

HAMUNAPTRA

ESCAPE *de la*
GRAN PIRAMIDE

10¢

EL TURISTA ACCIDENTADO
Y OTROS MISTERIOS

EL SUSURRO
DE LA CRIPTA

EL ESCARABAJO
ESCARLATA

LOS SIETE SELLOS
DEL SARCOFAGO
DE PLATA

Por Juan Antonio Huerta

10 AVENTURAS DE MISTERIO E INTRIGA

INTRODUCCIÓN

A principios del s. XX, la fiebre por la búsqueda de las riquezas del Antiguo Egipto estaba en auge; multitud de soñadores fijaban su mirada en el misticismo y la magia de tiempos ya olvidados. Muchos se limitaban a soñar en la distancia, unos pocos perseguían activamente sus sueños.

La última morada de las riquezas de Egipto está a punto de ser descubierta, Hamunaptra, la mítica ciudad de los muertos. Aventureros de todo origen se han dado cita en las profundidades del mar de arena que esconde la última gran pirámide inexplorada. Cegados por viejas leyendas de riquezas sin fin, la búsqueda de gloria, y sin ser conscientes de los enormes peligros que acechan dormidos en la oscuridad, nuestros aventureros permanecen ajenos a los horrores que están a punto de despertar.

Después de varias semanas de infructuosas excavaciones, por fin se ha encontrado el acceso a lo que debió ser la mayor pirámide jamás construida. Las diversas expediciones arqueológicas que simultáneamente trabajaban en la zona acordaron entrar juntas y compartir la gloria, sin embargo, una vez dentro, trampas ideadas siglos atrás se pusieron en funcionamiento, separándoles, cerrando los accesos y atrapándolos a todos en una maraña interminable de túneles. El espíritu de colaboración y camaradería quedó sepultado cuando toneladas de piedra sellaron la entrada y los grupos de aventureros se lanzaron a una pugna sin piedad por la supervivencia, la riqueza y la gloria.

En oscuros pasadizos cuya edad se mide por milenios la resolución e inteligencia de nuestros héroes será puesta a prueba. Antiguos jeroglíficos mencionaban escaleras secretas que podrían conducir de nuevo al calor del astro rey; ahora pues, solo queda intentar salir cuanto antes, con el mayor número de supervivientes y con la mayor cantidad de pruebas que den fe del mayor descubrimiento arqueológico del siglo.

OBJETIVO DEL JUEGO

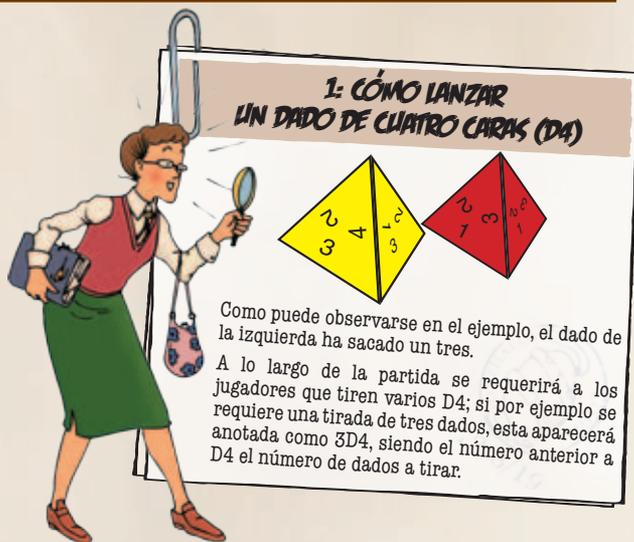
El objetivo del juego consiste en escapar de las entrañas de Hamunaptra: la Gran Pirámide, antes de que lo hagan tus competidores, consiguiendo la mayor cantidad de pruebas y testimonios. Para conseguirlo deberás usar y combinar de la mejor manera posible las características de tus personajes y los recursos, en forma de Fichas de Equipo.

COMPONENTES DEL JUEGO

- * 1 Libro de instrucciones
- * 4 Dados de 4 caras (d4) en forma piramidal
- * 16 Hojas de Personaje
- * 16 Fichas de Personaje con su peana
- * 144 Fichas repartidas en:
 - * 29 Fichas túnel de tablero inicial
 - * 84 Fichas de túneles y estancias
 - * 31 Fichas de encuentro. Repartidas en:
 - * 9 Fichas de monstruo
 - * 7 Fichas de trampas
 - * 15 Fichas de equipo
- * 140 Marcadores de Puntos de Victoria

USO DE LOS DADOS DE 4 CARAS (D4)

Los dados de cuatro caras, en adelante D4, son pequeñas pirámides. Cuando se realiza una tirada sobre una superficie plana, una de sus caras queda en contacto con dicha superficie conformando la base del dado. El número que aparece en dicha base, por las tres caras del dado, es el resultado obtenido.



PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. **Selecciona la superficie de juego.** Se recomienda una mesa de al menos un metro de diámetro. Lo ideal es una mesa simétrica, de forma que el tablero quede bien centrado. En su defecto habrá que definir bien los límites.
2. **Determina el Jugador Inicial.** Todos los Jugadores tiran 4D4. El jugador que obtenga el mayor número de cuatros será el Jugador Inicial.
3. **Coloca el Tablero de Inicio.** El Jugador Inicial coloca las Fichas de Túneles de Inicio en función del número de Jugadores (ver figura 4, Tableros de Inicio más adelante). Los Túneles de Inicio deberán colocarse lo más centrados posible sobre la superficie de juego. Los Túneles de Inicio restantes se retiran del juego. Estos vienen como repuesto o para diseñar nuevas configuraciones de Tablero de Inicio.
4. **Elige los Personajes.** Siguiendo el sentido de las agujas del reloj y empezando por el Jugador Inicial, los jugadores van eligiendo un Personaje cada vez, hasta que todos tengan el número de personajes indicado según el número de jugadores (ver figura 2, Personajes por jugador).
5. **Asigna Túneles de Inicio a tus Personajes.** En sentido contrario a las agujas del reloj y comenzando por el jugador situado a la derecha del Jugador Inicial, los jugadores escogen desde que Túnel de Inicio comenzarán sus Personajes la partida. Una vez escogido, cada jugador colocará sus Personajes en el Túnel de Inicio seleccionado.
6. **Crea el Mazo de Juego.** Se crea un mazo con las Fichas de Túnel restantes, Fichas de Monstruo, Trampa y Equipo barajadas y boca abajo en uno o varios montones al alcance de todos los jugadores. Es importante recordar que los Túneles de Inicio sobrantes se retiran del juego y no deben incluirse en este mazo.
7. **¡Comienza la partida!** El Jugador Inicial comienza la juego, siguiendo este el sentido de las agujas del reloj.

