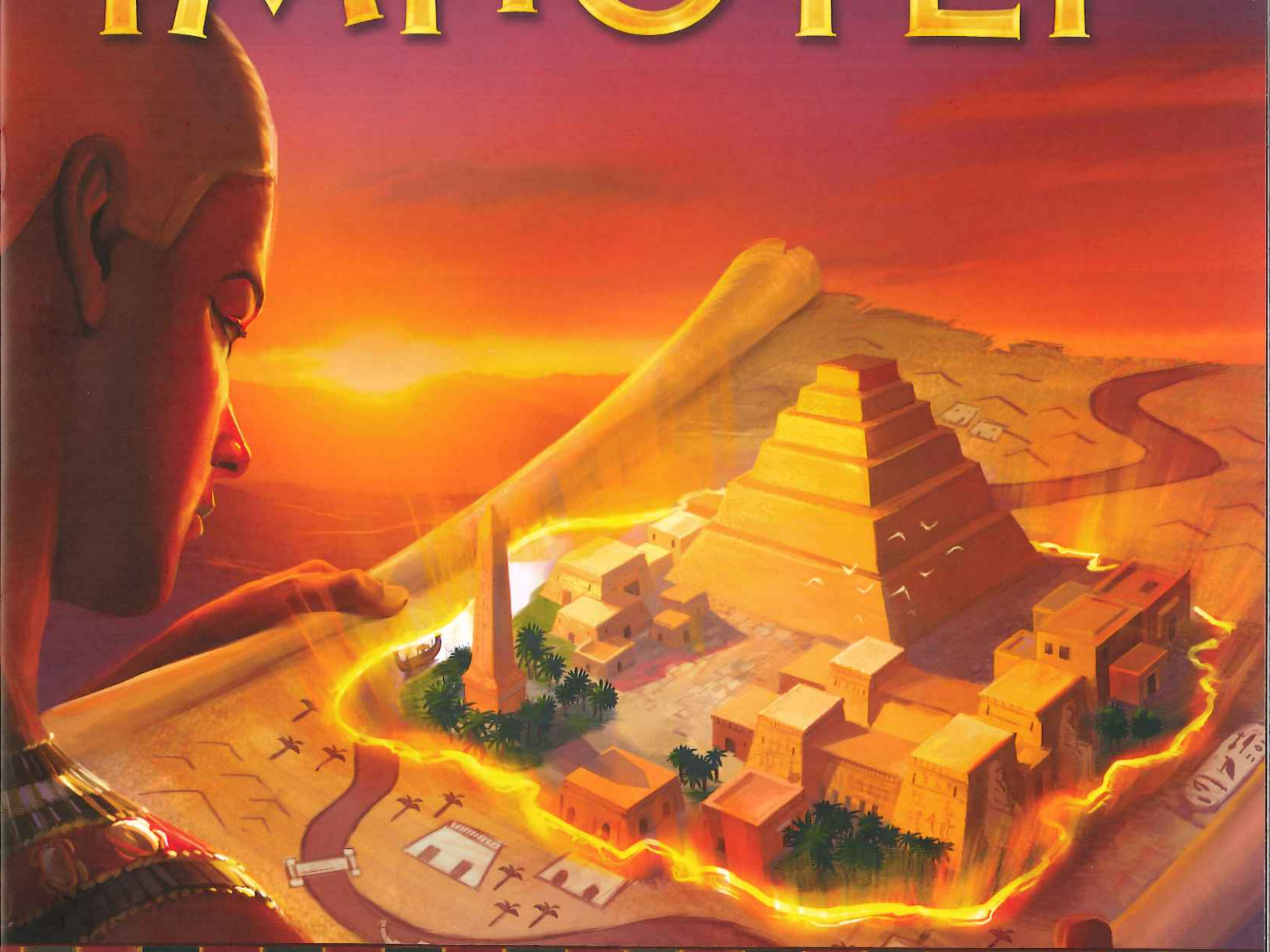


IMHOTEP



SPELIDEE

Imhotep was de eerste en meest bekende architect in het oude Egypte. Hij wordt gezien als één van de eerste genieën in de geschiedenis van de mensheid. Zo is hij verantwoordelijk voor o.a. het bouwen van de eerste piramide in Egypte, de Piramide van Djoser in Saqqara. Kun jij je meten met zijn kennis en vaardigheden om monumenten te bouwen die eeuwen blijven staan? Je zult schepen nodig hebben om blokken steen te vervoeren naar verschillende bouwplaatsen. Maar je bent niet de enige die bepaalt waar de schepen met hun lading heen varen. Je tegenstanders hebben zo hun eigen plannen en proberen die van jou te dwarsbomen. Er zal een heftige strijd ontstaan over de meest waardevolle ladingen met steen. Met tactisch vernuft en een vleugje geluk kun jij deze strijd winnen.

INHOUD

Spelidee	1
Spelregels	2
Colofon	6
Overzicht van de A-zijde van de bouwplaatsen	7
Variant: De B-zijde van bouwplaatsen	9
Variant: De wraak van de Farao	11
Overzicht van de marktkaarten.....	12

DOEL VAN HET SPEL

Iedere speler kruipt in de rol van een Egyptische bouwmeester. In 6 rondes probeer je stenen uit jouw voorraad te verscheppen naar verschillende bouwplaatsen om daar aan monumenten te bouwen die jou veel punten opleveren. Als je aan de beurt bent, kies je één van de volgende acties:

- Pak nieuwe stenen
- Leg 1 steen op een schip
- Vaar 1 schip naar een bouwplaats
- Gebruik 1 blauwe marktkaart

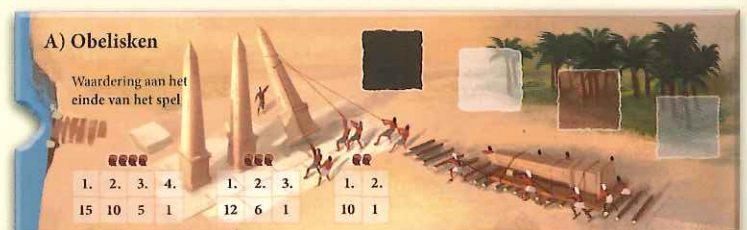
Met het leveren van stenen scoor je op verschillende manieren punten. De ene keer veel punten, een andere keer minder punten, soms direct, soms aan het einde van de ronde en soms pas aan het einde van het spel.

