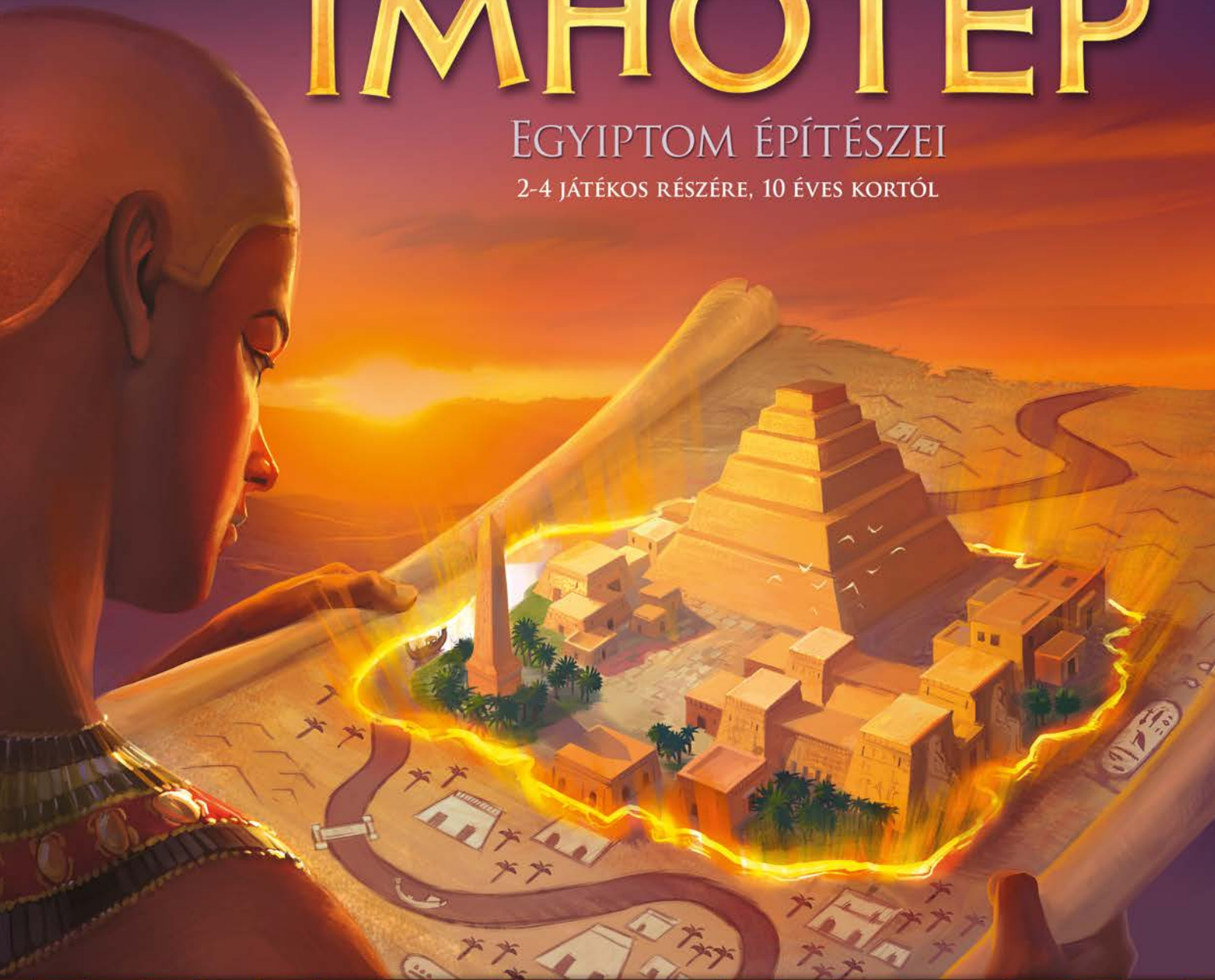


PHIL WALKER-HARDING

IMHOTEP

EGYIPTOM ÉPÍTÉSZEI

2-4 JÁTÉKOS RÉSZÉRE, 10 ÉVES KORTÓL



A JÁTÉK TÖRTÉNETE

Imhotep az ókori Egyiptom első és legismertebb építésze, az emberiség történetének egy kiemelkedő tudós génusza volt. Imhotep legjelentősebb építészeti alkotása Egyiptom első piramisa a Dzsószer halotti emlékmű és templom Szakkarában. Véghez tudod vinni Imhotep tetteit és tudsz emlékműveket építeni az örökkévalóságnak? Az építéshez szükséges köveket hajókkal kell a különböző helyszínekre elszállítanod. De nem te vagy az egyedüli, aki hajókkal követ szállít, a játékostársaidnak is megvannak a terveik és a céljuk az, hogy a te sikeredet megakadályozzák. Egy kiélezett verseny zajlik az értékes kövek elszállításáért. Csak a megfelelő taktikával és egy kis szerencsével sikerül majd megnyerned a játékot!

TARTALOMJEGYZÉK

A játék története	1
Játékleírás	2
Impresszum	6
A helyszíntáblák A-oldalának részletes ismertetése	7
Játékvariáció: A helyszíntáblák B-oldala	9
Játékvariáció: A fáraó haragja	11
A piackártyák részletes ismertetése	12

A JÁTÉK CÉLJA

Az egyiptomi építészek szerepébe bújva 6 körön át szállítod a köveket öt különböző helyszínre és épületeket építesz azért, hogy minél több pontot szerezz. Amikor te vagy a soron, a következő négy akció közül választhatsz egyet:

- új köveket szerzel
- 1 követ egy hajóra helyezel
- 1 hajóval elhajózol egy helyszínre
- 1 kék piackártyát kijátszol

A kövek különböző módon történő elszállításáért eltérően kapsz pontot: egyszer több pontot kapsz, másszor kevesebbet, vagy azonnal kapsz pontot, vagy csak a játék végén. A játékot az nyeri, akinek a 6. kör végén a legtöbb pontja van.

A JÁTÉK TARTALMA

120 kő

(30 darab minden színben: fekete, fehér, barna és szürke)

5 helyszíntábla

1 értékelőtábla

8 hajólapka

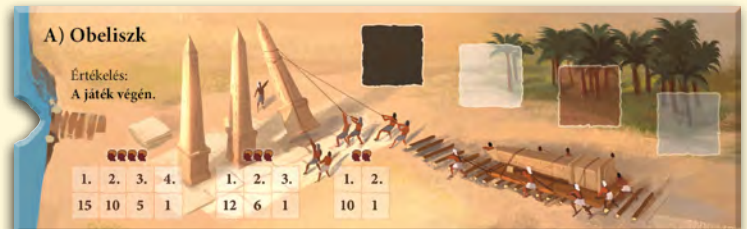
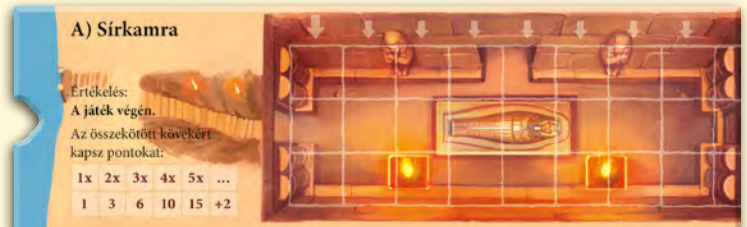
4 készletlapka

(1 darab minden színben: fekete, fehér, barna és szürke)

21 körkártya

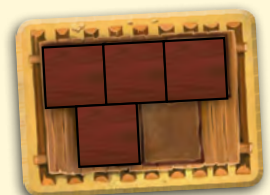
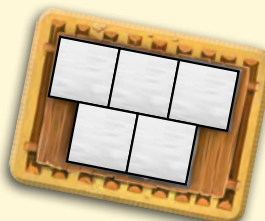
34 piackártya

A hajólapkák



A helyszíntáblák

A készletlapkák



ELŐKÉSZÜLETEK

A körkártyák



A piackártyák



A kőbánya
(az építőkövek)



Az értékelőtábla

(A játékban több mint 40 pontot is elérhetsz. Ebben az esetben egyszerűen folytasd az utad a pontjelződdel az értékelőtáblán, de jegyezd meg azt, hogy áthaladtál a 40-es mezőn és újabb kört kezdél.)

Kezdőjátékos
(2 kő van a készletlapkáján)



- Fektesd az **5 helyszíntáblát** az asztalra úgy, ahogyan a képen látod. Minden helyszíntáblának **A és B oldala** van. Az első játék során az **A oldalt** használjátok, később kipróbálhatjátok a helyszíntáblák B oldalát is. Tehát figyelj arra, hogy az első játék során a helyszíntáblák A oldalai legyenek láthatóak.
- Fektesd az **értékelőtáblát** a helyszíntáblák mellé, jobb oldalra.
- Tedd a **8 hajólapkát** a helyszíntáblák fölé.
- Válogasd szét a kártyákat és alakíts ki egy paklit a **21 körkártyából** és egy paklit a **34 piackártyából**.
- A **34 piackártyából** megkeverés után kialakított paklit tedd az „A) Piac” tábla mellé jobb oldalra.
- Kettő, három és négy játékos esetén is 7 körkártyát használtok, a következőképpen:

Két játékos esetén azt a 7 körkártyát használjátok, amelyiken **két fej** van.



Három játékos esetén azt a 7 körkártyát használjátok, amelyiken **három fej** van.



Négy játékos esetén azt a 7 körkártyát használjátok, amelyiken **négy fej** van.



A játékban résztvevők számához válogasd ki a 7 körkártyát. A megmaradt 14 körkártyát nem használjátok, azokat tedd vissza a játék dobozába. Mivel csak **6 kört játszotok**, ezért a 7 körkártyából véletlenszerűen ki kell vened egyet, amit szintén vissza kell tenned a játék dobozába. Keverd meg a **6 körkártyát** és alakíts ki belőlük egy lefordított paklit a hajólapkák mellett.

- Mindenki válasszon egy színt (fekete, fehér, barna vagy szürke) és vegye magához a **színében a készletlapkát**.
- A **köveket halmozd fel** a helyszíntáblák jobb oldalán. Ez lesz a **kőbánya**.
- Ha **kevesebben** vagytok, **mint 4 játékos**, akkor a **nem választott** színhez tartozó köveket és készletlapkákat tedd vissza a játék dobozába.
- Mindenki tegyen a saját **kövéből egyet** az értékelőtábla **0/40 mezőjére**.
- Válasszatok egy **kezdőjátékos**t. A kezdőjátékos vegyen el a kőbányából **2 követ** és tegye azokat a készletlapkájára. A kezdőjátékostól balra ülő játékos 3 követ kap a **készletlapkájára**, a harmadik játékos 4 követ kap, a negyedik játékos pedig 5 követ tehet a készletlapkájára.

A JÁTÉK MENETE

A játék **6 körön** át tart.

EGY KÖR LEFOLYÁSA

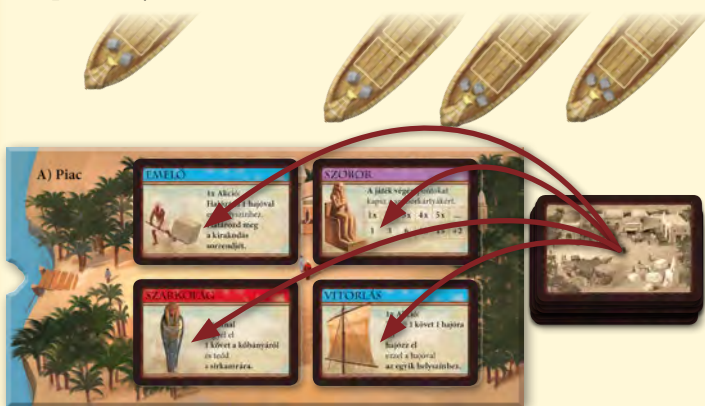
Minden kör a következőképpen zajlik:

- A **kezdéséhez** fordítsd fel a **körkártya-pakli legfelső** lapját. Ez határozza meg azt, hogy a körben **melyik 4 hajó** áll a rendelkezésedre. Helyezd ezt a 4 hajót egy kis távolsággal a helyszínlapkák bal oldalára. A hajókon különböző mennyiségű követ szállíthattok, a következők szerint:
Két hajón 4 kő számára van hely, három hajón 3 kő számára van hely, két hajón 2 kő számára van hely és egy hajón 1 kő számára van hely.



Példa: A képen látható körkártyát fordítottad fel, ezért a rendelkezésedre áll egy „4-es hajó”, egy „3-as hajó” és két „2-es hajó”.

- Fordítsd fel a **piackártya-pakli 4 legfelső lapját** és tedd a piac helyszíntáblára.



Ha kifogy a húzó-pakli, akkor keverd meg a dobó-pakli lapjait és alakíts ki egy új húzó-paklit.

- A kezdő játékostól kiindulva egymás után kerültek sorra.

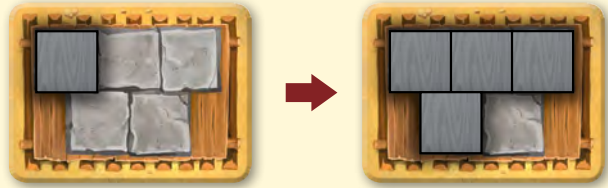
A soron lévő játékos lépése a következőképpen néz ki:

LÉPÉS

Ha te vagy a soron, akkor **végrehajtod** a következő **4 akció egyikét**:

Új követ szerzel

Elveszel 3 követ a kőbányából és a készletlapkádra teszed.