ESCAPE DE LA GRAN PIRÁMIDE

2: PERSONAJES POR JUGADOR

Número de Jugadores	Número de Personajes
2	4
3	4
4	4
5	3
6	2
7	2
8	2



TABLEROS DE INICIO

El tablero se coloca en función del número de jugadores lo más centrado posible sobre la superficie de juego. Las Fichas de Túnel y las Fichas de Túnel de Inicio se diferencian por el color de su reverso, más claro el de las Fichas de Túnel y más oscuro el de las Fichas de Túnel de Inicio. Los jugadores deben sentirse libres a la hora de experimentar con nuevas configuraciones de Tablero de Inicio.

Las Fichas de Túnel de Inicio son de dos tipos. Las Fichas de Salida, que están representadas por un cruce con uno de sus lados derrumbados; y las restantes, que están representadas por un derrumbe general sin ninguna marca. Si observamos las distintas configuraciones de Tableros de Inicio, podemos comprobar que al inicio de la partida, los jugadores tendrán a sus Personajes aislados de los Personajes del resto de jugadores. Para colocar los Personajes sobre las Fichas de Salida puedes guiarte por el siguiente ejemplo.

3: EJEMPLO DE COLOCACIÓN DE PERSONAJES EN TÚNELES DE INICIO



El Personaje de la izquierda está situado sobre una ficha de inicio, el Personaje de la derecha no.

SUPERFICIE MÍNIMA DE JUEGO

Esta superficie es un área imaginaria que se construye a partir de la Ficha de Salida de cada jugador y representa el área mínima que los Personajes deberán recorrer antes de encontrar una posible salida de Hamunaptra. A grosso modo representa el tamaño de la Pirámide.

Para determinar dicha superficie procederemos de la siguiente manera: Partiendo de la Ficha de Salida de cada

4: TABLEROS DE INICIO



2 Jugadores

3 Jugadores



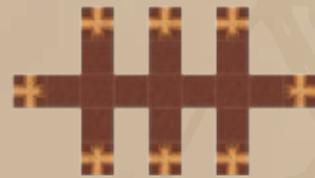
4 Jugadores

5 Jugadores



6 Jugadores

7 Jugadores



8 Jugadores

 Fichas de Túnel de Inicio sin marca

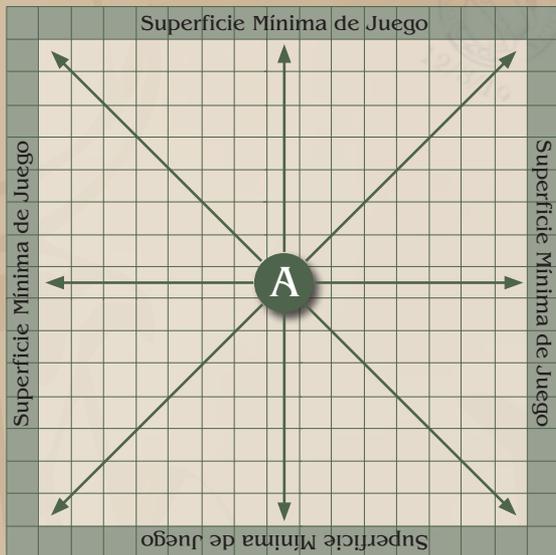
 Fichas de Túnel de Inicio

jugador establecemos un radio de 8 Casillas, formando una rejilla imaginaria. (Utilizamos el término Casilla para no confundirlo con el de Ficha de Túnel). De esta manera, cada jugador tendrá una superficie de juego mínima que tendrá como epicentro su propia Ficha de Salida y cuyos límites se encuentran a una distancia de 8 Casillas en las cuatro direcciones, correspondiéndose estas con cada uno de los laterales de dicha Ficha de Salida.

Esta regla está directamente relacionada con las Escaleras de Salida y con el objetivo principal del juego, que es escapar de Hamunaptra. Si deseas saber más acerca de las Escaleras de Salida puedes dirigirte a la sección Tipos de Escalera en la página 6 para completar la información.

Como puedes ver en el punto 4 de Reglas Opcionales en la página 10 de este reglamento este límite de 8 Casillas puede ser modificado en función de tus necesidades, dependiendo del tiempo que quieras jugar y de la superficie que tengas disponible para construir el tablero de juego.

5: SUPERFICIE MÍNIMA DE JUEGO



En el gráfico superior el jugador A tiene su Ficha de Salida marcada en el centro de la rejilla. A partir de su Ficha de Salida se construye la superficie mínima de juego para dicho jugador, que como podrás comprobar tiene el límite a 8 Casillas de distancia. El jugador A, por tanto, podrá encontrar y/o jugar una salida de Hamunaptra en la zona marcada de color verde, o más allá de la misma.

TURNO DE JUEGO

Comenzando por el Jugador Inicial y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, el juego se desarrolla del siguiente modo:

1. **Robar Fichas del Mazo de Juego.** El jugador roba del mazo hasta tener cuatro fichas en la mano; ocultas al resto de jugadores.
2. **Mover los Personajes.** El jugador puede mover sus Personajes un número de Fichas de Túnel equivalente al valor de su característica Movimiento. Un jugador puede no mover uno o varios de sus personajes y no tiene la obligación de gastar su valor de Movimiento por completo. Los puntos de Movimiento no usados se pierden.
3. **Añadir Fichas de Túnel.** El jugador puede añadir Fichas de Túnel, de Monstruo o Trampa al Tablero de Inicio. (Ver Reglas de colocación de Fichas de Túnel en la página 6).
4. **Resolución de combates.** El jugador resuelve los enfrentamientos en los que se vea implicado. (Ver Combates y enfrentamientos en la página 8).
5. **Colocar fichas de Equipo.** El jugador puede jugar una ficha de Equipo, colocándola boca abajo en la mesa, hasta su utilización en un enfrentamiento o situación concreta. (Ver Utilización de piezas de Equipo en la página 9).
6. **Juega el turno el siguiente jugador.** El siguiente Jugador pasa al punto 1.
7. **Final del Turno.** Cuando todos los Jugadores han realizado sus acciones, se termina el turno y se comienza uno nuevo.

CARACTERÍSTICAS DE PERSONAJES Y ENCUENTROS. (MONSTRUOS, TRAMPAS Y EQUIPO)

En *Hamunaptra: Escape de la Gran Pirámide* se usan cuatro características, siendo las siguientes: **Fuerza (F)**, **Sabiduría (S)**, **Resistencia (R)** y **Movimiento (M)**.



La **Fuerza** determina el poder físico, así como el número de D4 que se lanzan en una tirada de enfrentamiento que use esta característica.



La **Sabiduría** determina la capacidad mental y la inteligencia, así como el número de D4 que se lanzan en una tirada de enfrentamiento que use esta característica.



La **Resistencia** determina el aguante físico, así como el Número de Éxitos que hay que igualar o superar para derrotar o ser derrotados en una tirada de enfrentamiento. Nuestra Resistencia determinará cuantos éxitos tiene que igualar o superar el monstruo o la trampa para vencernos, y a la inversa, la Resistencia del Monstruo o la Trampa determinarán cuantos éxitos tenemos que igualar o superar para derrotar al Monstruo o a la Trampa.



El **Movimiento** determina la velocidad y rapidez, y es aplicable sólo a los Personajes. Indica el número de Fichas de Túnel que puede mover un Personaje por turno.

6: LOS PERSONAJES Y SUS CARACTERÍSTICAS



ALEXANDER NAUMOV

Investigador de lo oculto

Nunca pensó que una investigación sobre un fragmento de pergamino encontrado en una antigua caverna de los Gárgapos le llevaría hasta Egipto, donde oscuras fuerzas anteriores al gran diluvio animan los cuerpos de los muertos y enfrentan al ser humano con sombras venidas de tierras de pesadilla.

Características

Fuerza	2
Sabiduría	2
Resistencia	2
Movimiento	3

FUERZA:

Número de D4 que se lanzan en una tirada de enfrentamiento.

SABIDURÍA:

Número de D4 que se lanzan en una tirada de enfrentamiento.

RESISTENCIA:

Número de Éxitos que el monstruo o la trampa han de obtener para derrotarnos.

MOVIMIENTO:

Número de Fichas de Túnel que puede avanzar un Personaje en su turno.

ESCAPE DE LA GRAN PIRÁMIDE

7: LOS MONSTRUOS, TRAMPAS Y SUS CARACTERÍSTICAS



Fuerza: Número de D4 que se lanzan en una tirada de enfrentamiento.

Sabiduría: Número de D4 que se lanzan en una tirada de enfrentamiento.

Resistencia: Número de Éxitos a conseguir para derrotar al Monstruo o Trampa.

8: EL EQUIPO Y SUS CARACTERÍSTICAS



Las piezas de equipo pueden dar bonificaciones a cualquiera de las cuatro características

Fuerza: Número de D4 adicionales que se lanzan en una tirada de enfrentamiento.

Sabiduría: Número de D4 adicionales que se lanzan en una tirada de enfrentamiento.

Resistencia: Número de Éxitos adicionales que tiene que sacar el monstruo o la trampa para derrotarnos.

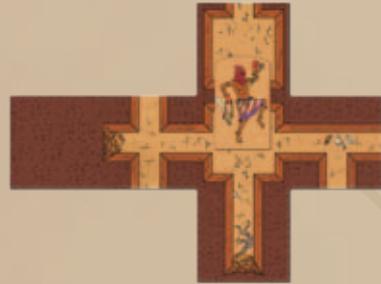
Movimiento: Número de Fichas de Túnel adicionales que puede mover un Personaje en su turno.

REGLAS GENERALES DE COLOCACIÓN DE FICHAS

Hay cuatro tipos de fichas: *Fichas de Túnel, Monstruo, Trampa y Equipo.* Estas últimas tienen reglas especiales que se explican más adelante. Cada jugador, en su Turno:

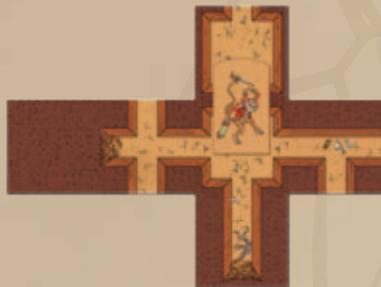
- * Está obligado a colocar al menos una ficha, ya sea de Monstruo, Trampa o Túnel. Puede colocarla en las fichas de Túnel que ya haya explorado o en las de otro jugador.
- * En caso de no poder colocar ninguna Ficha de Túnel, el jugador de la izquierda le robará una ficha al azar y la descartará, introduciéndola en el mazo de Fichas de Túnel restantes y barajándolo.
- * Para poder colocar una Ficha de Túnel, en los túneles que están explorando nuestros Personajes (aquellos conectados con nuestros Túneles de Inicio), deberemos tener al menos uno de nuestros Personajes en una Ficha de Túnel adyacente con un acceso correcto (por túnel o estancia) respecto a la nueva ficha que deseamos colocar. En caso de querer colocar una nueva Ficha de Túnel en túneles explorados por otro jugador, no existe la restricción de tener adyacente a un Personaje.

9: EJEMPLO DE COLOCACIÓN DE FICHAS DE TÚNEL



La imagen de arriba representa la situación inicial antes de la colocación de fichas por parte del jugador correspondiente. En la imagen de abajo el jugador ha colocado tres Fichas de Túnel. Ha podido hacerlo porque su Personaje tenía adyacentes tres laterales libres donde poder situarlas correctamente.

10: EJEMPLO DE COLOCACIÓN ILEGAL DE FICHAS DE TÚNEL



La imagen de arriba representa la situación inicial antes de la colocación de fichas, la imagen de abajo representa una colocación no permitida de ficha, ya que la Ficha de Túnel en ángulo ha sido colocada sin que encaje uno de sus laterales abiertos.

HAMUNAPTRA

- * Si los túneles o estancias de otro jugador quedan conectados con los nuestros, se aplican todas las restricciones que afectan a la colocación de fichas en túneles conectados con nuestro Túnel de Inicio (exceptuando la conexión por escalera, ver más adelante).
- * Cada Jugador puede colocar todas las fichas que quiera en su turno, con las siguientes restricciones:

Sólo se podrá colocar una ficha de Monstruo o Trampa por turno.

Únicamente se podrá colocar una Ficha de Túnel en los túneles explorados por otro jugador (siempre y cuando no estén en conexión con los nuestros de forma directa, o bien interconectados por una escalera, en cuyo caso, nos permitiría seguir poniendo fichas).

REGLAS DE COLOCACIÓN DE FICHAS DE TÚNEL

- * Los laterales de las nuevas Fichas de Túnel en contacto con las Fichas de Túneles ya exploradas deben encajar perfectamente; lateral cerrado con lateral cerrado, lateral abierto con lateral abierto, etc.
- * Al menos uno de sus laterales con acceso tiene que quedar conectado a un túnel o estancia ya colocado sobre el tablero.
- * No es posible situar fichas en el tablero de forma que solo estén conectadas al mismo por un lateral cerrado.

COLOCACIÓN DE MONSTRUOS Y TRAMPAS

- * Las Fichas de Monstruos o Trampas deben colocarse junto a Fichas de Túnel abiertas.
- * Mientras el Monstruo o la Trampa permanezcan activos, sólo se podrá poner una Ficha de Túnel en esa posición para enfrentarse al Monstruo o a la Trampa. En ese caso, se coloca la Ficha de Túnel debajo del Monstruo o la Trampa. Hecho esto, los Personajes podrán mover sobre la ficha en su turno para enfrentarse a dicha adversidad.

11: EJEMPLO DE COLOCACIÓN DE FICHAS DE MONSTRUO Y TRAMPA



La imagen de arriba representa la situación inicial antes de la colocación de fichas, la imagen de abajo representa la colocación de una ficha de Monstruo. En este caso la ficha de Monstruo se ha colocado adyacente a un túnel abierto y a un Personaje. Monstruos y Trampas no tienen porqué colocarse adyacentes a ningún Personaje, la restricción es que se deben colocar adyacentes a un túnel abierto.

- * Hasta que el Monstruo o la Trampa no sean derrotados no se podrán poner Fichas de Túnel sobre la mesa en esa dirección.
- * Si a continuación de una Ficha de Túnel con un lateral abierto, hubiera más Fichas de Túnel ya colocadas, la prohibición de colocar nuevas fichas afectaría solamente a la Ficha de Túnel en contacto con el Monstruo o Trampa.
- * Un jugador puede decidir colocar una ficha de Monstruo o Trampa conectada con su Ficha de Salida.

TIPOS DE ESCALERAS

Las Escaleras son un elemento indispensable ya que permiten la salida de la Pirámide, que es el objetivo básico de Hamunaptra: Escape de la Gran Pirámide.

Las Escaleras pueden tener distinta naturaleza según se coloquen en el tablero de juego. Cada Escalera a su vez tiene marcado un símbolo. Las Escaleras marcadas con el mismo símbolo se interconectan entre si de igual forma que si estuvieran adyacentes.

Escalera de Salida. Una Escalera se considera Escalera de Salida cuando cumple el siguiente requisito:

- * Está a 8 Casillas de distancia de la Ficha de Salida del jugador que la colocó sobre el tablero, como puede verse en la figura 5, Superficie Mínima de Juego.

El número de Casillas se determina al principio de la partida, según el espacio disponible o el tiempo de juego deseado. Cuanto menor sea el número de Casillas de distancia, más cortas y más reducidas serán las partidas.

Escalera. Se considera Escalera a aquella que cumple el siguiente requisito:

- * Está a menos distancia de la establecida para las Escaleras de Salida, menos de 8 Casillas, o el número establecido al principio de la partida.

CONEXIÓN DE FICHAS

DE TÚNEL DE DISTINTOS JUGADORES

A lo largo del juego, las Fichas de Túnel de dos jugadores pueden llegar a unirse conectando los túneles de ambos jugadores. Cada jugador coloca sus Fichas de Túnel con normalidad y legalmente, siguiendo las reglas de colocación de fichas. Si un jugador quiere colocar una Ficha de Túnel adyacente a una Ficha de Túnel de otro jugador debe cumplir con dichas reglas como se ha visto con anterioridad.

MOVIMIENTO

- * El Movimiento del Personaje nos muestra el número de Fichas de Túnel que puede mover en un Turno.
- * Para enfrentarse a un Monstruo o Trampa los Personajes deberán moverse sobre la ficha en cuestión, para lo que se deberá haber puesto una Ficha de Túnel con anterioridad en el mismo lugar que ocupe el dicho Monstruo o Trampa.
- * Personajes de diferentes jugadores no podrán ocupar la misma Ficha de Túnel.

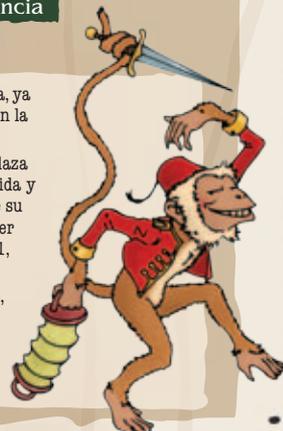
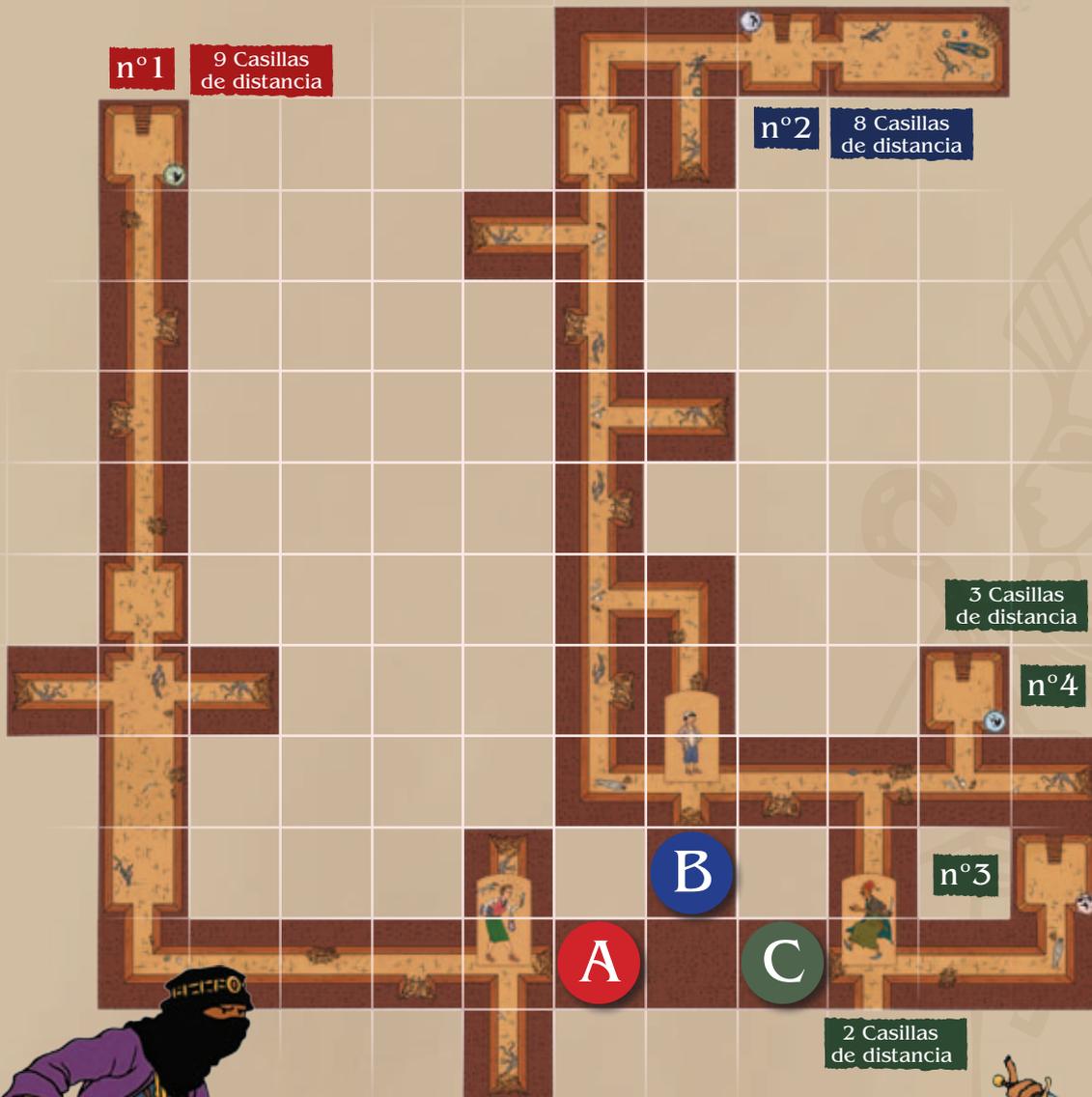
¡PASADIZOS!

Movimiento Especial a través de Escaleras

Algunas Escaleras tienen un símbolo impreso. Cada símbolo es compartido por dos Escaleras, y esta pareja de Escaleras con el mismo símbolo permite un movimiento especial a los Personajes denominado Pasadizo. El Movimiento a través de un pasadizo considera las Escaleras del mismo

ESCAPE DE LA GRAN PIRÁMIDE

12: EJEMPLO DE ESCALERAS SEGÚN COLOCACIÓN



El jugador A (rojo) contabiliza una Escalera de Salida (4 puntos), n° 1 sobre el diagrama, ya que cumple con los requisitos de 8 Casillas de distancia, como puedes comprobar con la rejilla que está superpuesta sobre el gráfico.

El jugador B (azul) y C (verde) tienen los túneles conectados. El jugador B, enlaza con 3 escaleras. La escalera marcada como n° 2 se consideraría Escalera de Salida y puntuaría 4 puntos (ha sido colocada por el jugador B y se encuentra a 8 Casillas de su Ficha de salida). Dado que las otras escaleras no cumplen con ningún requisito para ser consideradas ni Escaleras de Salida ni Escaleras de Salida de otro jugador (ver página 11, Puntos de Victoria) contabilizarían tan solo 1 punto cada una.

El jugador C. Enlaza con la Escalera de Salida situada en el tablero por el jugador B, n° 2 sobre el diagrama, con lo que el jugador C solo se beneficiaría de 2 Puntos (ver página 11 Escalera de Salida de otro Jugador). Las otras dos escaleras que situó el jugador C en el tablero puntuarían de igual forma que puntuaron para el jugador B, o sea, 1 punto cada una.

13: EJEMPLO DE CONEXIÓN DE FICHAS DE TÚNEL DE DOS JUGADORES



La imagen de arriba representa la conexión correcta de las Fichas de Túnel de dos jugadores y la imagen de abajo representa una colocación no permitida de Ficha de Túnel, ya que la Ficha de Túnel en ángulo ha sido colocada sin que encaje uno de sus laterales abiertos.

símbolo como fichas de Túnel adyacentes. De este modo los Personajes pueden ir de una ficha de Escalera a otra, aunque estén en posiciones distantes en el tablero siempre y cuando compartan dicho símbolo.

Estos son los cinco símbolos que encontrarás en cada pareja de Escaleras.



¡PERDIDOS!

Movimiento en los límites de la superficie de juego

En Hamunaptra, el tablero se va construyendo a medida que avanzan los turnos y es probable que las Fichas de Túnel lleguen al borde de la superficie de juego, en el caso más común, la mesa de juego. Este es uno de los motivos principales por lo que se indica que la colocación inicial del Tablero de Inicio debe estar lo más centrado posible en la superficie de juego. Si un jugador coloca una ficha de Túnel al borde de la superficie de juego, y ya no cabe ninguna más, el Personaje puede mover, si existe, a otra Ficha de Túnel que se encuentre en el borde. En el caso de que no haya ninguna otra Ficha de Túnel disponible, el personaje debe desandar el camino y seguir avanzando en otra dirección.

SITUACIÓN DE BLOQUEO

Es aquella en la que uno o más Personajes evitan que Personajes de otro jugador puedan moverse a través de ellos. Para atravesar una Ficha de Túnel con Personajes de otros jugadores podremos hacerlo de dos formas:

- * Con al menos un Personaje más de los que se encuentren sobre la ficha que queremos atravesar y tener suficientes puntos de Movimiento para poder cruzar dicha ficha y acabar el Movimiento en otra posterior.
- * Sumando más puntos de Movimiento que los Personajes que se encuentren sobre la ficha que queremos atravesar y teniendo suficientes puntos de movimiento para hacerlo.

Una vez atravesada la Ficha de Túnel con los Personajes de otro jugador, tus Personajes tendrán que acabar su Movimiento en la misma Ficha de Túnel, aunque pueden comenzar su Movimiento desde distintas fichas de origen.

COMBATES Y ENFRENTAMIENTOS

Podemos tener situaciones de combate y enfrentamientos con Monstruos y Trampas. Para resolver cualquier situación de combate tendremos que vencer la Fuerza o la Sabiduría de la ficha atacante con la Fuerza o la Sabiduría de uno o varios de nuestros Personajes (ayudados por cartas de equipo si procede).

SECUENCIA DE LA RONDA DE COMBATE

1. **Entrar en la misma Ficha de Túnel.** Los Personajes tienen que mover a la misma Ficha de túnel que contenga el Monstruo o Trampa y enfrentarse a él.
2. **Escoger característica.** Una vez en la misma Ficha de Túnel el jugador implicado debe escoger con que característica del Personaje se va a enfrentar al Monstruo o Trampa. Estas características pueden ser Fuerza o Sabiduría siempre y cuando el Monstruo o Trampa tengan un valor en dichas características.
3. **Ataque del Personaje: Tirar dados.** El enfrentamiento se realiza lanzando tantos D4 como valor tengamos en la característica elegida. Una vez realizada la tirada, comprobamos el Número de Éxitos obtenidos. (Ver ejemplos 14 y 15 de la página siguiente).
4. **Retirar Monstruos o Trampas derrotadas.** Se retiran los encuentros vencidos en el enfrentamiento.
5. **Ataque del Monstruo o Trampa: Tirar dados.** Los Personajes reciben el ataque del Monstruo o Trampa.
6. **Retirar Personajes derrotados.** Se retiran del juego los Personajes vencidos.
7. **Retirada.** Los Personajes pueden retirarse del combate desplazándose a una Ficha de Túnel adyacente, sea esa o no la de origen. Los Personajes que se retiran deben retroceder todos juntos a la misma Ficha de Túnel. Para este Movimiento no es necesario que les queden puntos de Movimiento sin usar.
8. **Nueva ronda de Combate: Monstruos o Trampas sin retirar.** Se realiza una nueva ronda de combate comenzando por el punto dos de la secuencia de la ronda de combate.

REGLAS DE RESOLUCIÓN DE COMBATE

- * Nuestra Fuerza se enfrenta contra la Fuerza del encuentro o nuestra Sabiduría contra su Sabiduría, siempre y cuando el Monstruo o Trampa tengan dicha característica. Por ejemplo un Monstruo sin valor en su característica de Sabiduría no podrá ser enfrentado con dicha característica.
- * Nuestra Fuerza o Sabiduría marca el número de dados que lanzamos.

ESCAPE DE LA GRAN PIRÁMIDE

- * La Fuerza o la Sabiduría del Monstruo o Trampa marcan la puntuación que tenemos que sacar con cada D4 (igual o más) para obtener éxitos.
- * Los dados en los que obtenemos igual o más valor que el valor de Fuerza o Sabiduría del Monstruo o Trampa nos marcan el número de éxitos conseguidos.
- * La Resistencia del Monstruo o Trampa nos marca el número de éxitos que tenemos que obtener para derrotarlo.
- * La Resistencia de nuestros Personajes nos marca el número de éxitos que tiene que obtener el Monstruo o Trampa para derrotarnos.
- * Si el Monstruo o la Trampa sobreviven a nuestro ataque, responderán a dicho ataque. Los Monstruos o Trampas atacan de igual forma que los Personajes. Su característica de Fuerza o Sabiduría refleja el número de D4 que tiran; la Fuerza o sabiduría de nuestros personajes marcan la puntuación que hay que obtener para sacar un éxito y la Resistencia de nuestros Personajes marcan el número de éxitos que hay que obtener para derrotarnos.
- * Los Monstruos o Trampas cuando atacan pueden hacerlo usando su característica de Fuerza o Sabiduría. Para el primer combate del turno será el Jugador Inicial quien escoga esta característica, siempre y cuando no esté involucrado en el combate. Para siguientes combates, siguiendo el sentido de las agujas del reloj, el resto de jugadores no involucrados en el combate irán decidiendo con que característica atacan los monstruos o trampas.

14: EJEMPLO DE ATAQUE DE MONSTRUO



Por ejemplo, si un Espíritu nos atacase con Fuerza 4 a un Personaje Arqueólogo de Fuerza 2, el Espíritu tendría que sacar 2 o más tirando 4 dados para hacernos daño. La Resistencia de nuestro Personaje, en el ejemplo del Arqueólogo es 2, reflejaría el Número de Éxitos que tiene que sacar el Espíritu para vencernos.

- * Los Personajes o los Monstruos vencidos se retiran del tablero de juego. Las fichas se descartan de la partida.
- * El daño no es acumulable para siguientes turnos, pero si es acumulable dentro de las rondas que dure un combate. En el turno del jugador todo daño recibido se va acumulando hasta que sea el turno del siguiente jugador. Esto es válido tanto para los Personajes como para los Monstruos y Trampas.
- * Si dos o más Personajes del mismo jugador comparten la misma Ficha de Túnel pueden sumar su Fuerza o Sabiduría para enfrentarse a un Monstruo o Trampa. De forma que si un jugador tiene un Personaje de Fuerza 3 y otro Personaje de Fuerza 2, lanzará 5 dados para atacar al Monstruo o Trampa.

15: EJEMPLO DE COMBATE Y OBTENCIÓN DE ÉXITOS

Nos enfrentamos a una momia de Fuerza 3 con Resistencia 2. Nuestro Personaje tiene Fuerza 4 Resistencia 2 (Guardaespaldas). Al tener Fuerza 4 lanzamos 4d4 y tenemos que obtener 3 (la Fuerza de la Momia) o más para causar daño. Como la momia tiene Resistencia 2, tendremos que sacar al menos 2 éxitos de valor 3 o más para conseguir acabar con ella.



Si tuviésemos varios Personajes atacando al mismo Monstruo, sus características se sumarían. Por ejemplo, un Personaje "Niño" al ayudar a un Personaje "Guardaespaldas" sumaría el 1 de Fuerza del "Niño" al 4 de Fuerza del "Guardaespaldas" para lanzar un total de 5d4 (a estos 5 dados podríamos sumar las fichas de equipo encontrado).

- * Cuando un Monstruo o Trampa ataca a dos o más Personajes sólo defiende uno, no se suman los valores de la característica Resistencia de los Personajes ni de ninguna otra como Fuerza o Sabiduría. Esto quiere decir que todos los éxitos obtenidos por un Monstruo o Trampa en una ronda de combate irán a dañar a un único Personaje.

UTILIZACIÓN DE PIEZAS DE EQUIPO

- * Las Fichas de Equipo (objetos encontrados) dan una bonificación positiva a una o varias características de un Personaje. Estas bonificaciones se suman a los valores de un Personaje concreto en un momento determinado. Por ejemplo, si nuestro Personaje tiene Fuerza 2 y un objeto +2 a Fuerza, cuando seamos atacados, nuestro contrincante seguirá teniendo que sacar 2 o más para hacernos daño, sin embargo, cuando nosotros atacemos, lanzaremos 4d4 (2 de nuestra Fuerza más 2 del objeto). En el caso de Resistencia, la bonificación contará como daño extra que podemos recibir. Por ejemplo, si nuestro personaje tiene Resistencia 2 y un objeto +1 a Resistencia, cuando seamos atacados, nuestro contrincante deberá obtener 3 éxitos para derrotarnos.
- * Cada jugador podrá jugar y activar una Ficha de Equipo por cada Personaje que posea vivo en los túneles de Hamunaptra, pero solo una por Personaje. Esto quiere decir que si tenemos dos Personajes vivos, podemos tener dos piezas de equipo activadas, y si los dos Personajes atacan al mismo Monstruo o Trampa podremos utilizar las dos piezas de equipo, pero si un solo Personaje de los dos que tenemos vivos, ataca a un monstruo o trampa, entonces solo podremos utilizar una de las piezas de equipo aunque tengamos dos activadas.
- * Para jugar una Ficha de Equipo, ésta, se colocará boca abajo en la mesa hasta que el jugador decida utilizarla.

HAMUNAPTRA

- * Para activar una Ficha de Equipo, los jugadores sólo pueden utilizar las fichas que ya se encuentren sobre la mesa.
- * Las Fichas de Equipo, mientras permanezcan sobre la mesa sin activar no tienen porqué estar asociadas a ningún Personaje durante la partida. Sólo se asignan a un único Personaje cuando son activadas en una situación concreta, como un combate. Si tenemos activadas tres piezas de equipo diferentes, y uno de nuestros Personajes se enfrenta a un monstruo o trampa, podremos decidir libremente cual de las tres piezas de equipo utilizamos.
- * La Ficha de Equipo activada por un jugador permanece activa hasta que vuelva a ser su turno; de forma que puede utilizarse varias veces en un mismo turno, bien porque tardemos más de una ronda de combate en acabar con un Monstruo, bien porque se utilicen las reglas opcionales de Movimiento de Monstruos y combate contra otros Personajes.
- * Independientemente del número de Personajes implicados en el enfrentamiento, no es posible usar distintas Fichas de Equipo que modifiquen el valor de una misma característica; como por ejemplo Fuerza y Fuerza, Sabiduría y Sabiduría, etc. En cambio, sí es posible utilizar simultáneamente fichas de Equipo que den modificadores a diferentes características, como por ejemplo Fuerza y Resistencia.
- * Las Fichas de Equipo utilizadas se desechan y no cuentan para el cálculo de Puntos de Victoria al final de la partida.
- * Un Personaje no puede desechar una ficha de equipo no activada, sino que debe asignarla a un Personaje para poder descartarla.