De speler die na 6 rondes de meeste punten heeft, wint het spel.

SPELMATERIAAL

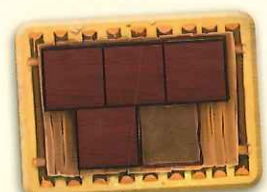
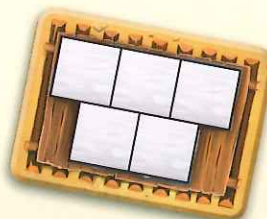
- 120 stenen
(30 in elk van de vier kleuren: zwart, wit, bruin en grijs)
- 5 bouwplaatsborden
- 1 scorebord
- 8 schiptegels
- 4 voorraadtegels
(1 in elk van de vier kleuren: zwart, wit, bruin en grijs)
- 21 rondekaarten
- 34 marktkaarten

schiptegels



bouwplaatsborden

voorraadtegels



VOORBEREIDING

rondekaarten



marktkaarten



steengroeve
(met stenen van alle spelers)



scorebord

(Je kunt meer dan 40 punten scoren. Verplaats dan je steen gewoon verder op het spoor, vergeet echter niet dat je al een keer rond bent geweest.)

startspeler
(2 stenen op zijn voorraadtegel)



- Leg de **5 bouwplaatsborden** in het midden van de tafel zoals hiernaast is afgebeeld. **Alle bouwplaatsborden** hebben een **A-zijde** en een **B-zijde**. Gebruik voor de eerste spellen de A-zijde. Later kun je ook met de B-zijde spelen als variant op het basisspel. Let er dus op dat de **A-zijde** van de borden zichtbaar is tijdens het eerste spel.
- Leg het **scorebord** rechts naast de bouwplaatsborden. Dit wordt tijdens het spel gebruikt om de scores van de spelers bij te houden.
- Leg de **8 schiptegels** boven de borden.
- Schud de **34 marktkaarten** en leg deze in een gedekte stapel rechts naast het marktboard.
- Pak de 7 rondekaarten die horen **bij het aantal spelers waarmee je speelt**.

De kaarten met **2 hoofden** zijn voor een spel met **2 spelers**.



De kaarten met **3 hoofden** zijn voor een spel met **3 spelers**.



De kaarten met **4 hoofden** zijn voor een spel met **4 spelers**.



De overige 14 rondekaarten zijn niet nodig en worden **terug in de doos** gelegd. Omdat je slechts **6 ronden** speelt, trek je **willekeurig één** van de 7 rondekaarten en deze **leg je zonder te bekijken terug** in de doos. **Schud de overige 6 rondekaarten** en leg deze in een **gedekte stapel** naast de 8 schiptegels.

- Iedere speler kiest een **kleur** (zwart, wit, bruin of grijs) en krijgt de **voorraadtegel** van die kleur.
- Als er met **minder dan 4 spelers** wordt gespeeld, dan worden de voorraadtegels en de stenen in de ongebruikte kleur terug in de doos gelegd.
- Leg **alle stenen** rechts naast de bouwplaatsborden. Dit is de **steengroeve**.
- Iedere speler plaatst **1 steen** in zijn kleur op het "0/40"-veld van het scorespoor.
- Kies een startspeler. De startspeler krijgt **2 stenen** in zijn kleur uit de steengroeve en legt deze op zijn **voorraadtegel**. De tweede speler (degene die links naast de startspeler zit) krijgt **3 stenen** en legt deze op zijn voorraadtegel, de derde speler krijgt **4 stenen** en de vierde speler krijgt **5 stenen**.

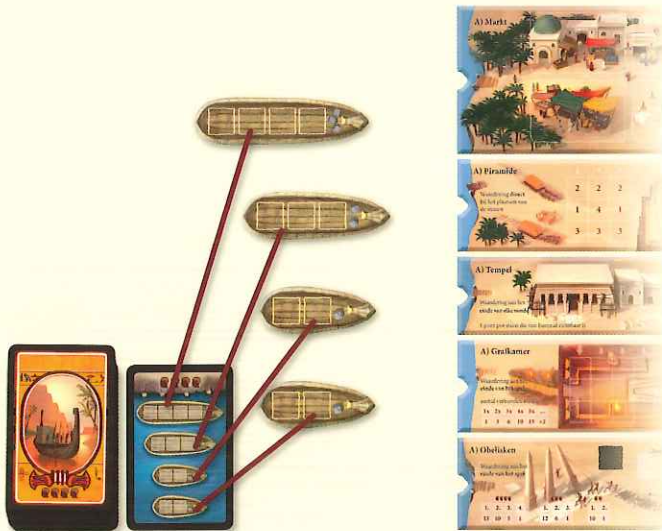
SPELVERLOOP

Het spel wordt gespeeld in **6 rondes**.

VERLOOP VAN EEN SPELRONDE

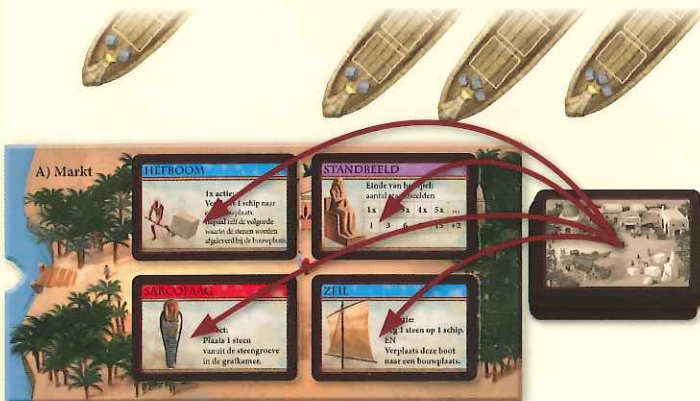
Elke ronde verloopt als volgt:

- Draai aan het **begin van elke ronde** de **bovenste rondekaart** open. Deze kaart geeft aan welke **4 schiptegels** er deze ronde beschikbaar zijn. Leg deze 4 schiptegels links naast de bouwplaatsborden (niet te dicht bij elkaar). De schepen kunnen verschillende hoeveelheden steen vervoeren. Twee schepen hebben ruimte voor 4 stenen, drie hebben ruimte voor 3 stenen, twee hebben ruimte voor 2 stenen en één schip heeft ruimte voor 1 steen.



