIOCO A SQUADRE - COMPANY RUSH!

È possibile giocare “Coffin Rush!” anche a squadre, per un’esperienza diversa e più strategica che metterà alla prova le vostre capacità di pianificazione e collaborazione.

*Il gioco in modalità “squadre” prevede alcune modifiche al regolamento base, tali modifiche vanno da considerarsi integrative a quanto letto fin’ora o, in caso di ambiguità, sostitutive.*

**FORMAZIONE DELLE COMPAGNIE:** In una partita a squadre, i giocatori si divideranno in COMPAGNIE di esploratori che saccheggeranno il tempio cooperando e condividendo i frutti delle proprie ricerche. Potete anche decidere di gestire ognuno la propria COMPAGNIA di esploratori, giocando ad esempio con due o più personaggi a testa.

**PUNTEGGIO UNICO:** A fine partita i punti dei giocatori alleati vengono sommati tra di loro e confrontati con quelli delle altre COMPAGNIE per determinare chi è il vincitore.

*(Come per i PUNTI RICCHEZZA, anche i pezzi delle COLLEZIONI vengono condivisi per ogni squadra).*

**GETTONE “RUSH!” CONDIVISO:** I giocatori facenti parte della stessa compagnia possono condividere l’uso dei GETTONI “RUSH!”, ad esempio: il “giocatore A” attiva il suo GETTONE RUSH!, durante il suo turno il “giocatore B”, di comune accordo col suo compagno di squadra, svolge l’AZIONE extra fornita da quel GETTONE al posto del “giocatore A”, rendendolo nuovamente “inattivo”.

*Questa pratica è utile per realizzare strategie più avanzate, inserendo tra i compagni di squadra un vero e proprio elemento di cooperazione che, se sfruttato a dovere, farà la differenza per il raggiungimento dello scopo comune: arricchirsi il più possibile!*

## ESEMPI DI GIOCO

• **PARTITA NORMALE:** Durante lo scorso **TURNO DEL FARAONE** è stata pescata la **CARTA INSIDIA “SABBIE MOBILI”**, che condiziona negativamente le **AZIONI MOVIMENTO** dei giocatori riducendole di un passo. Per compensare questo deficit Christopher decide di giocare la **CARTA SACCHEGGIO “ADRENALINA”**, riuscendo almeno ad ignorare gli ostacoli ambientali e a colmare la distanza che lo separa dal suo obiettivo. Compie così un **MOVIMENTO** e giunge al cospetto di una **PORTA DI PIETRA**, la apre (**INTERAZIONE**), e compie due ulteriori passi fino ad un **ALTARE** che lo proteggerà durante il prossimo **TURNO DEL FARAONE**; non avendo più **GETTONI AZIONE** disponibili termina il suo turno.

• **PARTITA A SQUADRE:** Sophia inizia il suo turno sulla stessa casella di una **MUMMIA**, che nel turno precedente le ha fatto cadere un **TESORO** dallo **ZAINO**. Durante lo scorso **TURNO DEL FARAONE** è stata pescata la **CARTA INSIDIA “TOSSICITÀ”**, che ha fatto perdere a tutti i giocatori un **GETTONE AZIONE**. Sophia si trova quindi ad iniziare il turno con due soli **GETTONI AZIONE** e, di comune accordo col compagno di squadra, decide di spendere il suo **GETTONE RUSH!**. Inizia quindi raccogliendo il **TESORO** appena caduto, poi con un **MOVIMENTO** raggiunge un **SARCOFAGO** lì vicino. A questo punto consuma il **GETTONE RUSH!** del suo compagno per effettuare una **INTERAZIONE** ed aprire il **SARCOFAGO**, scoprendo un **TESORO** che aggiunge al suo **ZAINO**. Arrivata a questo punto Sophia non ha più **GETTONI AZIONE** disponibili, il suo compagno rimette il **GETTONE RUSH!** sul lato “inattivo” e termina il turno.

• **DEPOSITARE I TESORI NEL CAMPO BASE:** Alessandro inizia il suo turno sulla casella “Rush!” e si prepara a mettere al sicuro i **TESORI** che trasporta, visto che la **PORTA DEL TEMPIO** è stata appena aperta. Spende allora la sua prima **AZIONE** per eseguire un **MOVIMENTO** e spostare la sua pedina di un solo passo, nell’area fuori dal tempio; può quindi svolgere l’**AZIONE DROP** e depositare i **TESORI** sulla propria tenda. Con l’ultimo **GETTONE** disponibile rientra nel tempio e compie un “**TRADIMENTO**”, scarta quindi una **CARTA SACCHEGGIO** ad un avversario nel **QUADRANTE** e ne recupera una dalla sua pila degli scarti.

• **TURNO DEL FARAONE:** Tutti i giocatori hanno compiuto i loro turni quindi tocca al Faraone, dopodiché il **GIRO** sarà ufficialmente finito. Per prima cosa viene pescata una carta dal **MAZZO INSIDIE**, il cui effetto sarà valido da ora fino all’inizio del prossimo **TURNO DEL FARAONE**. Si prosegue determinando il **POTERE RITUALE**, lanciando un **DADO DEL RISCHIO** dello stesso colore mostrato sul **CONTAGIRI**, che viene poi abbassato dello stesso valore estratto dal **DADO**. Infine non rimane che **ATTIVARE I SERVITORI**, sul tabellone sono presenti uno **SPETTRO** e due **MUMMIE**, quindi si procede a determinarne il bersaglio:

- Lo **SPETTRO** si dirige verso il giocatore più vicino e per fare questo compie tre **MOVIMENTI** di X caselle ciascuno (in base al **POTERE RITUALE**), ignorando la presenza di **PORTE** o pareti. Una volta raggiunto il giocatore scarta a caso una **CARTA SACCHEGGIO** dalla propria mano e rimuove lo **SPETTRO**;
- La prima **MUMMIA** si dirige verso il giocatore con più **RICCHEZZA** nello **ZAINO** e compie due **MOVIMENTI** (sempre in base al **POTERE RITUALE**) passando sulla casella occupata da un altro giocatore, il quale, pur non essendo il bersaglio designato, ne subisce l’**AGGRESSIONE**<sup>2</sup>. Al termine del **MOVIMENTO** la **MUMMIA** si trova di fronte ad una **PORTA DI PIETRA**, spende così la sua ultima **AZIONE** per aprirla (**INTERAZIONE**);
- La seconda **MUMMIA** si dirige verso lo stesso bersaglio della prima, tuttavia gli basta una sola **AZIONE MOVIMENTO** per raggiungerlo e tentare l’**AGGRESSIONE**<sup>2</sup>. Con l’**AZIONE** rimanente, quindi, non gli resta che passare il turno (**ATTESA**).

Il **TURNO DEL FARAONE** è finito, il gioco riprende secondo il verso indicato dal segnalino “**PIUMA DI MAAT**”.