16: EJEMPLO DE EQUIPO EN COMBATE

En el ejemplo anterior de la figura 15, si tuviésemos, por ejemplo, una Ficha de Equipo "Arco de Neit" (+2 a Fuerza), lanzaríamos los 4 dados de nuestra puntuación en Fuerza más los 2 dados que nos otorga el Arco a dicha característica. Tendríamos pues que lanzar 6d4 y seguiríamos necesitando obtener 2 éxitos (la Resistencia de la Momia) de valor 3 o más (la Fuerza de la Momia).



CARACTERÍSTICAS ESPECIALES DE LOS PERGAMINOS

Todos los Pergaminos, tres en total en el juego, tienen el poder especial de, en cualquier momento, desechar una Ficha de Túnel ya puesta sobre el tablero. Para desechar una ficha tendremos que tener un Personaje situado sobre una Ficha de Túnel adyacente a la ficha que deseamos desechar. Los pergaminos serán descartados inmediatamente tras ser usados de esta forma. Los pergaminos deben usarse para un sólo propósito; o bien se hace uso de su característica especial, o bien se utilizan sus bonificadores.

No se pueden desechar Fichas de Túnel que den origen a una situación ilegal de colocación de Fichas de Túnel (por ejemplo; fichas o secciones de túnel sin conexión sobre la superficie de juego). En caso de desechar una Ficha de Túnel sobre la que hubiera un Monstruo o una Trampa, estos no serían afectados y seguirían colocados en la misma situación, aunque sin la Ficha de Túnel debajo. No se pueden descartar Fichas de Túnel sobre las que haya Personajes.

Estos son los tres pergaminos que encontrarás en Hamunaptra: Escape de la Gran Pirámide.



INTERCAMBIO DE FICHAS ENTRE JUGADORES

- * Un jugador sólo puede intercambiar fichas con otro jugador cuyos túneles estén de alguna manera conectados con los suyos propios (por escaleras inclusive).
- * El intercambio de fichas entre jugadores está permitido en cualquier momento del juego.
- * No hace falta que los Personajes de los jugadores estén en Fichas de Túnel adyacentes.
- * Los jugadores podrán intercambiar cualquier ficha excepto Fichas de Equipo que ya estén activadas (Sobre la mesa).
- * Si como resultado del intercambio, un jugador se encuentre con más de cuatro fichas en su mano, deberá descartar a su elección todas las sobrantes hasta quedarse con cuatro.

FIN DEL JUEGO

Cuando un jugador consiga situar una ficha de Escalera a 8 Casillas de distancia de su Ficha de Salida ésta se convierte en Escalera de Salida. Cuando algún jugador consiga mover al menos a uno de sus Personajes sobre una Escalera de Salida y todos los Jugadores hayan jugado el mismo número de Turnos el juego finaliza.

El juego también acaba cuando no queden más fichas que coger del Mazo de Juego. El resto de jugadores deben realizar todas las acciones del turno si no las han hecho aún (todos los jugadores tienen que jugar el mismo número de turnos) y a continuación se contabilizarán los Puntos de Victoria.

Ganará la partida el jugador que haya conseguido más Puntos de Victoria.

REGLAS DE FIN DE JUEGO Y CONTABILIZACIÓN DE PUNTOS DE VICTORIA.

- * Para la contabilización de los Puntos de Victoria todos los jugadores deberán haber jugado el mismo número de turnos.
- * Ganará la partida quien haya conseguido más Puntos de Victoria. Para contabilizar los puntos usa la figura 17 en la página siguiente.

ESCAPE DE LA GRAN PIRÁMIDE

REGLAS OPCIONALES

La aplicación o no de estas reglas deberá ser pactada de mutuo acuerdo entre todos los jugadores antes de que dé comienzo la partida. Se puede jugar con una o con las reglas opcionales que se estimen oportunas.

1. Tus Personajes pueden enfrentarse con los Personajes de otros jugadores. Las reglas son las mismas que el combate contra Monstruos y Trampas, excepto que los jugadores contrarios siempre devuelven el ataque (se considera que han ocurrido simultáneamente).
2. Todos los Monstruos tienen un valor de Movimiento de 2. Una vez todos los jugadores han realizado su turno, el Jugador Inicial empieza a mover un Monstruo a su elección. Las Trampas no pueden moverse. A continuación y en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador irá moviendo un Monstruo hasta que no quede ninguno por mover. Ningún monstruo puede ser movido por más de un jugador en un mismo turno. Un jugador puede optar por no mover un Monstruo, aunque otro jugador podrá hacerlo posteriormente ya que el Monstruo no ha sido movido todavía en ese turno.
3. La partida solo concluirá cuando se acaben todas las fichas del Mazo de Juego (bien porque estén puestas sobre el tablero o porque estén descartadas). Cuando esto ocurra, se finalizará el turno en curso de todos los jugadores y se procederá a contabilizar los Puntos de Victoria.
4. Si la mesa de juego es pequeña o bien se desea acortar el tiempo de juego, se puede determinar un número de Casillas menor a 8 entre la Ficha de Salida y la Escalera de Salida.
5. Las Fichas de Salida de los distintos jugadores comienzan en las reglas básicas aisladas unas de otras al estar encaradas en direcciones opuestas. Como regla opcional puede permitirse que estos túneles estén despejados de forma que se permita mayor interacción entre los diferentes grupos de Personajes; muy conveniente si se utilizan las reglas de enfrentamiento entre Personajes.
6. Para partidas de 2 o 3 jugadores puede permitirse que cada jugador lleve más de cuatro Personajes, sobre todo si se utilizan las reglas opcionales 1 y 5.

CONSEJOS DE JUEGO

1. Escoge tus Personajes en función de la estrategia que quieras seguir; rapidez y esquivo, enfrentamiento directo, grupo equilibrado, etc.
2. Cuando hay más de dos Personajes la posición de inicio puede dar ventaja, tenlo en cuenta.
3. A la hora de poner tus fichas sobre el tablero (Fichas de Túnel, Monstruos, Trampas, etc.), baraja la posibilidad de bloquear las estrategias del resto de jugadores. Coloca monstruos o Trampas que les entretengan en el sitio clave, Fichas de Túnel que cambien la dirección que estaban siguiendo, etc.
4. Cuando creas que el juego puede concluir pronto, cuenta bien los puntos que lleva cada jugador, ¡el resultado puede variar enormemente en un solo turno de juego!
5. Intenta lanzar los dados dentro de la caja del juego, evitarás el movimiento accidental del tablero.

17: PUNTOS DE VICTORIA

ESCALERA DE SALIDA

4 Puntos. Por cada Escalera de Salida encontrada. Estas Escaleras de Salida deben encontrarse al menos a 8 Casillas de distancia de la Ficha de Salida del jugador que la puso sobre el tablero. El jugador que sitúa la Escalera de Salida sobre el tablero y cumple con los requisitos anteriores recibe 4 Puntos de Victoria por cada Escalera de Salida.

ESCALERA DE SALIDA DE OTRO JUGADOR

2 Puntos. Por cada Escalera de Salida de otro jugador encontrada. Cuando las Fichas de Túnel de dos o más jugadores se unan legalmente conectando sus túneles o estancias, ambos puntuarán por todas las Escaleras de Salida encontradas. Estas uniones se podrán conseguir tanto por túneles como por Escaleras conectadas por el mismo símbolo. Cada Escalera de Salida de otro jugador que enlancemos con nuestros túneles de inicio otorga 2 Puntos de Victoria.

ESCALERA

1 Punto. Por cada Escalera encontrada. Cuando se encuentra una Escalera que esta conectada a menos de 8 Casillas de nuestra Ficha de Salida (o la distancia establecida al inicio de la partida), otorga 1 Punto de Victoria.

PERSONAJE ESCAPADO

3 Puntos. Por cada Personaje que complete su Movimiento en el último Turno sobre una Escalera de Salida, ya sea propia o una Escalera de Salida de otro Jugador, escapando así de Hamunaptra. En este caso, y sólo en este caso, Personajes de distintos jugadores pueden terminar juntos en la misma Ficha de Túnel. Un Personaje superviviente que acabe su último turno sobre una Escalera de Salida puntuará 3 Puntos de Victoria.

PERSONAJE SUPERVIVIENTE

2 Puntos. Por cada Personaje superviviente. Los Personajes que sigan vivos dentro de Hamunaptra recibirán 2 Puntos de Victoria.

FICHA DE EQUIPO

1 Punto. Por cada Ficha de Equipo rescatada. Las Fichas de Equipo rescatadas son tanto aquellas que tengamos sobre la mesa sin usar como aquellas que mantengamos en nuestra mano. En ningún caso podrán haber sido utilizadas. Por cada una de ellas 1 Punto de Victoria.

MARCADORES DE PUNTOS DE VICTORIA

En tu copia de Hamunaptra se incluyen 140 Marcadores de puntos de victoria con valores de 1 a 4 por si quieres llevar el recuento de puntos actualizado a lo largo de la partida. Para ello cada jugador debe coger los puntos de victoria que tenga al inicio de la partida en base a los puntos que se describen en este mismo cuadro más arriba, o lo que es lo mismo, solo empezará con los puntos de victoria asociados a personajes vivos. Durante el transcurso de la partida sólo tendréis que preocuparos de ir añadiendo o quitando fichas en función de los puntos de victoria que se vayan ganando o perdiendo.



HAMUNAPTRA

INTRODUCCIÓN	2
Objetivo del Juego	2
Componentes del juego	2
Uso de los dados de 4 caras (D4)	2
PREPARACIÓN DEL JUEGO	2
TABLEROS DE INICIO	3
SUPERFICIE MÍNIMA DEL JUEGO	3
TURNO DE JUEGO	4
CARACTERÍSTICAS DE PERSONAJES Y ENCUENTROS	
MONSTRUOS, TRAMPAS Y EQUIPO	4
REGLAS GENERALES DE COLOCACIÓN DE FICHAS	5
Reglas de colocación de Fichas de Túnel	6
Colocación de Monstruos y Trampas	6
Tipos de Escaleras	6
Conexión de Fichas de Túnel de distintos jugadores	6
MOVIMIENTO	6
¡Pasadizos! Movimiento Especial a través de Escaleras	6
¡Perdidos! Movimiento en los límites de la superficie de juego	8
Situación de bloqueo	8
COMBATES Y ENFRENTAMIENTOS	8
Secuencia de la ronda de combate	8
Reglas de resolución de combate	8
UTILIZACIÓN DE PIEZAS DE EQUIPO	9
Características especiales de los Pergaminos	10
Intercambio de fichas entre jugadores	10
FIN DEL JUEGO	10
Reglas de fin de juego y contabilización de puntos de victoria	10
REGLAS OPCIONALES	11
CONSEJOS DE JUEGO	11
PUNTOS DE VICTORIA	11
CRÉDITOS	12
ÍNDICE DE EJEMPLOS	
1: Cómo lanzar un dado de cuatro caras (D4)	2
2: Personajes por Jugador	3
3: Ejemplo de colocación de Personajes en Túneles de Inicio	3
4: Tableros de Inicio	3
5: Superficie mínima de juego	4
6: Los Personajes y sus características	4
7: Los Monstruos, Trampas y sus características	5
8: El Equipo y sus características	5
9: Ejemplo de colocación de Fichas de Túnel	5
10: Ejemplo de colocación ilegal de Fichas de Túnel	5
11: Ejemplo de colocación de fichas de Monstruo y Trampa	6
12: Ejemplo de escaleras según colocación	7
13: Ejemplo de conexión de Fichas de Túnel de dos Jugadores	8
14: Ejemplo de ataque de Monstruo	9
15: Ejemplo de combate y obtención de Éxitos	9
16: Ejemplo de Equipo en combate	10
17: Puntos de Victoria	11

CRÉDITOS

Autor: Juan Antonio Huerta Domínguez

Ilustración: Alejandro Villén Real

Fotografía: Loryan music

Director de Arte: Darío Aguilar Pereira

Diseño y maquetación: Edge Studio

Edición: Jose M. Rey

Pruebas de juego: Gonzalo Álvarez, Emilio Barriga, Pilar Domínguez, Natalia Fernández, Jesús Grandío, David Huerta, Cristina Núñez, Laura Núñez, Rocío Rodríguez, Manuel San Valentín, Salvador Uranga, Javier Garmón, Javier "Indio", Marcos López, Curro Marín, José Luis Herrera, David Ardila, Violeta Gallego, Moisés Busanya.

Agradecimientos del diseñador: a Curro Marín, por su paciencia y esfuerzo. A todos los jugadores por su entusiasmo, especialmente a mi madre. A Natalia, por estar siempre ahí.

Agradecimientos del ilustrador: Francisco Villén, Roberto Sánchez, Eugenio Rando, Yurena Bombièn, Jesús Chacón, Lucía Clews, Manolo Village, y Pablo Villén.



Monificado en
www.EdgeEnt.com

edge®

© Edge Entertainment. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede ser reproducida sin la aprobación específica de Edge Entertainment. Hamunaptra: Escape de la Gran Pirámide es una marca registrada de Juan Antonio Huerta Domínguez. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. de Correos 13257 - 41007 Sevilla, España. También puedes encontrarlos en nuestra web www.edgeent.com. Conserve esta información para futuras referencias. Atención: no recomendado para niños de menos de 36 meses por contener piezas pequeñas. Los componentes pueden diferir de los mostrados. Fabricado en España.