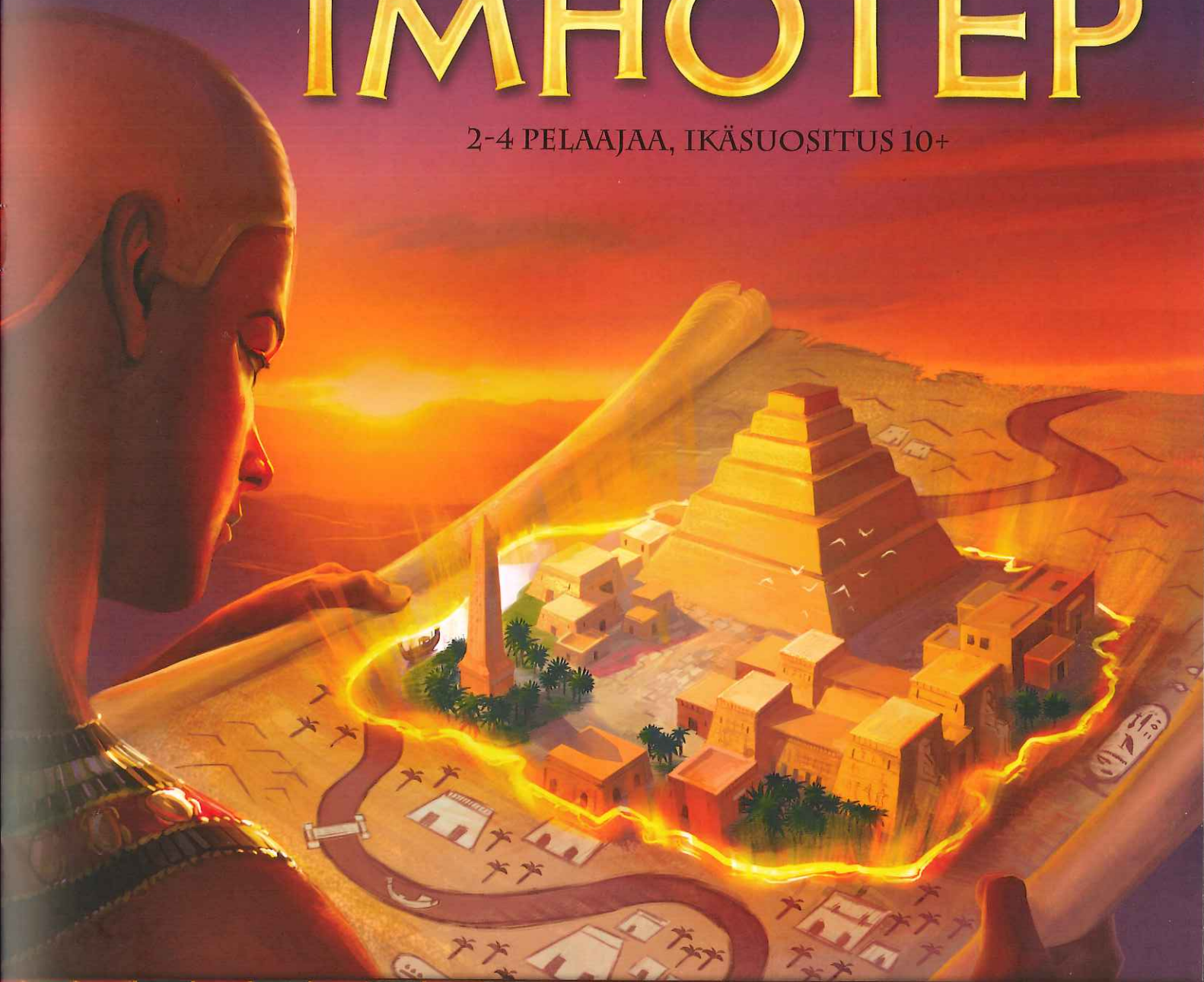


PHIL WALKER-HARDING



IMHOTEP

2-4 PELAAJAA, IKÄSUOSITUS 10+



PELIN TARINA

Imhotep oli muinaisen Egyptin ensimmäinen ja kuuluisin rakennusmestari. Häntä pidetään yhtenä ihmiskunnan historian ensimmäisistä yleisneroista. Hänen uskotaan olleen vastuussa Egyptin ensimmäisen pyramidin eli Sakkaran porrasyramidin rakentamisesta.

Osaatko seurata hänen esimerkkiään ja rakentaa ajan hammasta uhmaavia monumentteja? Tarvitset siihen kiviä, joita kuljetetaan laivoilla rakennuspaikoille. Et kuitenkaan pääätä yksin laivojen määränpäistä, vaan vastustajillasi on omat suunnitelmansa.

Kamppailu arvokkaimmista kivilasteista on kovaa. Menestykseen tarvitaan taitavia suunnitelmia ja myös hiukan onnea.

SISÄLTÖ

Pelin tavoite	2
Pelivalmistelut	3
Pelin kulku.....	4
Rakennuspaikkojen A-puolten selitykset	7
Rakennuspaikkojen B-puolten selitykset	9
Vaihtoehtoinen pelitapa: Faaraon viha.....	11
Torikorttien selitykset	12

PELIN TAVOITE

Pelaajat ovat egyptiläisiä rakennusmestareita. Kuuden kierroksen ajan kerätään pisteitä kuljettamalla kiviä rakennuspaikoille ja rakentamalla monumentteja. Vuorossa oleva pelaaja tekee yhden neljästä toimintovaihtoehdosta:

- Ota lisää kiviä
- Aseta 1 kivi laivaan
- Siirrä 1 laiva rakennuspaikalle
- Pelaa 1 sininen torikortti

Kivien kuljettaminen antaa pisteitä eri tavoilla: Joskus tulee enemmän pisteitä, toisinaan vähemmän. Joskus pisteet saa heti ja joskus vasta kierroksen tai pelin lopussa. Kun peli päättyy, eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa.

SISÄLTÖ

120 kiveä (puisia kuutioita)
(30 kaikissa 4 pelaajavärissä:
musta, valkoinen, ruskea ja harmaa)

5 rakennuspaikkalautaa

1 pisteratalauta

8 laivalaattaa

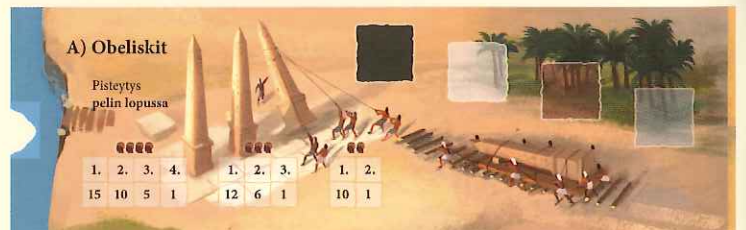
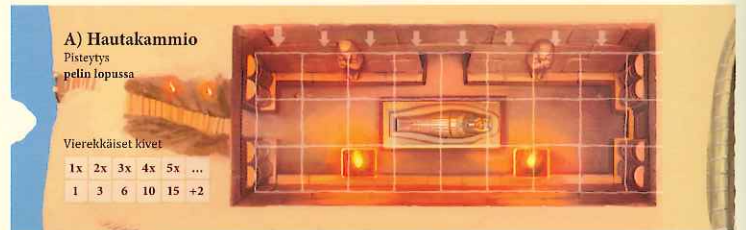
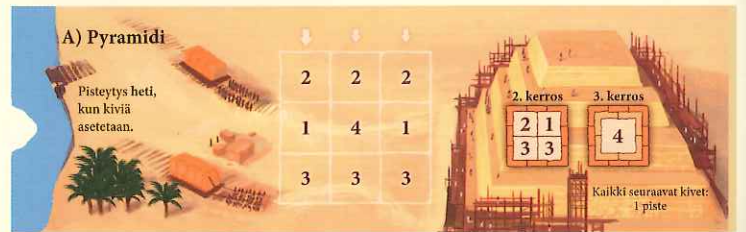
4 varastolaattaa
(1 kaikissa 4 pelaajavärissä:
musta, valkoinen, ruskea ja harmaa)

21 kierroskorttia

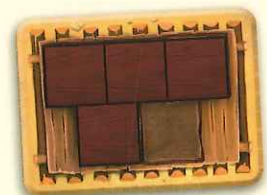
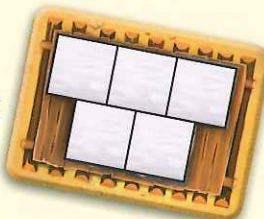
34 torikorttia

Rakennuspaikat

Laivalaatat



Varastolaatat



PELIVALMISTELUT

Kierroskortit



Torikortit



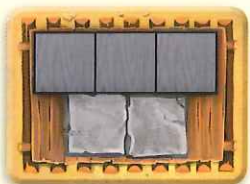
Kaivos
(kaikkien pelaajien kivet)



Pisteratalauta

(Jos saat yli 40 pistettä, jatka radan kiertämistä kuten ennenkin. Sinun täytyy vain muistaa, että olet jo toisella kierroksella.)

Aloituspelaaja
(2 kiveä hänen varastolaatallaan)



- Asettakaa **5 rakennuspaikkaa** pöydän keskelle kuten kuvassa. **Kaikkissa rakennuspaikkalaudoissa on A-puoli ja B-puoli.** Ensimmäisessä pelissä kannattaa käyttää A-puolia. Myöhemmin voitte kokeilla myös B-puolia. Ensimmäisellä pelikerrallanne varmistakaa, että rakennuspaikat ovat **A-puoli** ylöspäin.

- Asettakaa **pisteratalauta** rakennuspaikkojen oikealle puolelle.

- Asettakaa **8 laivalaattaa** rakennuspaikkojen yläpuolelle.

- Lajitelkaa **21 kierroskorttia** ja **34 torikorttia** omiksi pinoikseen.

- Sekoittakaa **34 torikorttia** ja tehkää niistä nostopino kuvapuoli alaspäin rakennuspaikan "A) Tori" oikealle puolelle.

- Jokaiselle pelaajamäärälle on **7 kierroskorttia**:

2 pelaajan pelissä
käyttäkää niitä 7 kierroskorttia,
joissa on **2 päätä**.



3 pelaajan pelissä
käyttäkää niitä 7 kierroskorttia,
joissa on **3 päätä**.



4 pelaajan pelissä
käyttäkää niitä 7 kierroskorttia,
joissa on **4 päätä**.



- Ottakaa **pelaajamääränne vastaavat** 7 kierroskorttia. Loppuja 14 kierroskorttia ei tarvita, joten palauttakaa ne laatikkoon. Koska peli kestää **6 kierrosta**, poistakaa pelaajamääränne vastaavista kierroskorteista **1 satunnainen kortti** ja **palauttakaa se laatikkoon**. Sekoittakaa **lopun 6 kierroskorttia** ja asettakaa ne **kuvapuoli alaspäin** pinoksi laivalaattojen viereen.

- Jokainen pelaaja valitsee **värin** (musta, valkoinen, ruskea tai harmaa) ja ottaa sitä vastaavan **varastolaatan**.

- Asettakaa **kivet** yhdeksi kasaksi eli **kaivokseksi** rakennuspaikkojen oikealle puolelle.

- Jos **pelaajia on vähemmän kuin 4**, palauttakaa **käyttämättömät** varastolaatat ja kivet laatikkoon.

- Jokainen pelaaja asettaa **1 kiven** omasta väristään **pisteradan ruutuun "0/40"**.

- Valitkaa **aloituspelaaja**. Hän saa **2 oman värinsä kiveä** kaivoksesta ja asettaa ne **varastolaatalleen**. Aloituspelaajan vasemmalla puolella istuva pelaaja saa **3 kiveä**, kolmas pelaaja saa **4 kiveä** ja neljäs pelaaja saa **5 kiveä**.

PELIN KULKU

Peli kestää **6 kierrosta**.

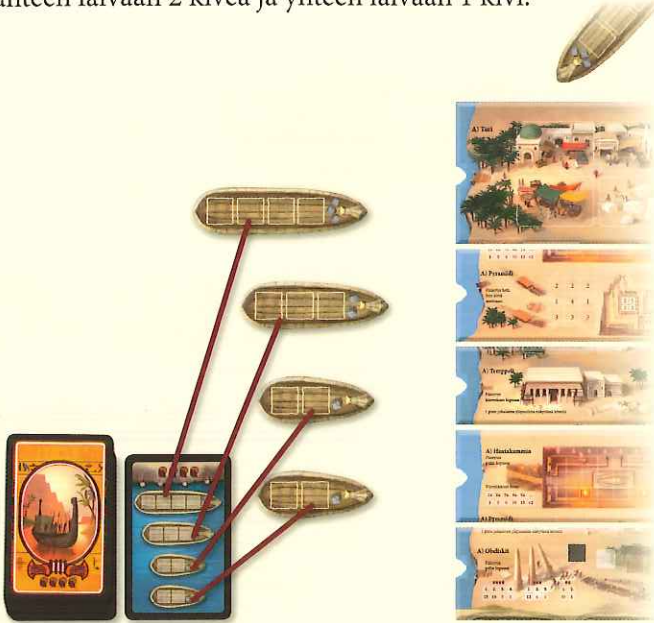
KIERROKSEN KULKU

Jokainen kierros etenee seuraavasti:

▪ **Kierroksen alussa** paljastakaa **päällimmäinen kierroskortti**. Se kertoo, mitkä **4 laivalaattaa** ovat käytössä tällä kierroksella. Asettakaa nämä laivat rakennuspaikkojen vasemmalle puolelle hieman erilleen.

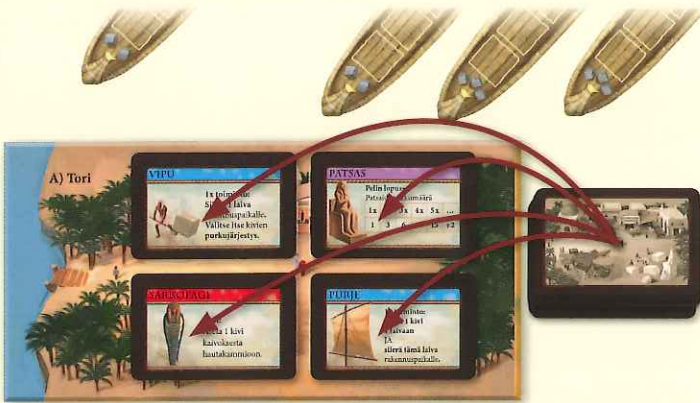
Laivoihin mahtuu eri määrä kiviä:

Kahteen laivaan mahtuu 4 kiveä, kolmeen laivaan 3 kiveä, kahteen laivaan 2 kiveä ja yhteen laivaan 1 kivi.



Esimerkki: Jos käänsitte tämän kierroskortin, ottakaa yksi 4 kiven laiva, yksi 3 kiven laiva ja kaksi 2 kiven laivaa. Asettakaa laivat rakennuspaikkojen vasemmalle puolelle.

▪ Sitten nostakaa **päällimmäiset 4 torikorttia** ja asettakaa ne torilaudalle.



Jos nostopino on tyhjä, sekoittakaa poistopino ja tehkää siitä uusi nostopino.

Sitten pelaajat ovat yksi kerrallaan vuorossa, aloituspelaajasta alkaen.

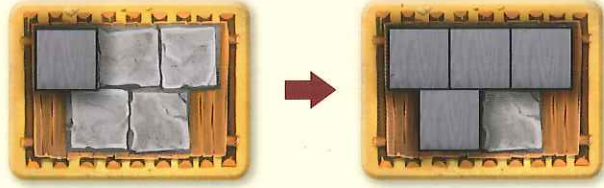
Jokainen vuoro etenee seuraavasti:

PELIVUORO

Vuorossa olevan pelaajan **pitää** tehdä täsmälleen **yksi** seuraavista **4 toiminnosta**:

Ota lisää kiviä

Ota **3 kiveä** omaa väriäsi **kaivoksesta** ja aseta ne **varastolaatillesi**.



Tärkeää: Varastolaatalle mahtuu **enintään 5 kiveä!**

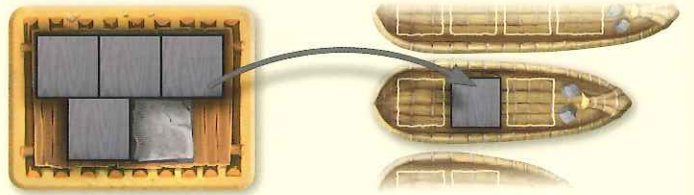
Esimerkki: Jos varastolaatallasi on tilaa vain 2 kivelle, voit ottaa vain 2 kiveä kaivoksesta.

Jos sinulla **ei ole enää kiviä kaivoksessa**, et voi ottaa lisää kiviä.

TAI

Aseta 1 kivi laivaan

Ota **1 kivi varastolaataltasi** ja aseta se **mihin tahansa ruutuun** sellaiseen laivaan, jota ei ole vielä siirretty rakennuspaikalle.



TAI

Siirrä 1 laiva rakennuspaikalle

Siirrä **1 laiva** jollekin **rakennuspaikalle**.

Sinun täytyy kuitenkin huomioida **2 ehtoa**:

1) **Laivassa** pitää olla **vähintään vaadittu määrä kiviä**. Laivan keulassa olevat harmaat **kivisymbolit** kertovat vähimmäisvaatimuksen, joka on erilainen eri laivoissa.

2) **Valittu rakennuspaikka** pitää olla **vapaa** eli mitään laivaa ei ole **tällä kierroksella** vielä siirretty tälle rakennuspaikalle.

Laivassa olevien kivien omistajat (kivien värit ovat pelaajavärejä) purkavat kukin omat kivensä **järjestyksessä** laivasta ja asettavat ne rakennuspaikalle. **Purkaminen aloitetaan laivan keulasta**. Laivassa mahdollisesti olevilla tyhjiillä ruuduilla ei ole merkitystä.

Jokaisella 5 rakennuspaikalla on omat säännöt siitä, mitä kiven omistaja saa jokaisesta paikalle kuljetetusta kivistä.

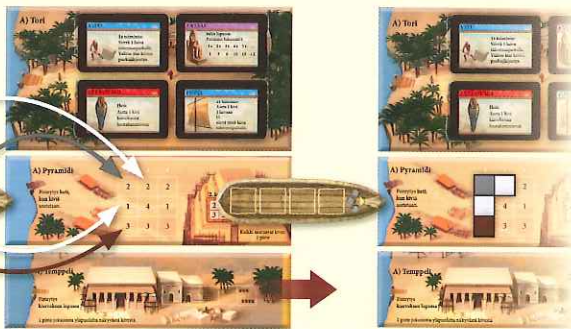
Tori ja pyramidi suoritetaan heti.

Temppeli pisteytetään jokaisen kierroksen lopussa.

Hautakammio ja **obeliskit** pisteytetään vasta pelin lopussa.

Tarkemmat säännöt rakennuspaikoista löytyvät kohdasta "Rakennuspaikkojen A-puolten selitykset" sivuilta 7-8.

Tärkeää: Saat siirtää laivaa, vaikka sen kyydissä ei olisi omia kiviäsi. Sivulla 4 mainitut 2 ehtoa pitää kuitenkin täyttyä. Kun laiva on siirretty, se pysyy rakennuspaikan rannassa **kierroksen loppuun asti**. Tästä näette, että rakennuspaikalle ei voi enää siirtää muita laivoja. Yhdelle rakennuspaikalle voidaan siis siirtää **enintään 1 laiva** kierrosta kohden.



Esimerkki: Tämä neljän kiven laiva siirrettiin pyramidin luokse. Kivet asetetaan pyramidiin laivan keulasta aloittaen. Pyramidi antaa heti pisteitä jokaisesta kivistä pyramidilaudan ruutuihin merkittyjen arvojen mukaisesti.

TAI

Pelaa 1 sininen torikortti

Jos sinulla on tällainen kortti, voit pelata sen ja saada kortissa kerrotun hyödyn. Pelattu kortti asetetaan yhteiseen poistopinoon. Voit pelata **enintään 1 sinisen torikortin** vuoroa kohden.



Jokainen pelaaja saa useita vuoroja joka kierroksella. Kierros päättyy vasta, kun kaikki 4 laivaa on siirretty rakennuspaikoille.

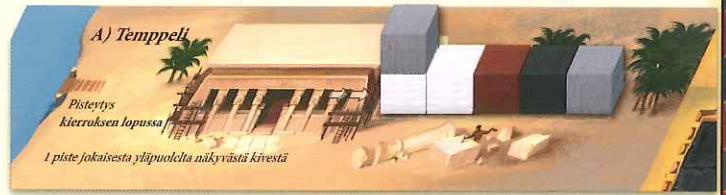
Tärkeää: Koska kierrosta kohden on tarjolla vain 4 laivaa, kierroksen lopussa yksi pelin 5 rakennuspaikasta jää ilman laivaa!

KIERROKSEN LOPPU

Kierros päättyy, kun kaikki 4 laivaa on siirretty rakennuspaikoille.

Nyt pisteytetään temppeli. Jokainen kivi, joka on näkyvässä yläpuolelta katsottuna, antaa 1 pisteen.

Muiden kiven alle jääneistä kivistä ei saa enää pisteitä.



Esimerkki: Temppeli pisteytetään kierroksen lopussa. Tässä esimerkissä harmaa pelaaja saa 2 pistettä (koska 2 kiveä näkyy yläpuolelta katsottuna). Valkoinen, ruskea ja musta saavat kukin 1 pisteen (1 kivi näkyvässä).

SEURAAVAT KIERROKSET

- Palauttaa käytetyt laivat muiden laivojen joukkoon.
- Siirtäkää mahdolliset torilaudalle jääneet torikortit poistopinoon.
- Rakennuspaikoilla ja varastolaatoilla olevat kivet pysyvät paikoillaan.

Seuraava kierros alkaa.

Paljastakaa seuraava kierroskortti, etsikää korttia vastaavat 4 laivaa ja asettakaa ne rakennuspaikkalautojen vasemmalle puolelle.

Nostakaa 4 uutta torikorttia ja asettakaa ne torilaudalle kuvapuoli ylöspäin.

Kierroksen aloittaa se pelaaja, joka istuu edellisen kierroksen viimeistä laivaa siirtäneen pelaajan vasemmalla puolella.

PELIN LOPPU

Peli päättyy 6 kierroksen jälkeen.

Sitten suoritetaan loppupisteytys.

Loppupisteytys

Aloittakaa pisteyttämällä hautakammiossa olevat kivet.

Pisteytys selitetään sivulla 7 kohdassa

"A) Hautakammio".

Sitten pisteytetään obeliskit. Niiden pisteytys selitetään sivulla 8 kohdassa "A) Obeliskit".

Torikortit "koristelu" ja "patsas" antavat pisteitä niissä olevan tekstin mukaisesti. Näiden korttien pisteytys selitetään sivulla 12. Käyttämättömät siniset torikortit ovat 1 pisteen arvoisia.

Eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa.

Tasatilanteessa voittaa se pelaaja, jonka varastolaatalla on jäljellä enemmän kiviä. Jos kivetkin menevät tasan, niin tasoissa olevat pelaajat jakavat saman loppusijoituksen.

TEKIJÄT

Suunnittelija:



Phil Walker-Harding on ollut lapsesta asti innostunut lautapeliin pelaamisesta ja suunnittelemisesta. Hän pitää erityisesti sellaisista peleistä, jotka tuovat yhteen erilaisia ja eri ikäisiä ihmisiä.

Phil on kiinnostunut myös teologiasta, Hollywood-klassikoista ja muinaisesta

Egyptistä. Hän asuu vaimonsa Meredithin kanssa Sydneyssä Australiassa.

“Imhotep” saavutti 2. palkinnon Premio Archimede -pelisuunnittelukilpailussa 2010 – tuolloin vielä nimellä “Builders of Egypt”.



Kuvitus: Miguel Coimbra

Taitto: Michaela Kienle

Toimitus: Ralph Querfurth

Käännös: Oskari Westerholm / Lautapelit.fi

Phil Walker-Harding ja KOSMOS kiittävät kaikkia pelitestaajia ja sääntöjen oikolukijoita.

Erytiskiitokset Meredith Walker-Hardingille, Leo Colovinille, Chris Morphey'lle, Nick Barnettille, Kerryn ja Andrew Youngille, Josh ja Naomi Prydelle, Marion Engelkelle, Maria Fischer-Witzmannille, Arnd Fischerille, Thomas Wesselsille ja Markus Potthastille.

© 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG



Jakelija Suomessa:

Lautapelit.fi Oy

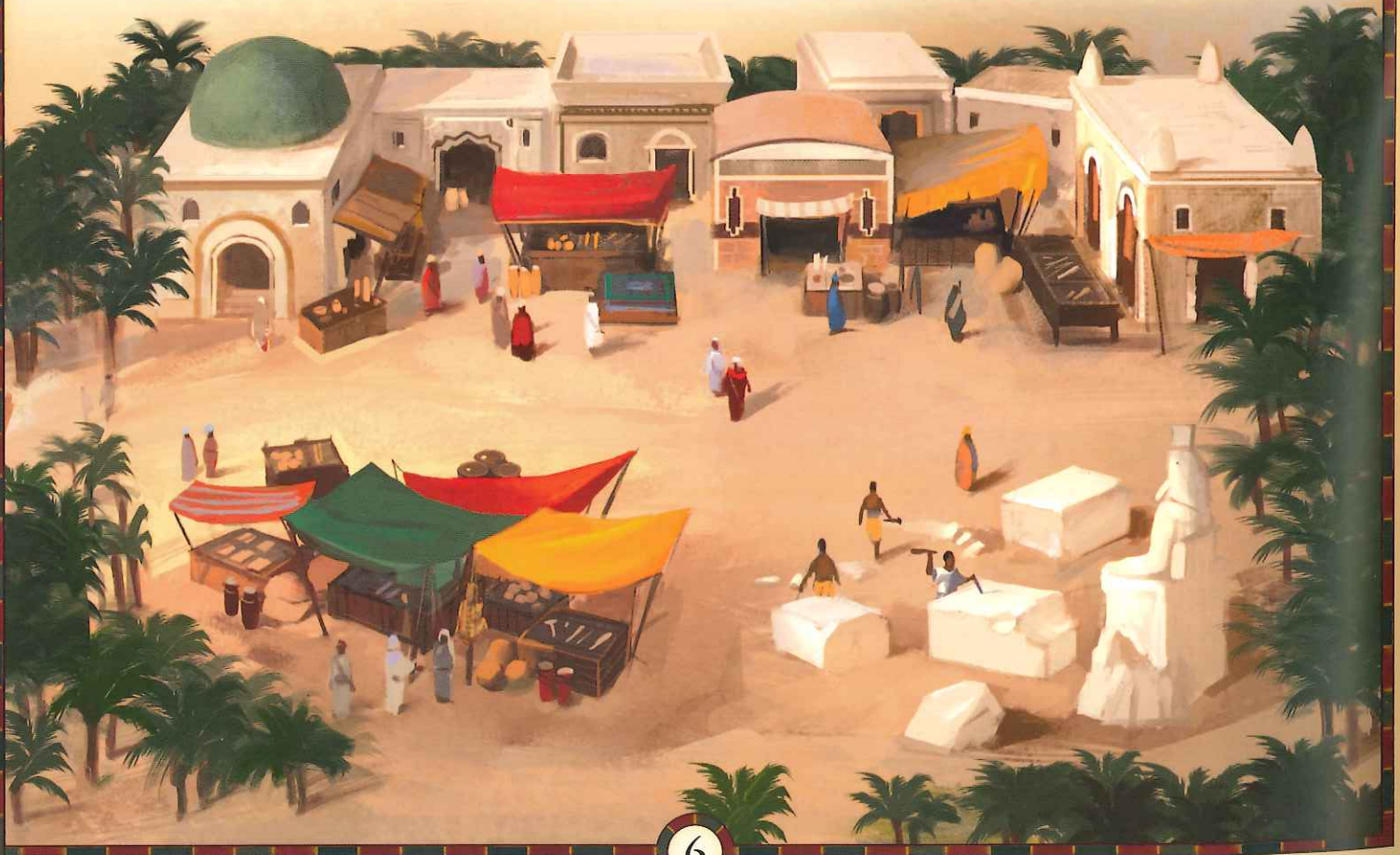
Urho Kekkosen katu 1

00100 Helsinki, Finland

info@lautapelit.fi

www.lautapelit.fi

Kaikki oikeudet pidätetään.
Valmistettu Saksassa.



RAKENNUSPAIKKOJEN A-PUOLTEN SELITYKSET

A) Tori

Jokaista tänne kuljetettua kiveä kohden kiven omistaja ottaa **heti 1 torikortin** tarjolla olevista. Torikorttien tarkemmat **selitykset** löytyvät tämän sääntökirjan **sivulta 12**.



Tärkeää: Torille kuljetetut kivet **palautetaan kaivokseen**. Aseta saamasi kortti **kuvapuoli ylöspäin** eteesi. **Punaiset kortit** pitää pelata **heti**. Sitten ne asetetaan poistopinoon.

Kunkin **sinisen torikortin** voit pelata **täsmälleen kerran** jollakin **tulevalla omalla vuorollasi** muun toiminnon sijasta.

Violetit "Patsas"-kortit ja **vihreät "Koristelu"-kortit** antavat **pisteitä pelin lopussa**.



Esimerkki: Tämä laiva siirrettiin torille. Valkoinen pelaaja ottaa ensin Purjeen. Seuraavaksi ruskea valitsee Patsaan. Lopuksi harmaa ottaa Vivun. Kaikki laivassa olleet kivet palautetaan kaivokseen.

A) Pyramidi

Jokaista tänne kuljetettua kiveä kohden kiven omistaja saa **heti pisteitä**. Kivi asetetaan **seuraavaan vapaaseen ruutuun** pyramidissa.



Rakentaminen aloitetaan **vasemmasta yläkulmasta**, sarake kerrallaan. Kun ensimmäinen sarake on täynnä, jatketaan **keskimmäisestä** sarakkeesta, jälleen **ylhäältä** aloittaen.

Kun **1. kerros (3x3 kiveä)** on valmis, aloitetaan 2. kerroksen rakentaminen.

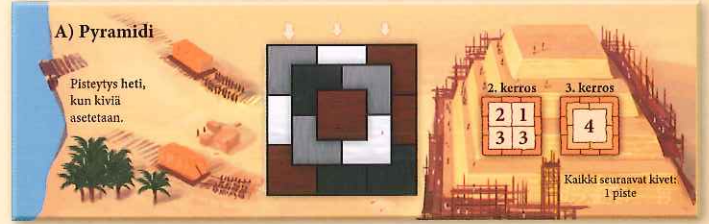
Myös 2. kerros aloitetaan vasemmasta yläkulmasta.

2. kerroksen koko on kuitenkin vain **2x2 kiveä**.

Kun sekin on täynnä, rakennetaan **3. kerros**, jonne mahtuu **vain yksi kivi**.

Jokaisesta asetetusta kivistä saa ruutuun merkityn määrän **pisteitä**. 2. ja 3. kerrosten pistemäärät on kerrottu **laudan oikeassa laidassa**.

Kun koko **pyramidi on valmis**, jokainen seuraava rakennuspaikalle kuljetettu kivi antaa **1 pisteen**. Nämä kivet asetetaan pyramidilaudan oikeaan laitaan.



Esimerkki: Valmis pyramidi (jossa on 3 kerrosta) saattaa näyttää pelin lopussa vaikkapa tältä.

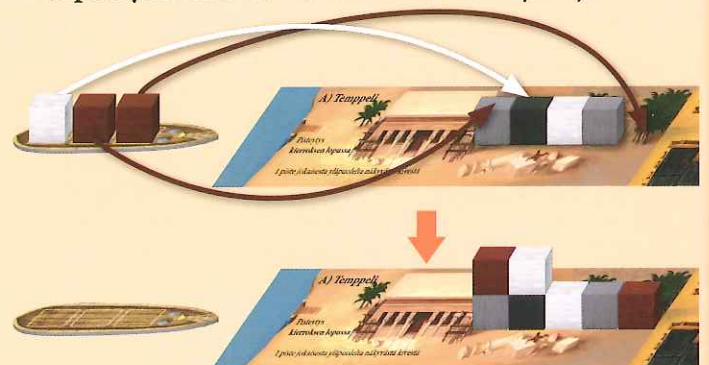
A) Temppeli

Jokaista tänne kuljetettua kiveä kohden kiven omistaja saa **pisteitä kierroksen lopussa**, jos kivi on **näkyvissä yläpuolelta katsottuna**. Kivi asetetaan **seuraavaan vapaaseen ruutuun** tempelissä.



Rakentaminen aloitetaan **vasemmalta**, kunnes 1. kerros on täynnä. **3 ja 4 pelaajan pelissä** käytetään **kaikkia 5 ruutua**. **2 pelaajan pelissä** käytetään vain **ensimmäisiä 4 ruutua**.

Kun **1. kerros on täynnä**, rakentakaa **2. kerrokseen vasemmalta** aloittaen. Tällöin 1. kerroksessa olevia kiviä voi **peittyä**. Kerrosten lukumäärälle ei ole ylärajaa.

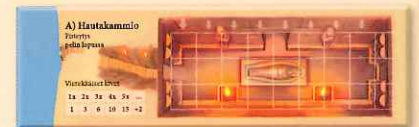


Esimerkki: Tämä kolmen kiven laiva siirrettiin temppeeliin. Ensimmäinen ruskea kivi asetetaan 1. kerroksen viimeiseen vapaaseen ruutuun. Toinen ruskea kivi menee 2. kerroksen ensimmäiseen paikkaan ja valkoinen kivi 2. kerroksen toiseen paikkaan.

A) Hautakammio

Jokaista tänne kuljetettua kiveä kohden kiven omistaja saa **pisteitä pelin lopussa**.

Kivet asetetaan sarake kerrallaan, **vasemmasta yläkulmasta** aloittaen. Seuraava sarake aloitetaan **aina ylhäältä**, jne.



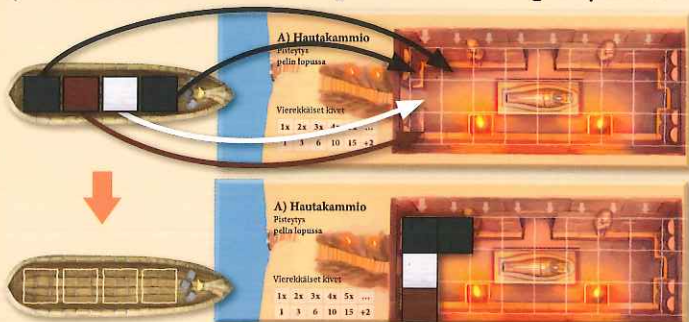
Hautakammiossa on **rajattomasti tilaa oikealla**. Laudan oikealle puolelle voi siis tehdä uusia sarakkeita, vaikka laudan ruudukko olisikin jo täynnä.

Pelin lopussa saadaan pisteitä: Jokainen **vierekkäisten samanväristen kiven ryhmä** antaa pisteitä kiven lukumäärän perusteella alla olevan taulukon mukaisesti. Pelkästään **vinottain** toisiinsa koskevia kiviä **ei lasketa** samaan ryhmään kuuluviksi, vaan kiven sivujen pitää koskea toisiinsa.

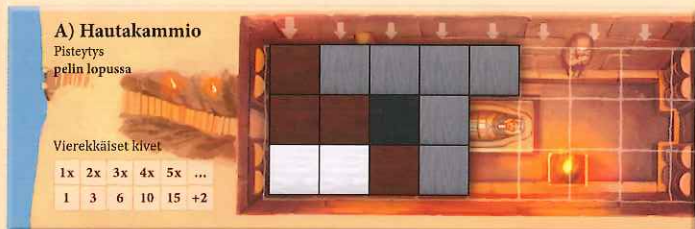
Vierekkäiset kivet:	1x	2x	3x	4x	5x	...
Pisteet:	1	3	6	10	15	+2

Jos ryhmässä on **yli 5 vierekkäistä kiveä**, **jokainen seuraava kivi antaa 2 lisäpistettä**.

Tärkeää: Jokainen pelaaja voi saada pisteitä **monesta ryhmästä**. **Älkää siis laskeko pelkästään isoimpia ryhmiä!**



Esimerkki: Tämä laiva siirrettiin hautakammioon. Kivet puretaan laivasta järjestyksessä ja hautakammiota rakennetaan vasemmasta yläkulmasta aloittaen.



Esimerkki: Nelinpelissä hautakammio saattaa näyttää pelin lopussa vaikkapa tältä. Valkoinen pelaaja saa 2 kiven ryhmästään 3 pistettä. Musta saa 1 kivistään 1 pisteen. Ruskea saa 3 kiven ryhmästään 6 pistettä ja 1 kiven ryhmästään 1 pisteen. Harmaa saa 6 kiven ryhmästään 15 + 2 = 17 pistettä.

A) Obeliskit

Jokaista tänne kuljetettua kiveä kohden kiven omistaja saa **pisteitä pelin lopussa**.

Aseta tänne kuljettamasi kivet **oman värisi ruutuun**. Muodostat näin yhden **pylvään** omista kivistäsi. Jokainen pelaaja rakentaa siis omaa obeliskiaan. **Pelin lopussa** saadaan pisteitä – korkeimmasta obeliskista tietenkin eniten.



Loppupisteitys 2 pelaajan pelissä:

Korkeimman obeliskin rakentanut pelaaja saa 10 pistettä. Toiseksi korkeimman obeliskin rakentanut pelaaja saa 1 pisteen.

Loppupisteitys 3 pelaajan pelissä:

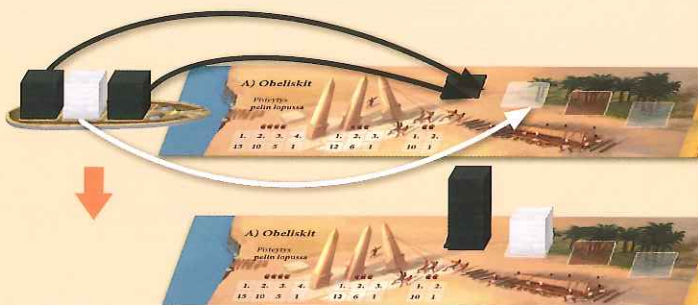
Korkeimman obeliskin rakentanut pelaaja saa 12 pistettä. Toiseksi korkeimman obeliskin rakentanut pelaaja saa 6 pistettä. Kolmanneksi korkeimman obeliskin rakentanut pelaaja saa 1 pisteen.

Loppupisteitys 4 pelaajan pelissä:

Korkeimman obeliskin rakentanut pelaaja saa 15 pistettä. Toiseksi korkeimman obeliskin rakentanut pelaaja saa 10 pistettä. Kolmanneksi korkeimman obeliskin rakentanut pelaaja saa 5 pistettä. Neljänneksi korkeimman obeliskin rakentanut pelaaja saa 1 pisteen.

Tärkeää:

- Saat pisteitä vain, jos obeliskissasi on **vähintään 1 kivi**.
- **Tasatilanteessa** lasketaan tasoissa olevien pelaajien lukumäärää vastaavien sijoitusten pisteet yhteen ja **jaetaan tasan** pelaajille. Pelaajat saavat tämän pistemäärän **alaspäin pyöristettynä**.



Esimerkki: Tämä laiva siirrettiin obeliskeille. Kivet asetetaan oman värinsä ruutuihin ja pinotaan pylväiksi.



Esimerkki: Nelinpelin päättyessä mustalla pelaajalla on 3 kiveä korkea obeliski. Valkoisen obeliskissa on 4 kiveä. Ruskealla ei ole lainkaan kiviä ja harmaalla on 3 kiveä. Valkoinen saa siis 15 pistettä. Musta ja harmaa jakavat 2. ja 3. sijan. Molemmat saavat (10 + 5) : 2 = 7,5 pistettä – alaspäin pyöristettynä siis 7 pistettä. Ruskea ei saa lainkaan pisteitä, koska hän ei ollut kuljettanut obeliskiinsa lainkaan kiviä.

VAIHTOEHTOINEN PELITAPA: RAKENNUSPAIKKOJEN B-PUOLET

Kaikissa rakennuspaikkalaudoissa on A-puoli ja B-puoli. Ensimmäisessä pelissä kannattaa käyttää pelkästään A-puolia. Myöhemmin voitte kokeilla myös B-puolia. Voit myös **sekoittaa A- ja B-puolia keskenään** ja kokeilla erilaisia yhdistelmiä.

B) Tori

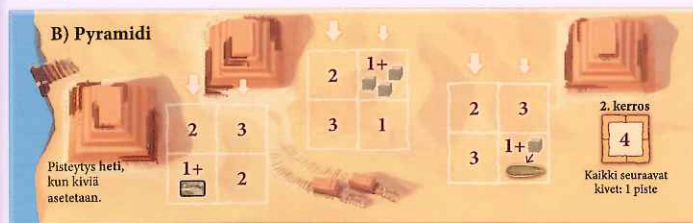


B-puoli toimii aivan kuin A-puoli, yhdellä poikkeuksella: Kierroksen alussa **oikean alakulman korttiruutuun** asetetaan **2 korttia kuvapuoli alaspäin**.

Kun kuljetat torille kiven, voit ottaa **molemmat kuvapuoli alaspäin olevat kortit** ja katsoa ne. Valitse näistä **1 kortti** ja pidä se. Aseta **toinen kortti poistopinoon**.



B) Pyramidit



B-puoli toimii aivan kuin A-puoli, seuraavin poikkeuksin: Pyramideille kuljetetun kiven omistaja saa vapaasti **itse päättää, mitä kolmesta pyramidista hän rakentaa**.

Joistakin pyramidiruuduista saa erityisiä bonuksia:



Saat **1 pisteen** ja saat ottaa päällimmäisen torikortin nostopinoista.

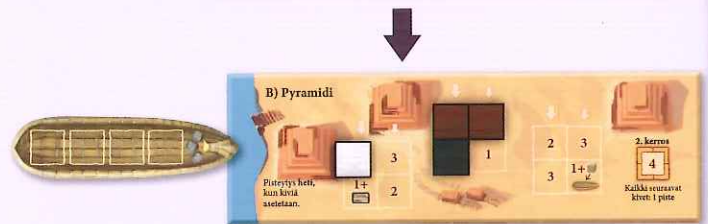
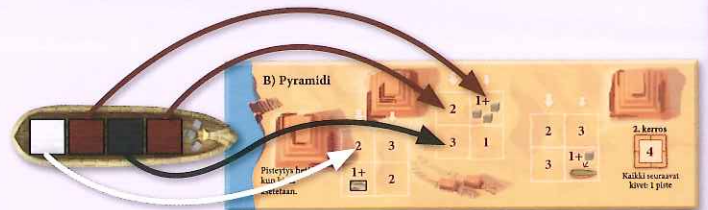


Saat **1 pisteen** ja saat heti ottaa **3 kiveä kaivoksesta** ja asettaa ne varastolaatallesi.



Saat **1 pisteen** ja saat heti asettaa **1 kiven varastolaataltasi** mihin tahansa tyhjiin ruutuun sellaisessa laivassa, jota ei ole vielä siirretty millekään rakennuspaikalle.

Jokainen pyramidi aloitetaan vasemmasta yläkulmasta, sarake kerrallaan. Jokaisessa pyramidissa **2. kerrokseen** rakennettava kivi on **4 pisteen** arvoinen. Kun kaikki **pyramidit ovat valmiita**, jokainen seuraava pyramideille kuljetettu kivi antaa **1 pisteen**. Nämä kivet asetetaan pyramidilaudan oikeaan laitaan.



Esimerkki: Tämä neljän kiven laiva siirrettiin pyramideille. Ruskea asettaa 1. kivensä keskimmäisen pyramidin 1. ruutuun. Sitten musta asettaa kivensä keskimmäisen pyramidin 2. ruutuun. Ruskea asettaa 2. kivensä keskimmäisen pyramidin 3. ruutuun. Lopuksi valkoinen asettaa oman kivensä vasemmanpuoleisen pyramidin 1. ruutuun.

B) Tempeli



B-puoli toimii aivan kuin A-puoli, yhdellä poikkeuksella: **Jokaisen kierroksen lopussa** jokainen **yläpuolelta näkyvässä oleva kivi** antaa **erityisen bonuksen** – riippuen siitä tempeliruudusta, jossa kivi on:



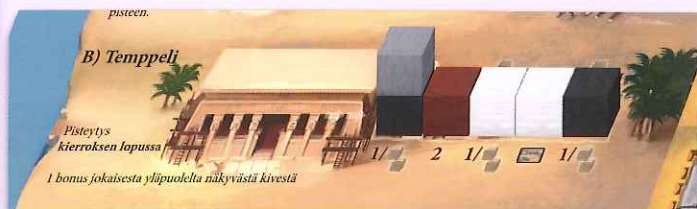
Saat **1 pisteen** tai saat halutessasi ottaa heti **2 kiveä** kaivoksesta ja asettaa ne varastolaatallasi.



Saat **2 pistettä**.

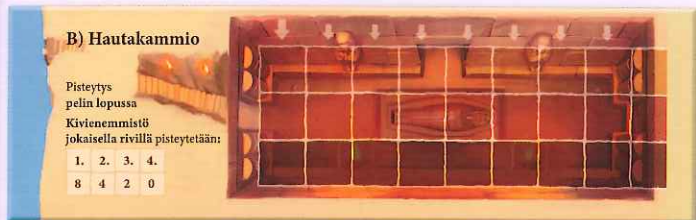


Saat päällimmäisen **torikortin nostopinosta**.



Esimerkki: Temppeleli pisteytetään kierroksen lopussa. Tässä esimerkissä harmaa pelaaja saa päättää, ottaako hän 1 pisteen vai 2 kiveä kaivoksesta. Ruskea saa 2 pistettä. Valkoinen pelaaja saa päättää, ottaako hän 1 pisteen vai 2 kiveä kaivoksesta. Valkoinen saa myös päällimmäisen torikortin nostopinosta. Musta pelaaja saa päättää, ottaako hän 1 pisteen vai 2 kiveä kaivoksesta.

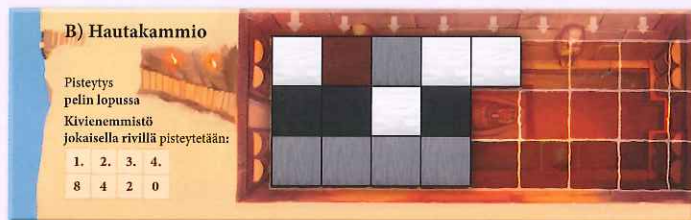
B) Hautakammio



B-puoli toimii aivan kuin A-puoli, seuraavin poikkeuksin: **Pelin lopussa** pelaajat saavat pisteitä **kivienemmistöistä** jokaisella hautakammion **3 rivillä**. **Jokainen rivi pisteytetään erikseen.**

Tärkeää:

- Sinulla pitää olla **vähintään 1 kivi** rivillä, jotta voit osallistua tämän rivin pisteytykseen.
- Samanväristen kiven **ei tarvitse olla vierekkäin.**
- **Tasatilanteessa** lasketaan tasoissa olevien pelaajien lukumäärää vastaavien sijoitusten pisteet yhteen ja **jaetaan tasan** pelaajille. Pelaajat saavat tämän pistemäärän **alaspäin pyöristettynä**.



Esimerkki: Hautakammio pisteytetään pelin lopussa.



Ylärivillä valkoisella on enemmistö (3 kiveä). Hän saa 8 pistettä. Ruskea ja harmaa jakavat 1 kivellään sijat 2 ja 3. He saavat siis $(4 + 2) : 2 = 3$ pistettä.



Keskimmäisellä rivillä mustalla on enemmistö (3 kiveä) ja hän saa 8 pistettä. Valkoinen tulee toiseksi 1 kivellä ja saa 4 pistettä. Ruskealla ja harmaalla ei ole lainkaan kiviä, joten he eivät saa pisteitä.



Alarivillä harmaalla on enemmistö (4 kiveä) ja hän saa 8 pistettä. Muilla pelaajilla ei ole lainkaan kiviä, joten he eivät saa pisteitä.

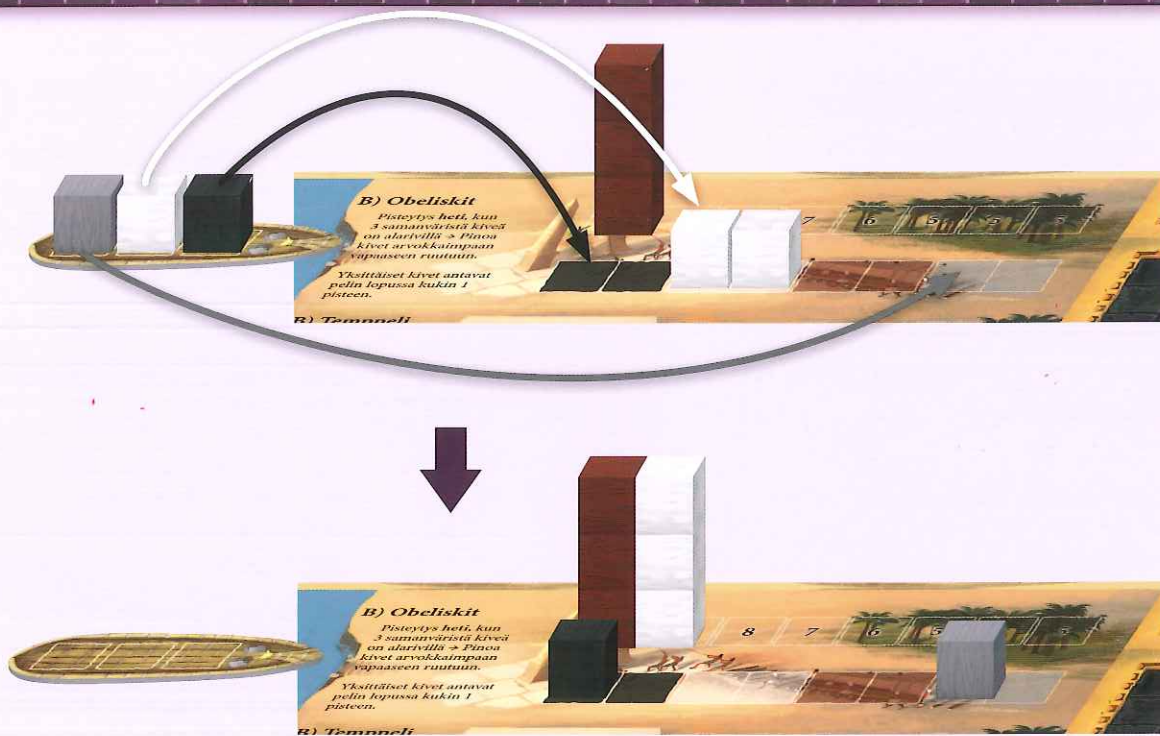
B) Obeliskit



B-puoli toimii aivan kuin A-puoli, seuraavin poikkeuksin: Jokainen tänne kuljetettu kivi asetetaan ensin **omanvärisensä ruutuun**.

Kun **kolmas samanvärisen kivi** kuljetetaan tänne, kivet pisteytetään heti. Nämä **3 kiveä** asetetaan **pylvääksi arvokkaimpaan vapaaseen** pisteruutuun. Pelaaja saa nämä **pisteet heti**.

Pelin lopussa sellaiset yksittäiset kivet, joita ei ole ehditty siirtää pisteruutuihin, antavat kukin 1 pisteen.



Esimerkki: Tämä kolmen kiven laiva siirrettiin obeliskeille. Musta pelaaja asettaa kivensä tyhjäan mustaan ruutuun. Valkoinen asettaa kivensä edellisten 2 kivensä seuraksi. Koska valkoisia kiviä on nyt 3, niistä tehdään pylväs seuraavaan vapaaseen pisteruutuun (jonka arvo on 9). Valkoinen saa heti 9 pistettä. Lopuksi harmaa pelaaja asettaa oman kivensä vapaaseen harmaaseen ruutuun.

VAIHTOEHTOINEN PELITAPA: FAARAON VIHA

Jos haluatte pelata hieman "ankarammilla" säännöillä, kokeilkaa seuraavaa:

Saat rangaistuksen, jos et ole osallistunut **kaikkien neljän monumentin** rakentamiseen.

Jokainen pelaaja, joka **ei ole kuljettanut vähintään 1 omaa kiveään** sekä pyramidiin, temppeliin, hautakammioon että obeliskiin, saa pelin lopussa **5 miinuspistettä**.



YHTEENVETO: TORIKORTTIEN SELITYKSET

Tältä sivulta löydätte kaikkien torikorttien kuvaukset ja tarkemmat selitykset korttien toiminnoista. Näitä ei tarvitse lukea ennen kuin vastaavat kortit tulevat pelin aikana torilaudalle.

Sisäänkäynti, Sarkofagi ja Kivetty polku (2 kutakin)



Kun saat tällaisen torikortin, aseta **heti 1 oma kivesi kaivoksesta** korttia vastaavaan **rakennuspaikkaan** normaalien sääntöjen mukaisesti. Käytetty kortti asetetaan sitten **poistopinoon**.

Pyramidin koristelu, Tempppelin koristelu, Hautakammion koristelu ja Obeliskin koristelu (2 kutakin)

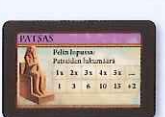


Kun saat tällaisen torikortin, se pysyy kuvapuoli ylöspäin edessäsi pelin loppuun asti.

Pelin lopussa saat vastaavasta rakennuspaikasta **1 pisteen** jokaista **3 kiveä kohden (omat + muiden yhteensä)**.



Esimerkki: Hautakammiossa on pelin lopussa 13 kiveä. "Hautakammion koristelu"-kortti antaisi siis 4 pistettä.



Patsas (10x)

Kun saat tällaisen torikortin, se pysyy kuvapuoli ylöspäin edessäsi pelin loppuun asti.

Pelin lopussa laske kuinka monta "Patsas"-korttia sinulla on. Saat pisteitä alla olevan taulukon mukaisesti:

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



Esimerkki: Pelaajalla on pelin lopussa 3 "Patsas"-korttia. Hän saa niistä 6 pistettä.

Siniset torikortit

Yhdellä vuorolla saat käyttää **enintään 1** sinisen torikortin. Sinisen torikortin käyttäminen tapahtuu muiden kolmen toimintovaihtoehdon ("Ota lisää kiviä", "Aseta 1 kivi laivaan" tai "Siirrä 1 laiva rakennuspaikalle") **sijasta, ei niiden lisäksi**. Sinisiä torikortteja on neljä erilaista:



Vipu (2x)

Kun saat tällaisen torikortin, se pysyy kuvapuoli ylöspäin edessäsi **kunnes käytät sen**. Jollakin tulevalla vuorolla voit tehdä seuraavan toiminnon **1 kerran**:

Siirrä **1 laiva** rakennuspaikalle. **Päätä itse, missä järjestyksessä** kivet puretaan laivasta. Kuten tavallisestikin, laivan siirtämiseen vaadittavien **2 ehdon** täytyy toteutua.

Käytetty kortti asetetaan **poistopinoon**.

Jos **et ole käyttänyt** korttia pelin loppuun mennessä, saat siitä **1 pisteen**.



Vasara (2x)

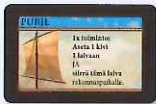
Kun saat tällaisen torikortin, se pysyy kuvapuoli ylöspäin edessäsi **kunnes käytät sen**. Jollakin tulevalla vuorolla voit tehdä seuraavan toiminnon **1 kerran**:

Ota **3 kiveä kaivoksesta** ja aseta ne **varastolaatallesi**.

Sitten aseta **1 kivi varastolaataltasi 1 laivaan**.

Käytetty kortti asetetaan **poistopinoon**.

Jos **et ole käyttänyt** korttia pelin loppuun mennessä, saat siitä **1 pisteen**.



Purje (3x)

Kun saat tällaisen torikortin, se pysyy kuvapuoli ylöspäin edessäsi **kunnes käytät sen**. Jollakin tulevalla vuorolla voit tehdä seuraavan toiminnon **1 kerran**:

Aseta **1 kivi 1 laivaan** ja **siirrä tämä laiva** rakennuspaikalle.

Kuten tavallisestikin, laivan siirtämiseen vaadittavien **2 ehdon** täytyy toteutua.

Käytetty kortti asetetaan **poistopinoon**.

Jos **et ole käyttänyt** korttia pelin loppuun mennessä, saat siitä **1 pisteen**.



Taltta (3x)

Kun saat tällaisen torikortin, se pysyy kuvapuoli ylöspäin edessäsi **kunnes käytät sen**. Jollakin tulevalla vuorolla voit tehdä seuraavan toiminnon **1 kerran**:

Aseta **2 kiveä 1 laivaan** tai **1 kivi 2 eri laivaan**.

Käytetty kortti asetetaan **poistopinoon**.

Jos **et ole käyttänyt** korttia pelin loppuun mennessä, saat siitä **1 pisteen**.