Voorbeeld: Als deze rondekaart is opgedraaid dan leg je één schip met vier velden, één met drie velden en twee met twee velden links naast de bouwplaatsborden.

- Trek vervolgens **4 marktkaarten** van de trekstapel en leg deze open op het marktboard.



Als de trekstapel leeg is, schud dan de aflegstapel en vorm daarmee een nieuwe trekstapel.

- Alle spelers voeren vervolgens in beurten, te beginnen met de startspeler, hun acties uit.

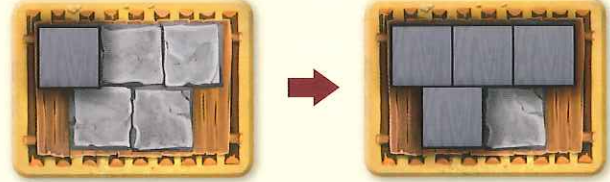
Elke beurt verloopt als volgt:

BEURT

De speler die aan de beurt is, **moet één** van de volgende **vier acties** uitvoeren:

Pak nieuwe stenen

Pak **3 stenen** in jouw kleur uit de **steengroeve** en leg deze op je **voorraadtegel**.



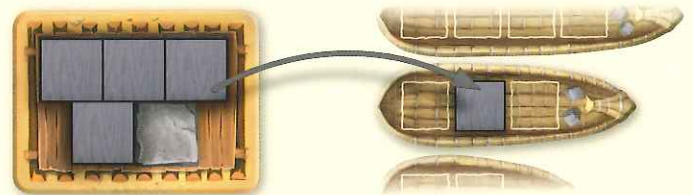
Let op! Op je voorraadtegel is slechts plaats voor **maximaal 5 stenen**. Als je bijvoorbeeld nog slechts ruimte hebt voor 2 stenen en je kiest deze actie, dan mag je slechts 2 stenen uit de steengroeve pakken.

Als je al **5 stenen op je voorraadtegel hebt liggen** of als er **geen stenen van jouw kleur in de steengroeve liggen**, dan kun je geen stenen meer pakken.

OF

Leg 1 steen op een schip

Pak **1 steen** van je voorraadtegel en leg deze op een **leeg veld** van een schip dat nog niet naar een bouwplaats is gevaren.



Als je **geen steen op je voorraadtegel hebt liggen** of **op geen enkel schip een veld vrij is**, dan kun je deze actie niet kiezen.

OF

Vaar 1 schip naar een bouwplaats

Verplaats 1 schiptegel naar een **bouwplaatsbord**.

Daarvoor gelden de volgende **twee voorwaarden**:

- 1) Het **schip** moet ten minste het **minimum aantal stenen** bevatten. De **grijze steensymbolen** op de boeg van het schip geven het minimum van dat schip aan. Dit verschilt per schip.
- 2) De **bouwplaats** waar het schip heen gaat moet **vrij** zijn, d.w.z. er mag **in deze ronde** nog geen ander schip naar deze bouwplaats zijn gevaren.

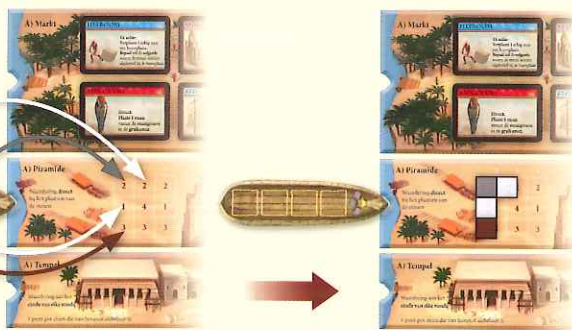
De stenen op het schip worden vervolgens **van voor naar achter** afgeleverd op de bouwplaats. Lege velden op het schip worden genegeerd.

Als **geen enkel schip het minimum aantal stenen bevat**, kan deze actie niet worden gekozen.

Voor elke bouwplaats gelden andere regels wat de eigenaar van de steen krijgt voor de steen die wordt afgeleverd en wanneer men dat krijgt.

De markt (A) en de piramide (A) worden **direct** gewaardeerd. De tempel (A) wordt **aan het einde van elke ronde** gewaardeerd. De grafkamer (A) en de obelisk (A) worden pas **aan het einde van het spel** gewaardeerd. Voor een overzicht van de regels en de waardering van de verschillende bouwplaatsen, zie 'Overzicht van de A-zijde van de bouwplaatsen' op pagina 7 en 8.

Belangrijk! Je mag ook een schip verplaatsen als daar geen steen van jou op ligt. Het enige vereiste is dat aan beide voorwaarden is voldaan. Nadat een schip naar een bouwplaats is gevaren, blijft het lege schip daar liggen (in de daarvoor bestemde uitsparing) tot het einde van de ronde. Op deze manier kun je eenvoudig zien naar welke bouwplaatsen er niet meer gevaren mag worden. Er kan elke ronde slechts één schip naar een bouwplaats varen.



Voorbeeld: Dit schip met 4 stenen vaart naar de piramide. Te beginnen met de steen aan de voorkant van het schip, worden alle stenen op de piramide geplaatst. Elke steen die bij de piramide wordt afgeleverd levert direct het aantal punten op dat is aangegeven op de velden.

OF

Gebruik 1 blauwe marktkaart

Als je een blauwe marktkaart voor je hebt liggen, dan kun je deze gebruiken. De kaart gaat vervolgens naar de aflegstapel. Je kunt maximaal 1 blauwe marktkaart gebruiken per beurt.



De spelers komen op deze manier meerdere malen per ronde aan de beurt, waarbij ze steeds één actie uitvoeren als ze aan de beurt zijn. Een ronde **eindigt** zodra alle vier schepen naar een bouwplaats zijn gevaren.

Belangrijk! Aangezien er elke ronde slechts vier schepen beschikbaar zijn, wordt elke ronde één van de vijf bouwplaatsen niet bezocht.

EINDE VAN DE RONDE

Zodra alle vier schepen naar bouwplaatsen zijn gevaren is de ronde direct afgelopen.

Nu wordt de **tempel** gescoord. Elke steen die van **bovenaf zichtbaar** is, levert **1 punt** op. Met andere woorden, **stenen die zijn bedekt door andere stenen leveren geen punten op**.



Voorbeeld: De tempel wordt gescoord aan het einde van de ronde. Grijs krijgt 2 punten (hij heeft 2 zichtbare stenen). Wit, Bruin en Zwart krijgen ieder 1 punt (ieder heeft 1 zichtbare steen).

- Leg de 4 schepen terug bij de andere schepen.
- Leg de marktkaarten die nog op het marktboard liggen op de aflegstapel.

Daarna begint de volgende ronde.

Draai de volgende rondekaart open en leg de 4 schepen die hierop staan aangegeven links naast de bouwplaatsen. Trek 4 nieuwe marktkaarten en leg deze open op het marktboard.

De startspeler voor de nieuwe ronde is de speler die links zit van de speler die het laatste schip naar een bouwplaats heeft verplaatst in de vorige ronde.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na 6 ronden.

Daarna volgt de eindwaardering.

Eindwaardering

Begin met het scoren van de stenen in de grafkamer. Deze **puntentelling** wordt uitgelegd op pagina 7 onder het kopje 'Grafkamer'.

Daarna worden de obelisk gescoord. Deze **puntentelling** wordt op pagina 8 uitgelegd onder het kopje 'Obelisk'.

De standbeeld- en versieringskaarten leveren de punten op die staan aangegeven op die kaarten. De puntentelling voor deze kaarten wordt uitgelegd op pagina 12. Elke niet-gebruikte blauwe marktkaart levert 1 punt op.

De speler met de meeste punten wint het spel.

In geval van een gelijke stand wint de speler met de meeste stenen op zijn voorraadtegel. Als dit aantal ook gelijk is, winnen alle betreffende spelers.

COLOFON

De auteur:



Al sinds zijn jeugd is **Phil Walker-Harding** dol op het spelen en bedenken van bordspellen. Hij houdt het meest van spellen waarmee spelers van verschillende leeftijden en met verschillende karakters bij elkaar worden gebracht.

Phil interesseert zich ook voor theologie, klassieke Hollywood films en de Egyptische

mythologie. Hij woont met zijn vrouw Meredith in Sydney, Australië.

Het prototype van 'Imhotep' won, onder de naam 'De bouwers van Egypte' de tweede plaats in de Premio Archimede bordspelontwerpwedstrijd in 2010.

Bij White Goblin Games verscheen eerder ook zijn vlotte kaartspel Sushi Go.

Illustraties: Miguel Coimbra

Grafisch ontwerp: Michaela Kienle

Redactie: Ralph Querfurth



Nederlandse vertaling: Wesley Fechter

Eindredactie: Jeroen Hollander

Projectmanager: Jonny de Vries

© 2016 KOSMOS verlag

© 2016 White Goblin Games

www.whitegoblingames.nl



OVERZICHT VAN DE A-ZIJDE VAN DE BOUWPLAATSEN

A) Markt

Voor elke steen die hier wordt afgeleverd, mag de eigenaar van die steen **direct 1 marktkaart van het marktboard pakken**.

De uitleg van de verschillende kaarten staat op pagina 12.

Belangrijk! De stenen gaan **terug naar de steengroeve** nadat een kaart is gepakt. Leg gepakte kaarten open voor je neer.

Rode kaarten moeten direct worden uitgevoerd en gaan vervolgens naar de aflegstapel. **Blauwe marktkaarten** kunnen in een latere beurt eenmalig tijdens een actie worden gebruikt na de beurt waarin deze kaart is gepakt. **Paarse standbeeldkaarten** en **groene versieringskaarten** leveren **aan het einde van het spel** punten op.



Voorbeeld: De afbeelding hierboven laat zien hoe een piramide eruit kan zien als deze volledig gebouwd is.

A) Tempel

Voor elke steen die hier wordt afgeleverd, krijgt de eigenaar van die steen **aan het einde van de**

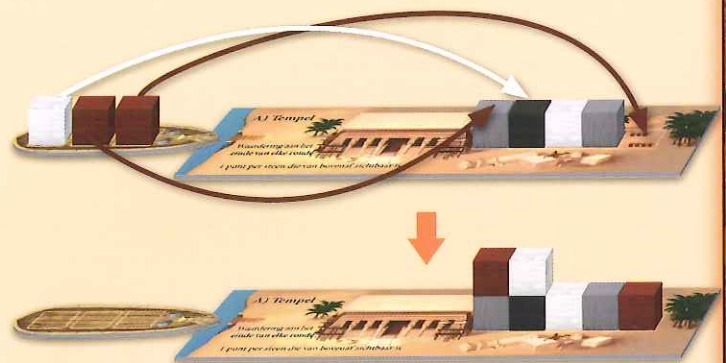
ronde punten mits de steen **van bovenaf zichtbaar is**. Leg de steen op **het volgende vrije veld** in de tempel. Het plaatsen van stenen gaat **van links naar rechts**, totdat de verdieping klaar is.

In een spel met drie of vier spelers worden **alle vijf velden** gebruikt. In een spel met twee spelers worden enkel de eerste vier velden gebruikt.

Zodra de **eerste verdieping** vol is, ga je verder met de **tweede verdieping, eveneens te beginnen aan de linkerkant**. De stenen op de eerste verdieping worden hierdoor **afgedekt**. Er is geen limiet voor het aantal verdiepingen dat je kunt bouwen.



Voorbeeld: Dit schip met vier velden is naar de markt gevaren. Wit mag eerst een kaart pakken en kiest voor de zeilkaart. Bruin kiest vervolgens de standbeeldkaart. Ten slotte kiest Grijs de hefboomkaart. Aan het einde van deze beurt worden alle stenen teruggelegd in de steengroeve.



A) Piramide

Voor elke steen die hier wordt afgeleverd, krijgt de eigenaar van die steen **direct punten**. Leg de steen op **het volgende vrije veld** in de piramide.

Het plaatsen van stenen begint **linksboven** totdat die kolom vol is. Dan wordt de volgende kolom **vanaf boven** gevuld. Als de **eerste verdieping** (3x3 stenen) klaar is, dan ga je verder met de tweede verdieping, zoals op de afbeelding staat aangegeven. De **tweede verdieping** bestaat echter uit slechts 2x2 stenen.

Als ook de tweede verdieping is afgerond, ga je verder met de **derde verdieping** die bestaat uit slechts één steen. Elke steen die je plaatst levert het aantal punten op dat is aangegeven op het veld. De punten voor de stenen op de tweede en derde verdieping staan **aangegeven op het bord**.

Zodra de piramide volledig is gebouwd, levert **elke steen die nog aan de piramide wordt geleverd 1 punt op**. De stenen leg je naast deze bouwplaats.



Voorbeeld: Het schip met drie velden is naar de tempel gevaren. De eerste bruine steen komt op het laatste lege veld op de onderste verdieping. De tweede bruine steen komt op het eerste veld van de tweede verdieping. De witte steen komt op het tweede veld op de tweede verdieping.

A) Grafkamer

Voor elke steen die hier wordt afgeleverd, krijgt de eigenaar van die steen **punten aan het einde van het spel**. Het plaatsen van stenen begint **linksboven**, totdat die kolom vol is. Dan wordt de volgende kolom **vanaf boven** gevuld.

De ruimte in de grafkamer is in principe oneindig. Met andere woorden, je kunt zoveel kolommen vormen als je wilt (zelfs als alle kolommen op dit bord bezet zijn).

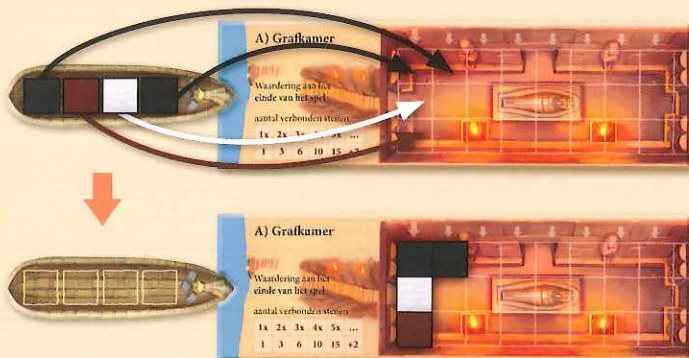


Aan het einde van het spel wordt de grafkamer als volgt gewaardeerd: elk gebied dat bestaat uit één of meer **verbonden stenen** van dezelfde kleur levert punten op naar gelang de hoeveelheid stenen waaruit dat gebied bestaat. Verbonden stenen moeten horizontaal of verticaal aan elkaar grenzen. Stenen die elkaar enkel diagonaal raken, zijn niet verbonden.

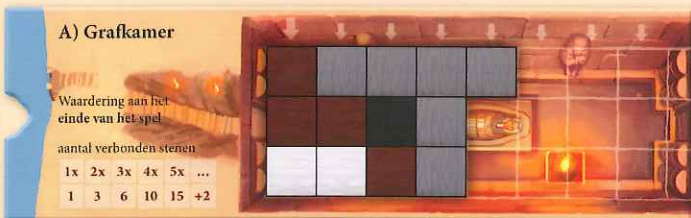
aantal verbonden stenen:	1x	2x	3x	4x	5x	...
punten:	1	3	6	10	15	+2

In gebieden met meer dan 5 verbonden stenen, krijg je 2 punten voor elke verbonden steen na de vijfde steen.

Belangrijk! Spelers kunnen punten krijgen voor meerdere gebieden met verbonden stenen. Tel dus **niet alleen** de punten voor het grootste verbonden gebied.



Voorbeeld: Het schip met vier velden is naar de grafkamer gevaren. De stenen zijn in de juiste volgorde uitgeladen en zijn kolom voor kolom neergelegd, waarbij linksboven werd begonnen.



Voorbeeld: In een spel met vier spelers kan de grafkamer er zoals hierboven is afgebeeld uit zien. Wit krijgt 3 punten voor het gebied dat bestaat uit twee stenen. Zwart krijgt 1 punt voor zijn gebied met 1 steen. Bruin krijgt voor het gebied dat bestaat uit 3 stenen 6 punten en voor het gebied bestaande uit 1 steen 1 punt. Grijs krijgt $15+2=17$ punten voor zijn gebied met 6 stenen.

A) Obelisken

Voor de stenen die hier worden afgeleverd, krijg je **aan het einde van het spel** punten. Plaats de stenen die je hier aflevert **op het veld in jouw kleur**. Op die manier krijg je **zuilen** van stenen. Iedere speler bouwt hier dan ook zijn eigen obelisk. Tel het aantal stenen in elke obelisk **aan het einde van het spel**. De speler met de hoogste obelisk krijgt de meeste punten.



In een spel met twee spelers:

De speler met de hoogste obelisk krijgt 10 punten.
De speler met de laagste obelisk krijgt 1 punt.

In een spel met drie spelers:

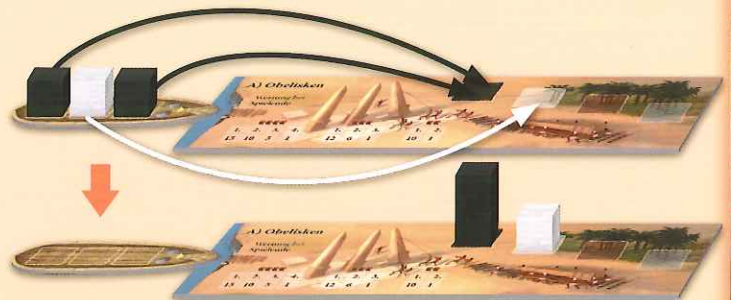
De speler met de hoogste obelisk krijgt 12 punten.
De speler met de op één na hoogste obelisk krijgt 6 punten.
De speler met de laagste obelisk krijgt 1 punt.

In een spel met vier spelers:

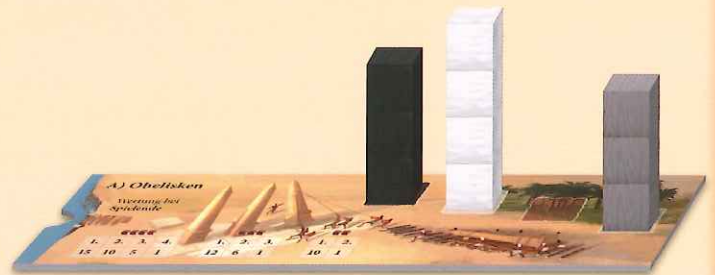
De speler met de hoogste obelisk krijgt 15 punten.
De speler met de op één na hoogste obelisk krijgt 10 punten.
De speler met de op twee na hoogste obelisk krijgt 5 punten.
De speler met de laagste obelisk krijgt 1 punt.

Belangrijk:

- Er moet **ten minste 1 steen** op jouw obeliskveld staan om punten te kunnen krijgen.
- In geval van een **gelijke stand** worden de punten verdeeld onder de gelijkspelende spelers. Tel de punten voor de posities van deze spelers bij elkaar op en deel dit door het aantal gelijkspelende spelers (afgerond naar beneden). Iedere gelijkspelende speler krijgt dit aantal punten.



Voorbeeld: Dit schip met drie velden is naar de obelisken gevaren. De stenen worden geplaatst op de velden met de juiste kleur, waarmee er twee obelisken worden gevormd.



Voorbeeld: Aan het einde van een spel met vier spelers heeft Zwart een obelisk die 3 stenen hoog is. Wit heeft een obelisk met 4 stenen. Bruin heeft geen stenen op zijn obeliskveld. Grijs heeft 3 stenen. Dit betekent dat Wit 15 punten krijgt. Zwart en Grijs delen de tweede en derde plaats. Ze krijgen daarvoor $(10+5) : 2 = 7,5$ punten. Dit wordt afgerond naar beneden naar 7 punten voor beide spelers. Bruin krijgt geen punten omdat hij met geen enkele steen aan zijn obelisk heeft gebouwd.

VARIANT: DE B-ZIJDE VAN DE BOUWPLAATSEN

Alle bouwplaatsen hebben een A- en een B-zijde. In het begin speel je voornamelijk met de A-zijde. Als je het spel enkele keren gespeeld hebt, kun je de B-zijde gebruiken. Je kunt er ook voor kiezen om de A- en B-zijden door elkaar te gebruiken. Probeer de verschillende combinaties maar uit!

B) Markt

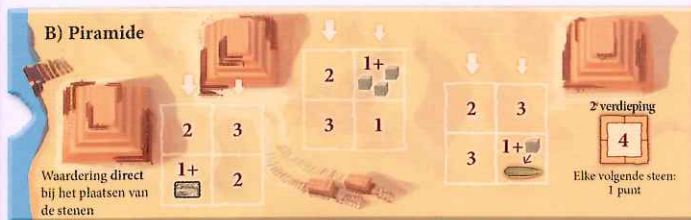


De B-zijde werkt hetzelfde als de A-zijde met het volgende verschil:

Aan het begin van elke ronde, leg je op het veld **rechtsonder 2 gedekte kaarten** (in plaats van één open kaart). Als je hier een steen aflevert, kun je ook kiezen om **beide gesloten kaarten te pakken** en deze te bekijken. Je **kiest** er vervolgens één en deze houdt je. Leg de andere kaart open op de **aflegstapel**.



B) Piramide



De B-zijde werkt hetzelfde als de A-zijde met het volgende verschil:

Voor elke steen die hier wordt afgeleverd, kiest de eigenaar van de steen **in welke van de drie piramides de steen wordt geplaatst**.

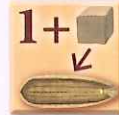
Sommige velden leveren een bonus op.



Ontvang **1 punt** en pak de **bovenste marktkaart** van de **trekstapel**.

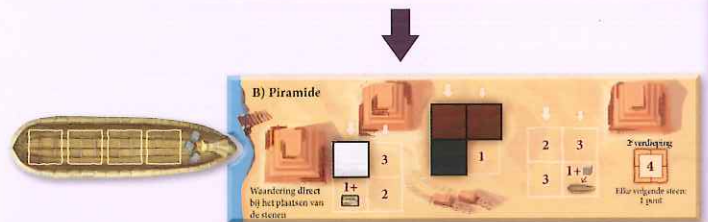
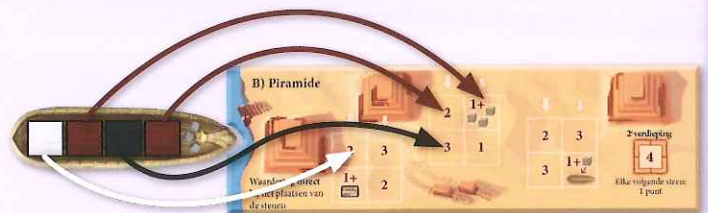


Ontvang **1 punt** en pak **3 stenen** uit de **steen-groeve** en leg deze op je **voorraadtegel**.



Ontvang **1 punt** en plaats **1 steen** van je **voorraadtegel** op een **leeg veld** naar keuze op een schip dat nog niet naar een bouwplaats is gevaren.

Elke piramide wordt vanaf linksboven kolom voor kolom gebouwd. Elke steen op de tweede verdieping levert 4 punten op. Zodra de **piramides zijn voltooid**, levert elke steen die je daarna aan de piramides levert **1 punt** op. Leg deze stenen rechts naast deze bouwplaats.



Voorbeeld: Dit schip met vier velden is naar de piramides gevaren. Bruin legt zijn eerste steen op het eerste veld van de middelste piramide. Zwart legt vervolgens zijn steen op het tweede veld van de middelste piramide. Bruin legt daarna zijn tweede steen op het derde veld van de middelste piramide. Ten slotte legt Wit zijn steen op het eerste veld van de meest linkse piramide.

B) Tempel



De B-zijde werkt hetzelfde als de A-zijde met het volgende verschil:

Aan het einde van elke ronde zijn er **verschillende bonussen** voor elke steen die van **bovenaf zichtbaar** is, afhankelijk van het veld waarop deze ligt:



Ontvang **1 punt** OF pak **2 stenen** uit de steengroeve (en leg deze op je voorraadtegel).



Ontvang **2 punten**.



Pak de bovenste **marktkaart** van de **trekstapel**.



Voorbeeld: De punten voor de tempel worden aan het einde van elke ronde verdeeld. Grijs kan kiezen voor 1 punt of 2 stenen vanuit de steengroeve. Bruin krijgt 2 punten. Wit kan kiezen of hij 1 punt of 2 stenen uit de steengroeve neemt. Daarnaast krijgt Wit de bovenste marktkaart van de trekstapel. Zwart mag vervolgens ook nog kiezen of hij 1 punt of 2 stenen uit de steengroeve neemt.

B) Grafkamer

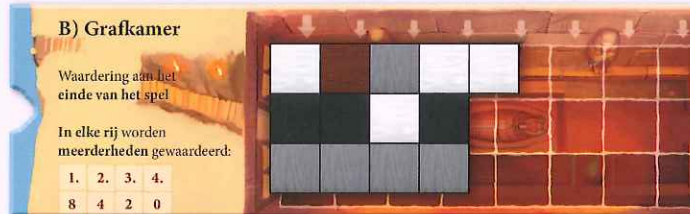


De B-zijde werkt hetzelfde als de A-zijde met het volgende verschil:

Aan het einde van het spel krijgen de spelers punten voor de meeste stenen in de drie rijen van de grafkamer. Elke rij wordt afzonderlijk gewaardeerd.

Belangrijk:

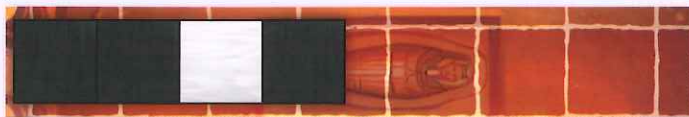
- Je moet **ten minste 1 steen** in een rij hebben liggen om punten te kunnen krijgen.
- Stenen in een bepaalde kleur hoeven niet naast elkaar te liggen.
- In geval van een **gelijke stand** worden de punten verdeeld onder de gelijkspelende spelers. Tel het aantal punten voor de posities van deze spelers bij elkaar op en deel dit door het aantal gelijkspelende spelers (afgerond naar beneden). Iedere gelijkspelende speler krijgt dit aantal punten.



Voorbeeld De puntentelling van de grafkamer vindt aan het einde van het spel plaats.



In de bovenste rij heeft Wit de meeste stenen (3). Hij krijgt daarvoor 8 punten. Met ieder 1 steen delen Bruin en Grijs de tweede en derde plaats. Ze krijgen daarvoor ieder $(4+2) : 2 = 3$ punten.



In de middelste rij heeft Zwart de meeste stenen (3) en hij krijgt daarvoor 8 punten. Wit heeft de tweede plaats met 3 stenen en krijgt daarvoor 4 punten. Bruin en Grijs hebben hier geen stenen liggen en krijgen dus ook geen punten.



In de onderste rij heeft Grijs de meeste stenen (4) en krijgt daarvoor 8 punten. Geen van de andere spelers heeft stenen in deze rij en zij krijgen dan ook geen punten.

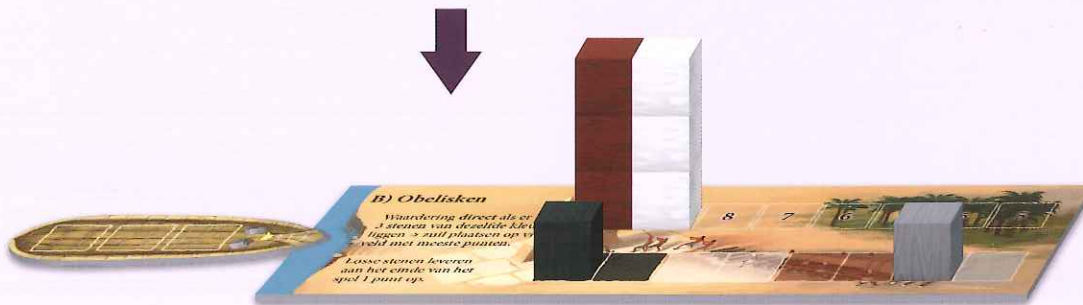
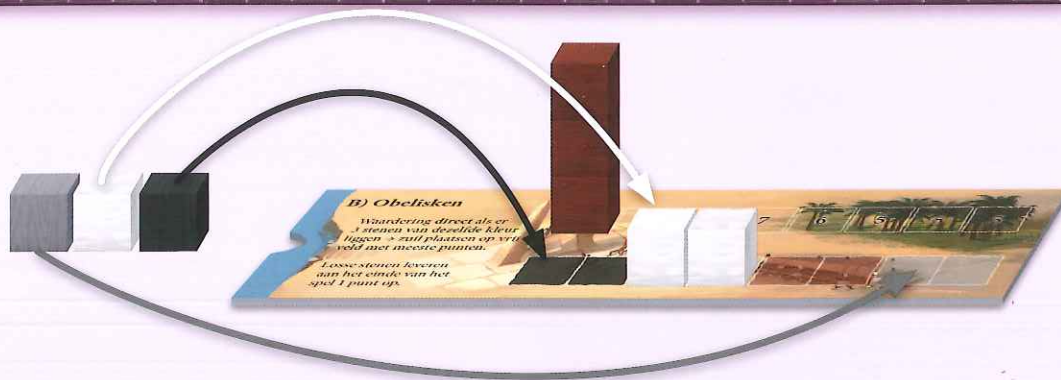
B) Obelisk



De B-zijde werkt hetzelfde als de A-zijde met het volgende verschil:

Elke steen die hier wordt afgeleverd, wordt **op het veld met dezelfde kleur** geplaatst.

Als de **derde steen** van een kleur wordt afgeleverd, wordt die kleur direct gescoord. **De drie stenen in die kleur worden als zuil** op het **vrije veld met het hoogste aantal punten** geplaatst en de eigenaar van deze stenen krijgt **direct** dat aantal punten. Individuele stenen die aan het einde van het spel niet op deze manier in een obelisk terecht zijn gekomen, leveren 1 punt op per steen.



Voorbeeld: Het schip met 3 velden is naar de obelisken gevaren. Zwart plaatst zijn steen op één van de lege velden op dit bord. Wit voegt zijn steen vervolgens toe aan de twee stenen die er al liggen. Er liggen nu 3 witte stenen bij de obelisken, dus worden deze stenen in een zuil geplaatst op het volgende vrije veld in de rij (met 9 punten). Wit krijgt direct deze 9 punten. Grijs legt vervolgens zijn grijze steen op één van de lege grijze velden.

VARIANT: DE WRAAK VAN DE FARAO

Als je graag wilt spelen met wat 'moeilijkere' regels, dan kun je de volgende regelaanpassing gebruiken:
Je wordt gestraft als je er niet in slaagt om aan alle vier monumenten te bouwen.
Iedere speler die aan het einde van het spel **niet ten minste één steen** heeft geleverd aan **elk van deze vier bouwplaatsen**: piramide, tempel, grafkamer en obelisk, **trekt 5 punten af** van zijn eindscore.



OVERZICHT VAN DE MARKTKAARTEN

Op deze pagina vind je een overzicht van alle marktkaarten met een korte uitleg van hun werking. Wacht met het lezen van deze uitleg totdat de marktkaart in het spel komt.

Ingang, Sarcofaag en Verhard pad (elk 2x)



Als je één van deze kaarten krijgt, plaats je **direct 1 steen in jouw kleur** uit de **steengroeve** op de aangegeven bouwplaats. Plaats de steen op het eerstvolgende vrije veld, waarbij je de gebruikelijke spelregels in acht neemt. Leg de kaart daarna op de **aflegstapel**.

Piramideversiering, Tempelversiering, Grafkamerversiering en Obeliskversiering (elk 2x)



Als je één van deze kaarten krijgt, **leg je deze open voor je neer** en laat je deze liggen tot het einde van het spel. **Aan het einde van het spel krijg je 1 punt voor elke 3 stenen (jouw stenen en de stenen van de andere spelers samen)** die op de aangegeven bouwplaats liggen.



Voorbeeld: In de grafkamer liggen 13 stenen aan het einde van het spel. Dat betekent dat de grafkamerversieringskaart 4 punten waard is.

Standbeeld (10x)



Als je één van deze kaarten krijgt, **leg je deze open voor je neer** en laat je deze liggen tot het einde van het spel.

Aan het einde van het spel tel je het aantal standbeeldkaarten dat je voor je hebt liggen en krijg je punten naar gelang het aantal standbeeldkaarten dat je hebt. Elke standbeeldkaart na de vijfde kaart is 2 punten waard.

aantal standbeelden						
1x	2x	3x	4x	5x	...	
1	3	6	10	15	+2	



Voorbeeld: Een speler heeft 3 standbeeldkaarten aan het einde van het spel. Deze speler scoort hiermee 6 punten.

Blauwe marktkaarten

Je kunt **maximaal één** blauwe marktkaart per beurt gebruiken. Het gebruiken van een blauwe marktkaart is een actie die een speler kan kiezen als hij aan de beurt is (het is dus geen extra actie!).

Er zijn vier verschillende blauwe marktkaarten:

Hefboom (2x)



Als je deze kaart krijgt, leg je deze open voor je neer, **totdat je ervoor kiest deze te gebruiken**. In een latere beurt, kun je **eenmalig de volgende actie** uitvoeren:

Verplaats 1 schip naar een bouwplaats. **Kies** zelf in welke **volgorde** je de stenen wilt uitladen. Uiteraard moet je wel aan **beide voorwaarden** voor het verplaatsen van het schip voldoen. Nadat je deze kaart hebt gebruikt, gaat deze naar de **aflegstapel**. Als je de kaart aan het einde van het spel **niet hebt gebruikt**, is de kaart **1 punt** waard.

Hamer (2x)



Als je deze kaart krijgt, leg je deze open voor je neer, **totdat je ervoor kiest deze te gebruiken**. In een latere beurt, kun je **eenmalig de volgende actie** uitvoeren:

Pak 3 stenen uit de steengroeve en leg deze op je **voorraadtegel**. Leg vervolgens **1 steen** van je **voorraadtegel** op een **schip** naar keuze. Nadat je deze kaart hebt gebruikt, gaat deze naar de **aflegstapel**. Als je de kaart aan het einde van het spel **niet hebt gebruikt**, is de kaart **1 punt** waard.

Zeil (3x)



Als je deze kaart krijgt, leg je deze open voor je neer, **totdat je ervoor kiest deze te gebruiken**. In een latere beurt, kun je **eenmalig de volgende actie** uitvoeren:

Leg **1 steen** op een **schip naar keuze** en verplaats **dit schip** naar een bouwplaats. Uiteraard moet je wel aan **beide voorwaarden** voor het verplaatsen van het schip voldoen. Nadat je deze kaart hebt gebruikt, gaat deze naar de **aflegstapel**. Als je de kaart aan het einde van het spel **niet hebt gebruikt**, is de kaart **1 punt** waard.

Beitel (3x)



Als je deze kaart krijgt, leg je deze open voor je neer, **totdat je ervoor kiest deze te gebruiken**. In een latere beurt, kun je **eenmalig de volgende actie** uitvoeren:

Leg **2 stenen** op een **schip naar keuze** of **1 steen** op twee **schepen naar keuze**. Nadat je deze kaart hebt gebruikt, gaat deze naar de **aflegstapel**. Als je de kaart aan het einde van het spel **niet hebt gebruikt**, is de kaart **1 punt** waard.