



I MISTERI DELL'ANTICO

Egitto

Scopri i tesori dei faraoni



Il gioco è ambientato nella Valle dei Re e precisamente nella tomba di Tutankhamon, faraone egizio morto in giovane età appartenente alla XVII dinastia. La Valle dei Re fu creata dai faraoni del Nuovo Regno (ultima fase dell'antico Egitto) in una zona desertica al fine di nascondere le tombe e i loro tesori dai predoni che nei secoli avevano rubato tutti i corredi conservati al loro interno. La scoperta della tomba di Tutankhamon avvenne il 4 novembre del 1922 ad opera di Howard Carter e Lord Carnavon. La tomba è considerata una delle più famose della storia dell'archeologia perché è una delle poche sepolture dell'antico Egitto pervenute quasi intatta in tutta la sua stupefacente ricchezza.

Competenze

Questo gioco si propone di sviluppare le seguenti competenze:

- conoscere la civiltà dell'antico Egitto
- classificare reperti
- risolvere enigmi
- rispettare le regole



Intelligenze coinvolte

L'intelligenza è la capacità di adattare il proprio pensiero al mutare delle circostanze per raggiungere determinati obiettivi. Questo gioco promuove un'intelligenza prevalente, che in questo caso è quella "personale". È ovvio che il conseguimento di una competenza in realtà attiva e coinvolge altre intelligenze:

 100	 75	 75	 50	 25
Intelligenza personale	Intelligenza spaziale	Intelligenza logico-matematica	Intelligenza linguistica	Intelligenza corporeo-cinestetica

Contenuto

4 plance tomba del faraone; 80 tessere reperto; 20 carte cerca-reperto; 30 carte enigma; 10 carte linea del tempo; Torcia UV

Obiettivi del gioco

Lo scopo del gioco è esplorare la tomba del faraone e conoscere i reperti conservati al suo interno. In base all'età e alle competenze dei bambini è possibile giocare con la versione base del gioco (adatta a bambini da 5 anni in su), oppure con la versione avanzata (per bambini dai 6-7 anni in su), che prevede anche la risoluzione degli enigmi con la torcia UV.

Preparazione

Prima di iniziare si monta il tabellone disponendo le 4 plance sul tavolo, accostandole come nell'immagine a fianco. Le **4 plance** rappresentano le 4 sale della tomba del faraone: l'*anticamera*, la *sala del sepolcro*, la *sala del tesoro*, l'*annesso* (vedi immagine). Ogni sala è evidenziata da un colore (cornice). In ogni sala sono rappresentati 20 reperti nella posizione in cui vennero ritrovati dagli archeologi.



Quindi si prendono le **tessere reperto**, si mescolano e si dispongono con il lato dell'immagine rivolto verso l'alto in modo casuale intorno al tabellone. Sulle tessere reperto sono raffigurati gli 80 reperti delle sale singolarmente. Il retro delle tessere reperto è contrassegnato con il colore della sala in cui quel reperto effettivamente si trova. La scatola contiene anche **20 carte cerca-reperto**, che propongono ciascuna una serie di 4 reperti. Le carte cerca-reperto sono double-face e sull'altro lato propongono altre combinazioni di reperti da cercare. Ad inizio partita i giocatori scelgono il lato (azzurro o giallo) delle carte cerca-reperto con cui giocare. Quindi si mescola il mazzo e si mette sul tavolo a portata di mano, con il lato scelto a faccia in giù. Si mette a faccia in giù sul tavolo anche il mazzo delle **30 carte enigma**, opportunamente mescolato.

Come si gioca (versione base)

Si gioca da 2 a 4 giocatori o squadre. A turno, un giocatore pesca una carta cerca-reperto e la gira, scoprendo il lato coperto. Quindi la mette sul tavolo visibile a tutti. A questo punto tutti i giocatori, entro un massimo di 15 secondi (o più o meno a scelta dei giocatori), contemporaneamente, provano a prendere le tessere reperto corrispondenti ai reperti riportati sulla carta pescata e li mettono ciascuno davanti a sé. Scaduto il tempo si procede alla verifica delle giocate e all'assegnazione dei punti.