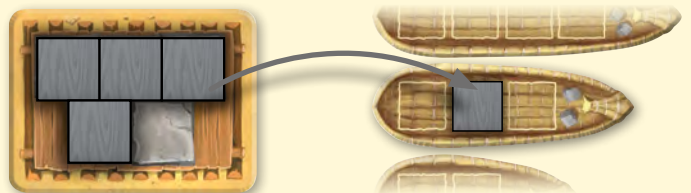


Figyelem! A készletlapkád maximum **5 kő** fér el. Akinek a készletlapkáján már csak 2 üres hely van és ezt az akciót választja, az csak 2 követ vehet el.

VAGY

1 követ egy hajóra helyezel

Elveszel **1 követ a készletlapkádrol** és ráteszed egy olyan hajó **egyik üres mezőjére**, amelyik **még nem** hajózott el egyik helyszínhez sem.



VAGY

1 hajóval elhajózol az egyik helyszínhez

Elhajózol **1 hajóval** az egyik helyszínhez.

A következő **2 feltételnek teljesülnie** kell:

- 1) A **hajón** legalább a minimális darabszámú **kő** van. A hajó első fedélzetén ábrázolt szürke **kőszimbólum** adja meg a minimális mennyiséget. Ez a mennyiség hajóról-hajóra változik.
- 2) A választott **helyszínnek szabadnak** kell lennie. Ez azt jelenti, hogy **ebben a körben még nem hajózott hajó** ehhez a helyszínhez.

A hajón lévő követ a követ tulajdonosai (a követ színe szerint) sorban egymás után rakodják ki a helyszínre – kezdjétek a legelső helyre helyezett kővel. Az üres helyet egyszerűen hagyjátok figyelmen kívül.

Az 5 helyszínen különböző szabályok vannak érvényben, amit a kő tulajdonosa minden leszállított kő után megkap.

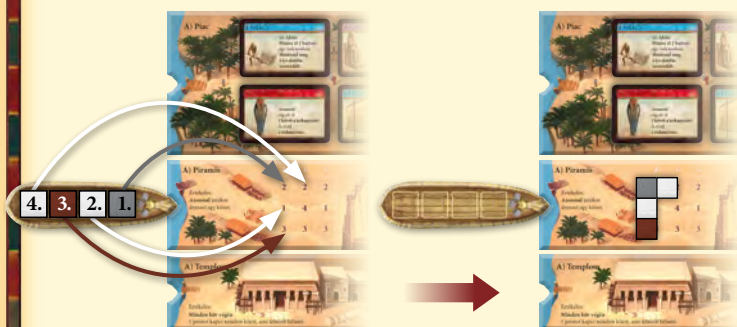
A-Piac és A-Piarmis: azonnal értékelitek

A-Templom: minden kör végén értékelitek

A-Sírkamra és A-Obeliszk: csak a játék végén értékelitek

Az egyes helyszínekre vonatkozó részletes szabályokat a „A helyszíntáblák A-oldalának részletes ismertetése” címszó alatt olvashatjátok a 7. és a 8. oldalakon.

Fontos! Behajózhatsz olyan hajót, amelyiken nem szállítasz saját követ, de a 4. oldalon olvasott mindkét feltételnek eleget kell tenned. Ha egy hajó elhajózott egy helyszínhez, akkor az üres hajó a kör végéig a helyszín „kikötőjében” marad. Így láthatjátok azt, hogy ebben a körben **másik hajó nem hajózhat ahhoz a helyszínhez.** Tehát minden körben maximum egy hajó hajózhat egy helyszínhez.



Példa: Ezzel a 4-es hajóval érkeztetek a piramishoz. A legelső kővel kezdve a kirakodást, sorban a piramisra rakjátok a köveket. Azonnal megkapjátok a pontokat a leszállított kövekért - a piramis mezőinek megfelelően.

VAGY

Kijátszol 1 kék piackártyát

Ha van ilyen kártyád, kijátszhatod és használhatod annak a képességét.

A kijátszott kártyát használat után a **lerakó-paklira** kell tenned. Egy körben maximum 1 kék piackártyát lehet kijátszani.



Felváltva kerültök sorra, és amikor sorra kerültök, **mindig pontosan egy akciót** csinálhattok.

Körönként mindenki többször is sorra kerül. A kör akkor ér véget, amikor **mind a 4 hajó elhajózott** a különböző helyszínekhez.

Fontos: Mivel minden körben 4 hajó áll a rendelkezésetekre, így minden körben lesz egy olyan helyszín az 5 helyszíntáblából, ahová nem érkezik hajó.

A KÖR VÉGE

Amennyiben **mind a 4 hajó** elhajózott egy helyszínhez, a kör véget ér.

Most **értékelitek a templomot.** Minden olyan kőért, amely **felülről nézve látható, 1 pontot kap a tulajdonosa.** Azok a kövek, amelyek **le vannak takarva, nem hoznak pontot.**



Példa: A kör végén értékelitek a templomot. A szürke kövek tulajdonosa 2 pontot kap, mert felülről nézve 2 kőve látható. A fehér, a barna és a fekete kövek tulajdonosai 1-1 pontot kapnak, mert felülről nézve egy-egy kövük látható

- Tegyétek vissza a 4 hajót a hajók készletébe.
- A piac táblán esetlegesen megmaradt piackártyákat tegyétek a lerakó-paklira.

Kezdjétek el a **következő kört.**

Fordítsátok fel a pakliról a következő **körkártyát**, válasszátok ki a **4 megfelelő hajót** és fektessétek őket az asztalra a helyszíntábláktól balra egy kis távolságot tartva. Fordítsátok fel **4 új piackártyát** és tegyétek őket a **piactáblára.**

Az előző körben a **negyedik hajót elhajózó játékos bal oldali szomszédja** következik. Kiválaszt egyet a négy akcióból és azt megcsinálja.

A JÁTÉK VÉGE

A játék a 6. kör után véget ér.

Ekkor megkezdhetitek a játék végi értékelést.

A játék végi értékelés

Először értékeljétek a **sírkamrán álló köveket.** A pontozás **részletes leírását a 7. oldalon „A) Sírkamra”** címszó alatt olvashatjátok.

Majd értékeljétek az **obeliszk köveit.** A pontozás **részletesen leírását a 8. oldalon „A) Obeliszk”** címszó alatt olvashatjátok.

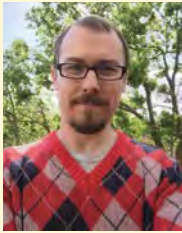
A fel nem használt kék kártyák **1 pontot** érnek.

A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

Egyezőség esetén: Az a játékos nyer, akinek több köve van a készletlapkáján.

Ha még itt is egyezőség mutatkozik, akkor a játéknak több nyertese van.

Tervező:



Phil Walker-Harding gyermekkora óta szeret társasjátékokat játszani és fejleszteni. Különösen azokat a játékokat kedveli, amik összehozzák a különböző korú és eltérő típusú embereket.

Phil ezek mellett teológiával, klasszikus Hollywoodi filmekkel és ókori egyiptomi mítoszokkal is foglalkozik. Feleségével Meredith-el Sydneyben, Ausztráliában él.

Az „Imhotep” játék prototípusával 2010-ben megnyerte a „Premio Archimede” fejlesztők világbajnokságát, „Builders of Egypt” címmel.



Illusztráció: Miguel Coimbra

Grafika: Michaela Kienle

Kiadó: Ralph Querfurth

Köszönetnyilvánítás

Phil Walker-Harding és a KOSMOS kiadó köszönetet nyilvánítanak minden tesztjátékosnak és szabályolvasónak.

Különös köszönet illeti: Meredith Walker-Harding, Leo Colovini, Chris Morphey, Nick Barnett, Kerryn és Andrew Young, Josh és Naomi Pryde, Marion Engelke, Wolfgang Lüdtke, Maria Fischer-Witzmann, Arnd Fischer, Tomas Wessels és Markus Potthast.

© 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7

D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Minden jog fenntartva. MADE IN GERMANY

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!

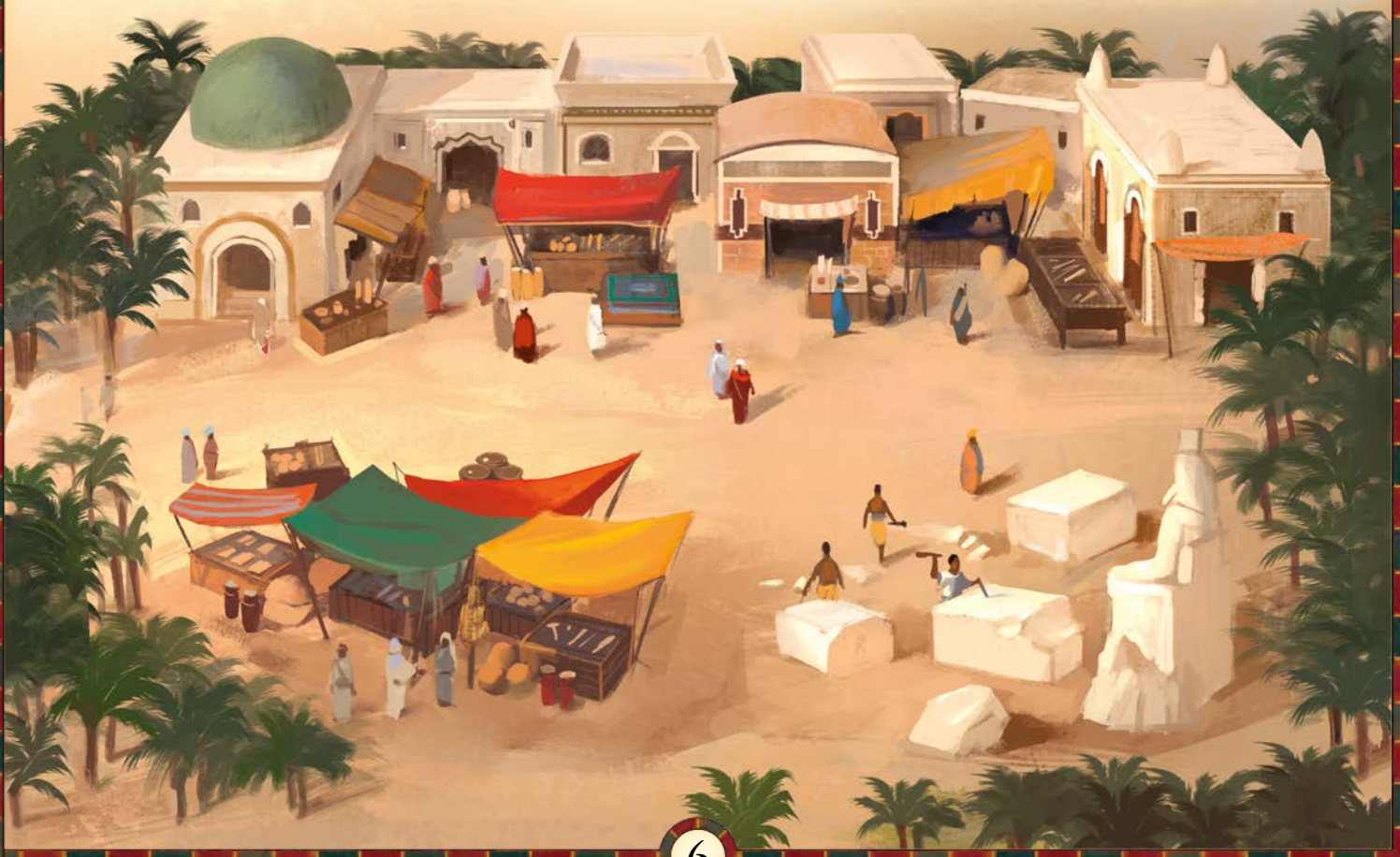
Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100.

e-mail: piatnik@piatnik.hu

www.piatnikbp.hu

<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>



A HELYSZÍNTÁBLÁK A-OLDALÁ- NAK RÉSZLETES ISMERTETÉSE

A) Piac

Minden piacra szállított kő után a kő tulajdonosa **azonnal húzhat 1 piackártyát** a készletből. A piackártyák **részletes ismertetését** a játékszabály **12. oldalán** olvashatjátok.



Fontos: A leszállított köveket azonnal vissza kell tennetek a kőbányába. Aki piackártyát vesz el, az azonnal **felfordítva** leteszi azt maga elé. A **piros** kártyát **azonnal** fel kell használnia. A kártyát használat után a lerakó-paklira kell tennie. A **kék piackártyát** a tulajdonosa felhasználhatja egy **későbbi lépésében, egyszer** a játékban. A **lila „szoborkártyák”** és a **zöld „díszítéskártyák”** a **játék végén hoznak pontot** a tulajdonosaiknak.



Példa: Az ábrán látható 4-es hajó érkezett a piachoz. A fehér játékos vehet el elsőként kártyát. Ő a „vitorlaskártyát” választja. Következésként a barna játékos választhat és elveszi a „szoborkártyát”. Utolsóként a szürke játékos vehet el egy lapot, ő az „emelőkártyát” választja. A hajón lévő köveket végül visszateszik a kőbányába.

A) Piramis

Minden piramishoz szállított kő után a kő tulajdonosa **azonnal pontot** kap. A leszállított követ a tulajdonosa a piramis **következő üres mezőjére** teszi. A kövek lehelyezését a piramis **bal felső mezőjén** kell kezdenetek, majd lefelé haladva addig kell a köveket egymás alá tennetek, míg az első oszlop megtelik, majd a kövek lehelyezését a **középső oszlop felső mezőjén** kell **folymatnotok**.



Miután megtelt az **1. szint (3x3 kő)**, megkezdhetitek a **2. szint** építését.

A kövek lehelyezését a 2. szinten is a bal felső mezőn kell kezdenetek. A **2. szint** azonban csak **2x2 kőből** áll. Ezt követi a **3. szint**, ami egyetlen **egy kőből** áll.

Minden lehelyezett kő után tulajdonosa annyi pontot kap, amennyit a mező meghatároz. A 2. és a 3. szintek mezőin

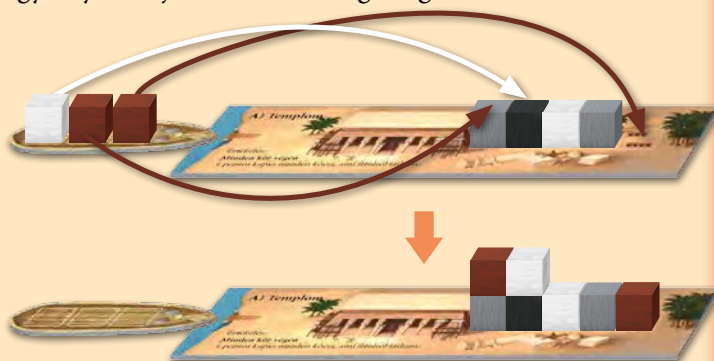
kapható pontokat a **tábla jobb oldalán** láthatjátok. Miután a **piramis felépült, minden további kő, amit a piramishoz szállítottok, már csak 1 pontot** hoz a tulajdonosának. Ezeket a köveket a tábla jobb oldalára kell tennetek.



Példa: A fenti ábrán láthatjátok a 3 szintből álló kész piramist.

A) Templom

Minden templomhoz szállított kő után a kő tulajdonosa **minden kör végén pontot** kap, de csak akkor, **ha a kő felülről nézve látható**. A leszállított követ a tulajdonosa a templom **következő üres mezőjére** teszi. A kövek lehelyezését a templom **bal szélső mezőjén** kell kezdenetek, majd jobbra haladva addig kell a köveket egymás mellé tennetek, míg az **1. szint** megtelik. **3 és 5 játékos** esetén a templom **mind az 5 mezőjére** építhettek. **2 játékos** esetén csak az **első 4 mezőre** szabad építeni. Ha az 1. szint megtelt, megkezdhetitek a **2. szint** építését. Az 1. szint első mezőjén álló köre tegyék rá a 2. szint első követ, így építetek rá az 1. szintre. Az építést így folytathatjátok tovább. Magassági korlátozás nincs.



Példa: Az ábrán látható 3-as hajó érkezett a templomhoz. Az első barna követ a tulajdonosa az 1. szint utolsó mezőjére teszi, a második barna követ pedig a 2. szint első mezőjére, állítja. A fehér követ a 2. szint 2. mezőjére kell tenni.

A) Sírkamra

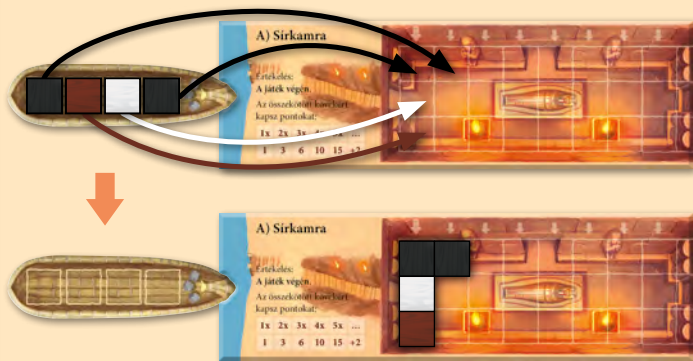
Minden sírkamrához szállított kő után a kő tulajdonosa a **játék végén** kap **pontot**. A kövek lehelyezését a sírkamra **bal felső mezőjén** kell kezdenetek, majd lefelé haladva addig kell a köveket egymás alá tennetek, míg az első oszlop megtelik, majd a kövek lehelyezését a **következő oszlop felső mezőjén** kell **folymatnotok** és így tovább.



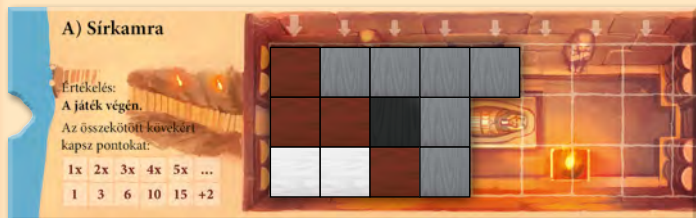
A sírkamra jobb oldala nincsen lezárva. Tetszés szerinti oszlopot építhettek egymás mellé és az építést folytathatjátok akár a tábla végén túl is. A játék végén kapjátok meg a beépített kövek után járó pontokat: Minden területért, ami egy színhez tartozó oldalával (nem átlósan) szomszédos „összekötött” kövekből áll pontokat kaptok – a terület alkotó kövek darabszáma szerint.

Összekötött kövek:	1x	2x	3x	4x	5x	...
Pontok:	1	3	6	10	15	+2

Az 5-nél több kőből álló területhez illesztett minden további kő +2 pontot hoz. Fontos: Több összekötött kövekből álló terület után is kaphattok pontokat. Tehát nem csak a legnagyobb területét értékelitek egy játékosnak.



Példa: Az ábrán látható 4-es hajó érkezett a sírkamrához. A köveket a bal első oszlop felső mezőjétől kiindulva egymás után oszlopról-oszlopra építitek be a sírkamrába.



Példa: Az ábrán a sírkamrát látjátok a játék végén négy játékos esetén. Nézzük az értékelést: A fehér játékos 3 pontot kap, a 2 kőből álló területéért. A fekete játékos 1 pontot kap, mert területe csak 1 kőből áll. A barna összekötött területe 3 kőből áll, amiért 6 pontot kap, valamint 1 pontot kap az 1 kőből álló területéért. A szürke 6 összekötött területéért $15+2=17$ pontot kap.

A) Obeliszk

Minden obeliszkhez szállított kő után a kő tulajdonosa a játék végén kap pontot.

Az obeliszkhez szállított köveket a színeknek megfelelő mezőre állítjátok. Így építitek fel a köveitekből az obeliszkeket. Mindenki a saját obeliszkjét építi. A játék végén az obeliszkek magasságuk szerint pontot hoznak – természetesen a legmagasabb obeliszkért jár a legtöbb pont.



Két játékos esetén a következőképpen értékeltek:

A magasabb obeliszket építő játékos 10 pontot kap, az alacsonyabb obeliszket építő játékos pedig 1-et.

Három játékos esetén a következőképpen értékeltek:

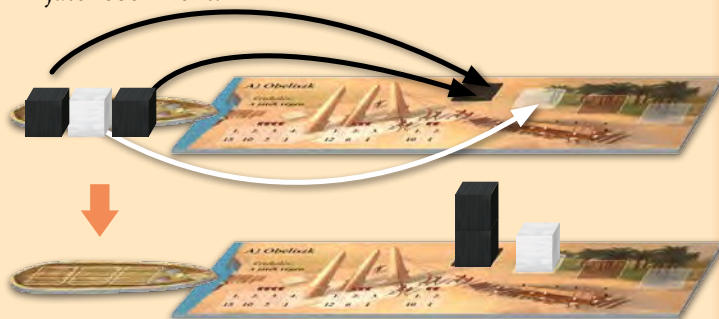
A legmagasabb obeliszket építő játékos 12 pontot kap. A magassági sorrendben második obeliszket építő játékos 6 pontot kap. A legalacsonyabb obeliszket építő játékos 1 pontot kap.

Négy játékos esetén a következőképpen értékeltek:

A legmagasabb obeliszket építő játékos 15 pontot kap. A magassági sorrendben második obeliszket építő játékos 10 pontot kap. A magassági sorrendben a harmadik obeliszket építő játékos 5 pontot kap. A legalacsonyabb obeliszket építő játékos 1 pontot kap.

Fontos:

- Legalább 1 követ az obeliszkhez kell szállítanod ahhoz, hogy részt vehess a pontozásban.
- Egyezőség esetén adjátok össze a helyezésekért járó pontokat és osszátok el (lefelé kerekítve) az érintett játékosok közt.



Példa: Az ábrán látható 3-as hajó érkezett az obeliszkhez. A játékosok kirakodták és oszlopba rendezték a köveket a színeiknek megfelelő mezőkön.



Példa: Az ábrán az obeliszket látjátok négy játékos esetén, a játék végén. Nézzük az értékelést: A fekete obeliszkje 3 kőből áll. A fehér obeliszkje 4 kőből áll. A barna nem állított obeliszket. A szürke obeliszkje szintén 3 kőből áll. A fehér 15 pontot kap. A fekete és a szürke megosztoznak a 2. és a 3. helyezésen. Tehát az ő pontjaik alakulása: $(10+5):2=7,5$, amit lefelé kell kerekíteni, ezért mind a ketten 7 pontot kapnak fejenként. A barna nem kap pontot, mert egyetlen követ sem szállított az obeliszkhez.

A HELYSZÍNTÁBLÁK B-OLDALÁ- NAK RÉSZLETES ISMERTETÉSE

Minden helyszíntáblának **A és B oldala van**. Az első játék során az A oldalt használjátok, később kipróbálhatjátok a helyszíntáblák B oldalát is.

Játszhattok a táblák A- és B oldalával is vegyesen. Próbáljátok ki többféle kombinációt.

B) Piac



A tábla B-oldalán ugyanazok a szabályok vannak érvényben, mint az A-oldalán, a következő változtatásokkal: A kör kezdetekor a **jobb alsó kártyamezőre 2 lefordított lapot** tegyetek. Ha követ szállítasz a piacra, akkor elvehetsz egyet a nyitott lapok közül vagy választhatsz azt, hogy **a két lefordított lapot veszed el**. Nézd meg a két lapot és válaszd ki a két kártya közül az **egyiket**, amit **megtartasz**, a **másikat** pedig dob a **lerakó-paklira**.

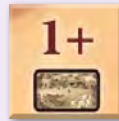


B) Piramisok



A tábla B-oldalán ugyanazok a szabályok vannak érvényben, mint az A-oldalán, a következő változtatásokkal: Minden piramisokhoz szállított kő után a kő tulajdonosa **meghatározhatja** azt, hogy a 3 **piramis közül melyikre** szeretné a **követ letenni**.

A piramis egyes mezői különleges bónuszokat adnak:



Kapsz **1 pontot** és elveheted a **piackártya**-pakli legfelső lapját.

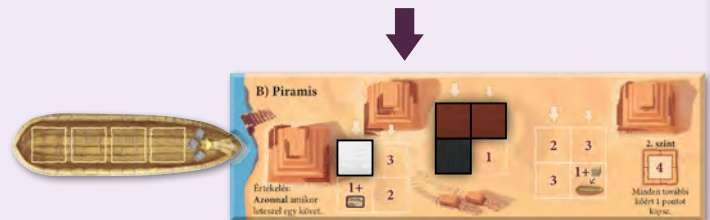
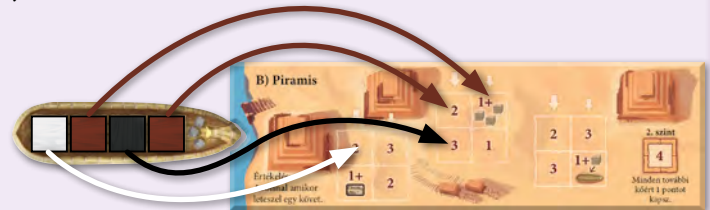


Kapsz **1 pontot**, ezen felül elvehetsz, és a **készletlapkákra** tehetsz **3 követ** a kőbányából.



Kapsz **1 pontot** és azonnal elhelyezhetsz a készletlapkáról **1 követ** egy általad választott, még nem kihajózott hajó üres mezőjére.

Minden piramis **bal felső mezőjén** kell kezdenetek a kövek elhelyezését. A piramisok 2. szintjére épített kövek 4 pontot érnek. Miután az összes **piramis felépült**, **minden további kő**, amit a piramisokhoz szállítottok, már **csak 1 pontot** hoz a tulajdonosának. Ezeket a köveket a tábla jobb oldalára kell tennetek.



Példa: Az ábrán látható 4-es hajó érkezett a piramisokhoz. A barna játékos a követ a középső piramis első mezőjére teszi. A fekete játékos a középső piramis második mezőjére teszi a követ. Ismét a barna játékos következik és a követ a középső piramis harmadik mezőjére teszi. Utoljára a fehér teheti le a követ. Ő a balszélső piramis első mezőjét választja.

B) Templom

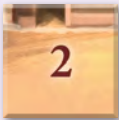
A tábla B-oldalán ugyanazok a szabályok vannak érvényben, mint az A-oldalán, a következő változtatásokkal:



Minden kör végén különböző bónuszt kap az a játékos, akinek a köve felülről nézve látható – attól függően, hogy a templom melyik mezőjén áll a kő:



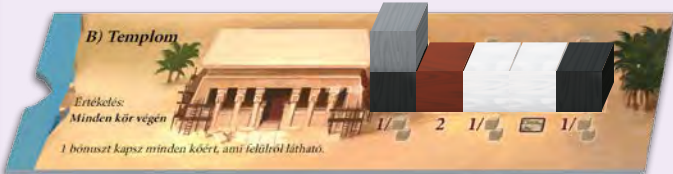
Kapsz **1 pontot**, vagy elveszel, és a **készletlap-kádra** teszel **2 követ** a kőbányából.



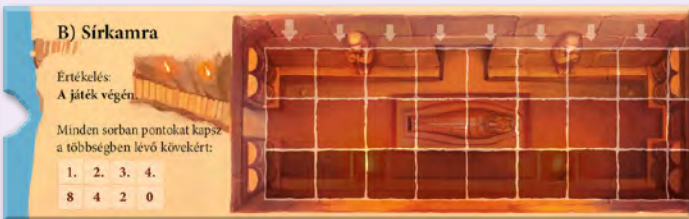
Kapsz **2 pontot**.



Megkapod a **piackártya**-pakli legfelső lapját.



Példa: Az ábrán a templomot látjátok egy kör végén négy játékos esetén. Nézzük az értékelést: A szürke dönthet arról, hogy **1 pontot** szeretne, vagy pedig elvesz **2 követ** a kőbányából. A barna **2 pontot** kap. A fehér dönthet arról, hogy **1 pontot** szeretne, vagy pedig elvesz **2 követ** a kőbányából. Ezeken túl a fehér még elveszi a piackártyák legfelső lapját. A fekete dönthet arról, hogy **1 pontot** szeretne, vagy pedig elvesz **2 követ** a kőbányából.



B) Sírkamra

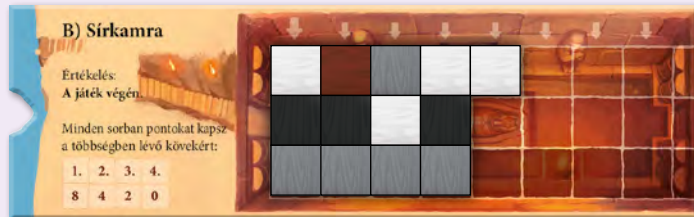
A tábla B-oldalán ugyanazok a szabályok vannak érvényben, mint az A-oldalán, a következő változtatásokkal:

A játék végén azok a kövek hoznak pontot, amik **többségben** vannak a sírkamra **3 sorában**.

Minden sort külön kell értékelnetek.

Fontos:

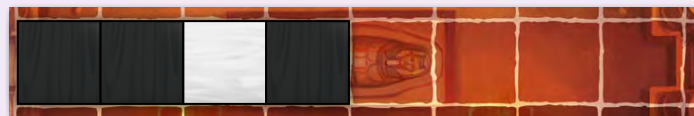
- **Legalább 1 követnek** kell lennie a sorban ahhoz, hogy részt vehess a pontozásban.
- Az egy színhez tartozó köveknek nem kell egymással szomszédosan állniuk.
- **Egyezőség esetén adjátok össze** a helyezésekért járó pontokat és osszátok el (**lefelé kerekítve**) az érintett játékosok közt.



Példa: A sírkamrát a játék végén értékelitek.



A legfelső sorban a fehér **3 követ** megszerezte a többséget. Ezért **8 pontot** kap. A szürke és a barna **1-1 követ** épített be, ezért megosztják egymás közt a **2. és a 3. helyezését** járó pontokat. $(4+2):2=3$ pont



A középső sorban a fekete szerezte meg a többséget **3 követ**, amiért **8 pontot** kap. A **2. helyezést** a fehér szerezte meg **1 követ** és így **4 pontot** kap. Ebben a sorban **nincs szürke és barna kő**, ezért **ők nem kapnak pontot**.

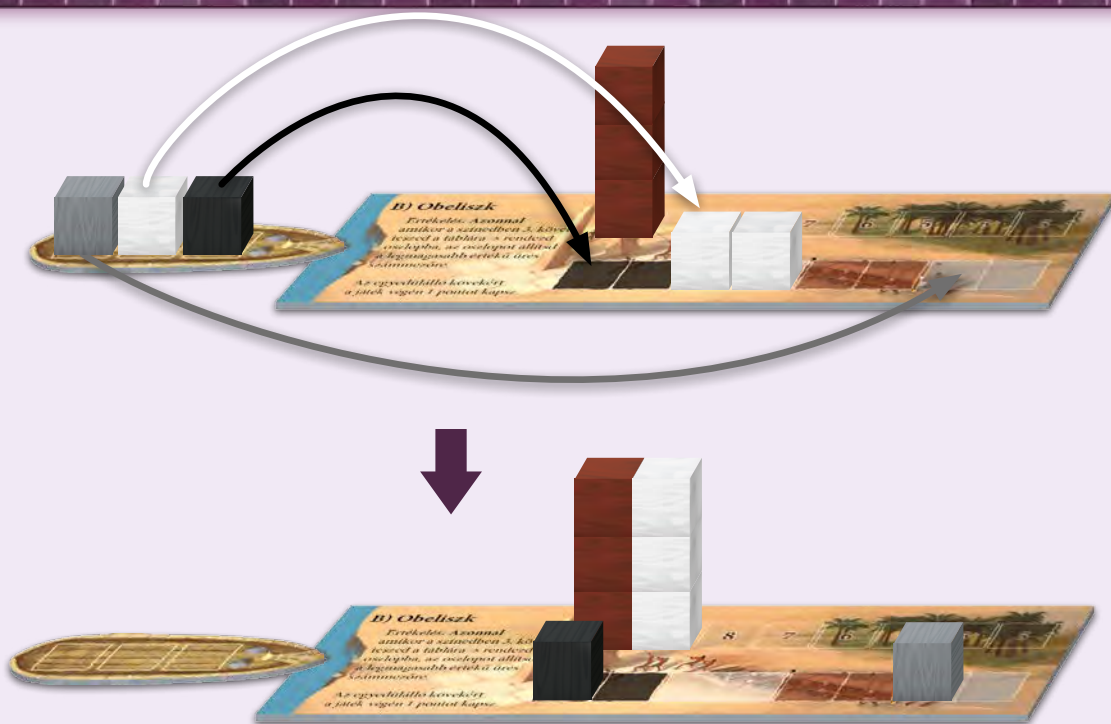


A legalsó sorban a szürke szerezte meg a többséget, amiért **8 pontot** kap. Mivel **nincs több szín** a sorban, ezért a többi játékos ez után a sor után **nem kap pontot**.

B) Obeliszk



A tábla B-oldalán ugyanazok a szabályok vannak érvényben, mint az A-oldalán, a következő változtatásokkal: Az obeliszkhez szállított köveket a **színeknek megfelelő egyik mezőre** állítjátok. Amint egy színből a **3. követ** leszállítjátok, az oszlopot azonnal **értékelitek**. A **3 kőből** álló **oszlopot** át kell helyezni a **legnagyobb értékű üres pontmezőre**. Ezeket a **pontokat azonnal** megkapja a kő tulajdonosa.



Példa: Az ábrán látható 3-as hajó érkezett az obeliszkhez. A fekete ráteszi a követ az egyik üres fekete mezőre. A fehér ráteszi a követ a táblán álló két fehér kövére. Mivel egy obeliszk 3 kőből áll, ezért a fehér a köveit oszlopba rendezi, majd áthelyezi a legnagyobb értékű üres pontmezőre (aminek az értéke 9). A fehér azonnal megkapja a 9 pontot. Végül a szürke helyezi le a követ a táblára, méghozzá az üresen álló szürke mezőre.

JÁTÉKVARIÁCIÓ: A FÁRÓ HARAGJA

Ha szeretnétek „szigorúbb” szabályokkal játszani, akkor próbáljátok ki a játékot a következő szabálmódosításokkal: Büntetést kap az a játékos, aki nem vett részt mind a négy építmény felépítésében.

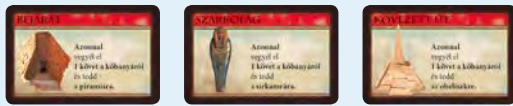
Minden olyan játékostól, aki nem szállított a játék végéig **legalább 1 követ mind a 4 helyszínre** „Piramisok”, „Tempлом”, „Sírkamra” és „Obeliszk” a játék végén **le kell vonni 5 pontot**.



A PIACKÁRTYÁK RÉSZLETES ISMERTETÉSE

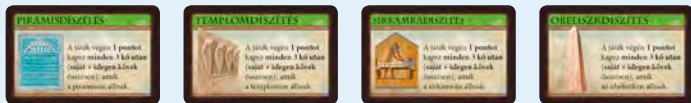
Ebben a fejezetben megismerhetitek a piackártyákat és a piackártyák működését. Javasoljuk, hogy ezt a fejezetet akkor olvassátok el, amikor egy bizonyos piackártya játékba kerül.

„Bejárat” „Szarkofág” „Kövezett út” (2x a játékban)



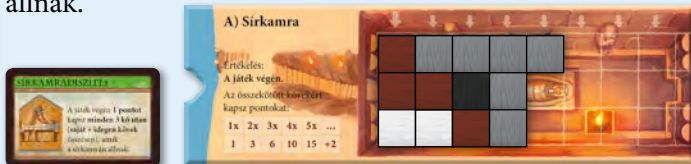
Ha ilyen piackártyát húzol, akkor azonnal elvehetsz a kőbányából egyet a saját színű köveidből és a megadott helyszínre teheted. A kártyát ezután a lerakó-paklira kell tenned.

„Piramisdíszítés”, „Templomdíszítés”, „Sírkamradíszítés”, „Obeliszkdíszítés” (2x a játékban)



Ha ilyen piackártyát veszel el, akkor felfordítva tedd magad elé. A kártya a **játék végéig maradjon felfordítva előtted**.

A játék végén **1 pontot kapsz minden 3 kő után (saját + idegen kövek összesen)**, amik a megadott helyszínen állnak.



Példa: A sírkamrában a játék végén 13 kő áll. Az a játékos, aki előtt a „Sírkamradíszítés” kártya van, a játék végén 4 pontot kap.

„Szobor” (10x a játékban)



Ha ilyen piackártyát veszel el, akkor felfordítva tedd magad elé. A kártya a **játék végéig maradjon felfordítva előtted**.

A **játék végén** számold össze azt, hogy mennyi „Szoborkártyát” szereztél, majd a lenti táblázatról olvasd le azt, hogy mennyi pontot kapsz utánuk:

kapsz a szoborkártyáért.					
1x	2x	3x	4x	5x	...
1	3	6	10	15	+2



Példa: Sikerült a játék végére 3 szoborkártyát gyűjtened, amiért 6 pontot kapsz.

5-nél több szoborkártya után minden további szoborkártya +2 pont.

Kék piackártyák

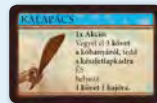
Egy körben maximum 1 kék piackártyát játszatsz ki. A kék piackártya kijátszása nem egy további akciólehetőség, hanem a három akciólehetőséged „Új köveket szerzel”, „1 követ egy hajóra helyezel”, „1 hajóval elhajózol az egyik helyszínhez” helyett választhatod. A kék piackártyákból négy fajta van a játékban:

„Emelő” (2x a játékban)



Ha ilyen piackártyát veszel el, akkor felfordítva tedd magad elé. A kártya **addig maradjon felfordítva előtted, míg fel nem használod**. Egy későbbi lépésedben 1x a következő akciót csinálhatod meg: **Hajózz el az egyik hajóval egy helyszínhez**. Határozd meg a kirakodás sorrendjét. A hajó elhajozásához a hajónak meg kell felelnie az előírt követelményeknek. A kártyát használat után a lerakó-paklira kell tenned. Ha a játék végéig **nem használod fel** ezt a kártyát, akkor **1 pontot kapsz érte** a játék végi értékeléskor.

„Kalapács” (2x a játékban)



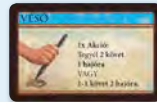
Ha ilyen piackártyát veszel el, akkor felfordítva tedd magad elé. A kártya **addig maradjon felfordítva előtted, míg fel nem használod**. Egy későbbi lépésedben 1x a következő akciót csinálhatod meg: Vegyél el **3 követ a kőbányából** és tedd a készletlapkádra. Végül helyezz **1 követ a készletlapkádrol az egyik hajóra**. A kártyát használat után a lerakó-paklira kell tenned. Ha a játék végéig **nem használod fel** ezt a kártyát, akkor **1 pontot kapsz érte** a játék végi értékeléskor.

„Vitorlás” (3x a játékban)



Ha ilyen piackártyát veszel el, akkor felfordítva tedd magad elé. A kártya **addig maradjon felfordítva előtted, míg fel nem használod**. Egy későbbi lépésedben 1x a következő akciót csinálhatod meg: Tegyél **1 követ az egyik hajóra** és hajózz el ezzel a hajóval **az egyik helyszínhez**. A hajó elhajozásához a hajónak meg kell felelnie az előírt követelményeknek. A kártyát használat után a lerakó-paklira kell tenned. Ha a játék végéig **nem használod fel** ezt a kártyát, akkor **1 pontot kapsz érte** a játék végi értékeléskor.

„Véső” (3x a játékban)



Ha ilyen piackártyát veszel el, akkor felfordítva tedd magad elé. A kártya **addig maradjon felfordítva előtted, míg fel nem használod**. Egy későbbi lépésedben 1x a következő akciót csinálhatod meg: Tegyél **2 követ az egyik hajóra, vagy 1 – 1 követ két különböző hajóra**. A hajó elhajozásához a hajónak meg kell felelnie az előírt követelményeknek. A kártyát használat után a lerakó-paklira kell tenned. Ha a játék végéig **nem használod fel** ezt a kártyát, akkor **1 pontot kapsz érte** a játék végi értékeléskor.