

KOMPONENDID

- 48 kaarti
- 5 täringut

ÜLESANNE

Kaabud pähe ja pintsliid võõle! Juhi oma meeskond
sügavale äsja avastatud püramiidi sisemusse.
Veereta täringuid ja vaata... Ohoh! Kas leidsidki
Vaarao iidse varanduse üles?



Mängu lõpus teenid punkte
vastavalt mündi väärtusele.

Earn points equal to the
value shown on the coin.



Oma käigu ajal võid lukustada kaardi keskel olevad sümboleid.
Mängu lõpus teenid 1 punkti iga kaardi eest ÜRIKU all.

You can lock symbols located in the center of the card in your turn.
At the end of the game, earn 1 point for each card tucked under the
SCROLL.



Ükskord mängu jooksul kasuta sümbolit täringu asemel,
keerates selle pärast kõiku pildiga allapoole.
Mängu lõpus teenid 3 punkti, kui sul on antud sümboleid
kõige rohkem.

Once per game, you may use this symbol instead of a die symbol,
then turn the card face-down after the turn.
Earn 3 points at the end of the game if you have the most of that
specific symbol.

3



Tõmba paki pealmine kaart
ja kasuta vajadusel.

Draw top card of the
deck and play anytime.



**GOLDMERK
GAMES**

© 2026 Goldmerk Games
goldmerk@gmail.com
www.goldmerk.ee
Autor: Meelis Looveer

PHARA-OH!



ETTEVALMISTUSED

- Sega kaardid ja moodusta lauale püramiidi: esimesse ritta 1 kaart, teise
ritta 2 kaarti, kolmandasse 3 jne. kattes osaliselt eelmise rea kaardid, kuni
laual on 6 rida pildiga allapoole kaarte. Need on SULETUD kambrid NÜÜD
lao seitsmes rida, kuid seekord pildiga ülespoole. Need on AVATUD
kambrid.

- Pane ülejäänud kaardid lauale tõmbepakiks.

- Valige alustav mängija; mäng kulgeb kellaosuti suunas. (Näide 1)

KUIDAS MÄNGIDA

Oma käigu ajal veereta viite täringut.

- Sa pead lukustama vähemalt ühe täringu või ORAAKLIKIVI (MAGIC
GLYPH) ja paigutama selle mõne AVATUD kambri või ÜRIKU (SCROLL)
juurde. Võid lukustada rohkem kui ühe täringu või kaarti. (Näide 2)

- Võid jätkata kõiku ümber veeretades lukustamata täringuid, kuni kõik
täringud on lukus või sul pole võimalik enam täringuid lukustada.

- Kui kõik sümbolid mõnes AVATUD kambris on lukustatud, võta see kamber
enda ette.

- Kui mõnel ÜRIKul on mõlemad sümbolid lukustatud, võta tõmbepakist
pealmine kaart ÜRIKU alla.

- Käigu jooksul on võimalik avastada rohkem kui üks KAMBER ja/või
kodeerida rohkem kui üks ÜRIK.

- Kui sa ei avastanud ei ühtegi kambrit ega kodeerinud ühtegi ÜRIKUT,
eemalda tõmbepaki pealmine kaart mängust.

Keera ümber SULETUD kambrid, mille peal pole enam ühtegi kaarti.

MÄNGU LÕPP JA PUNKTID

Mäng lõpeb, kui:

- 1) Kõik püramiidi kambrid on otsas või
- 2) Tõmbepakk on tühi

Mängijad loevad kokku punktid. (vt. kambrite kirjeldusi. Näide 3)



COMPONENTS

- 48 pyramid cards
- 5 dice

THE MISSION

Hats on and brushes at the ready! Lead your team deep into the heart of the newly discovered pyramid. Roll the dice and see... Ohoh! Could it be that you've actually found the Pharaoh's ancient treasure?



2



PHARA_OH!



SETUP

- Shuffle the cards and form a pyramid on the table: 1 card in the first row, 2 in the second, 3 in the third, and so on. Partially cover the previous row's cards until you have 6 rows of face-down CLOSED chambers.
- Lay a 7th row with cards face-up. These are the OPEN chambers.
- Place the remaining cards face-down as a draw pile.
- Choose a starting player; play proceeds clockwise. (Example 1)

HOW TO PLAY

On your turn, roll all 5 dice.

You must lock at least one die (or use a MAGIC GLYPH) by placing it next to an OPEN chamber or a SCROLL card. (Example 2)

You may re-roll any unlocked dice as long as you lock at least one new die per roll. Your turn ends when all dice are locked or you cannot lock any more dice.

If you have locked all required symbols on an OPEN chamber, take that card.

If you have locked both symbols on a SCROLL, take the top card from the draw pile and place it under the SCROLL at the end of the turn.

You can claim multiple chambers or scrolls in a single turn.

If you fail to claim any chambers or scrolls, remove the top card of the draw pile from the game.

Flip over any CLOSED chambers that are no longer covered by other cards.

GAME END AND SCORING

The game ends when

- a) all pyramid cards are gone or
- b) the draw pile is empty.

Total your points to see who is the greatest archaeologist!. (Example 3)