- Un giocatore guadagna tante carte enigma quanti sono i reperti giusti che è riuscito a prendere. Quindi li colloca sopra la plancia della sala corrispondente.
- Se invece un giocatore ha preso una tessera reperto sbagliata non guadagna punti e perde una carta enigma già conquistata (se non ha ancora conquistato carte enigma non perde nulla). La tessera reperto sbagliata viene messa da parte. Quindi si procede con un'altra manche e il giocatore di turno sarà il secondo in senso orario. Vince la partita il primo giocatore che conquista 6 carte enigma. Attenzione: alcuni reperti sono simili e, pertanto, per verificare la correttezza della presa, bisogna confrontarli attentamente con l'immagine presente sulla plancia.



Risolvi gli enigmi con la torcia UV! (versione avanzata)

Nella versione avanzata del gioco, adatta a bambini più grandi, il giocatore che al termine della manche ha preso più tessere reperto prende una a scelta delle tessere enigma conquistate e prova a risolvere l'enigma usando la torcia UV entro il tempo di un minuto (se due o più giocatori hanno conquistato più tessere a pari merito, ognuno di loro dovrà risolvere un enigma).

Se il giocatore fornisce la risposta esatta, conquista un'altra carta enigma, altrimenti rimette nel mazzo la carta enigma conquistata e il gioco va avanti con un'altra manche.

Per risolvere l'enigma i giocatori devono illuminare con la torcia le aree intorno ai reperti oggetto del quiz e scoprire così degli indizi utili per rispondere alla domanda. Le soluzioni degli enigmi sono riportate nella pagina seguente.



CARTA ENIGMA

RISPOSTA

IL DIADEMA DEL FARAONE	COBRA
LA LAMPADA	CALCITE
IL GIOIELLO DELLO SCARABEO	AL SOLE
IL PETTORALE	IL FALCO
LA MASCHERA DORATA	LA MUMMIA DEL FARAONE TUTANKHAMON
LA BARCA SOLARE	LO SCARABEO
UNA PIUMA... DIVINA!	STRUZZO
IL PUGNALE MISTERIOSO	METEORITE
L'OCA DI LEGNO	AMON
LA RUOTA	ERA PARTE DI UN CARRO
I VASI CANOPI	ALABASTRO
LO SCRIGNO MULTIUSO	SGABELLI
I REMI	11
I COFANETTI	GIOIELLI
LA TESTA DI ATHOR	MONARCHIA
IL CARRO DA GUERRA	CERIMONIE
LE SENTINELLE	LA CAMERA FUNERARIA
LETTO ZOOMORFO	IPPOPOTAMO
LO SCUDO	SFINGE
SEGGIOLINA	LEONE
IL LETTO DI MEHETUERET	STELLE
BAULE GRANDE	VESTITI
L'ANELLO A TRE FASCE	LAPISLAZZULI
LA PILA DI CONTENITORI	CARNE
LO STRUMENTO MISTERIOSO	TROMBA
IL LETTO FUNERARIO	BES
L'ANFORA DI FAIENCE	RAME
IL TRONO CERIMONIALE	AVORIO
LE CESTE DI PAGLIA	ALIMENTARI
LA STATUA DI ANUBI	MORTI

10 carte linea del tempo

A corredo del gioco vengono fornite anche 10 carte linea del tempo. Sulle carte linea del tempo sono riportati gli eventi principali della storia dell'antico Egitto. Le carte possono essere ordinate in ordine cronologico dalla più antica alla più recente per avere un quadro completo della storia di questa civiltà.

FRONTE



RETRO





Multiple Intelligences Games

IT53719 © Headu s.r.l. - Viale Europa 23
64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy