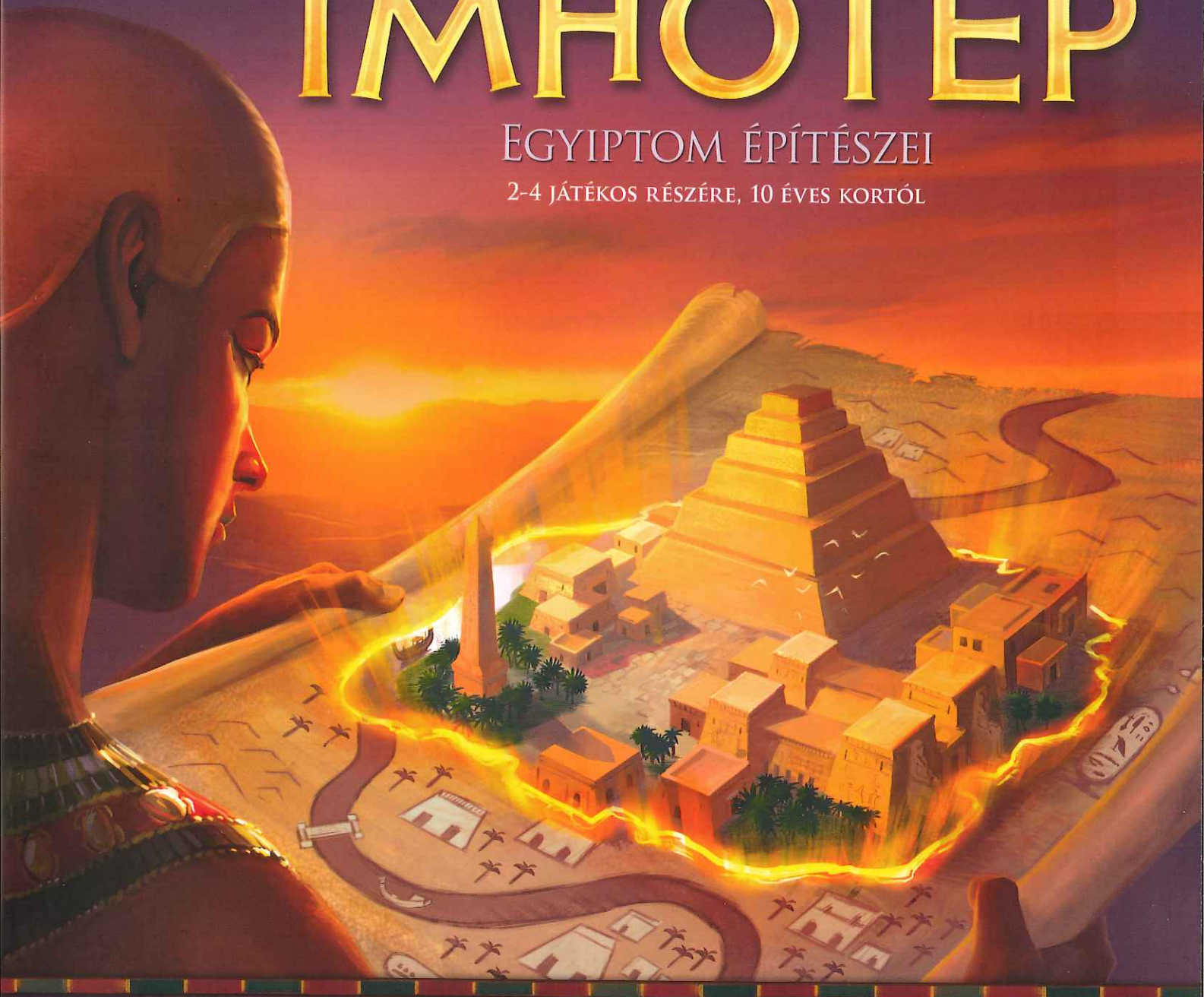


PHIL WALKER-HARDING

# IMHOTEP

EGYIPTOM ÉPÍTÉSZEI

2-4 JÁTEKOS RÉSZÉRE, 10 ÉVES KORTÓL



## A JÁTEK TÖRTÉNETE

Imhotep az ókori Egyiptom első és legismertebb építésze, az emberiség történetének egy kiemelkedő tudós géniusza 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 játékos társaidnak is megvannak a terveik és a céljuk az, hogy a te sikeredet megakadályozzák. Egy kielezett 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
<b>A helyszíntáblák A-oldalának részletes ismertetése .....</b>	<b>7</b>
Játékvariáció: A helyszíntáblák B-oldala .....	9
Játékvariáció: A fáraó haragja .....	11
<b>A piackártyák részletes ismertetése .....</b>	<b>12</b>



## 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:

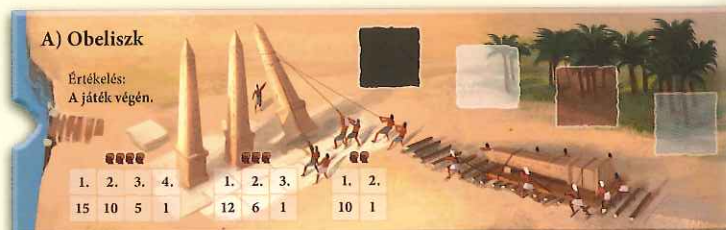
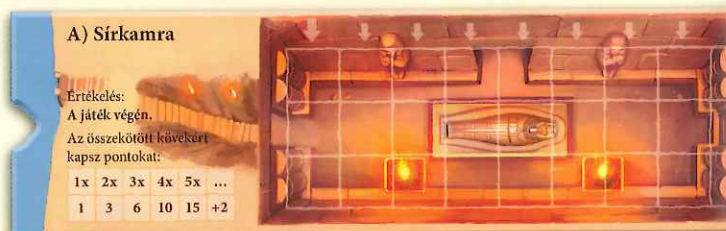
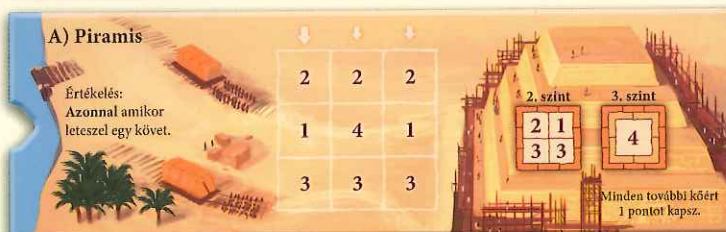
- új köveket szerzel
- 1 követ egy hajóra helyezel
- 1 hajóval elhajózol egy helyszínre
- 1 kék piackártyát kijátszol

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

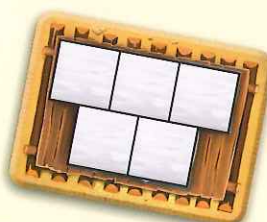
- 120 kő  
(30 darab minden színben: fekete, fehér, barna és szürke)
- 5 helyszíntábla  
1 értékelőtábla  
8 hajólapka  
4 készletlapka  
(1 darab minden színben: fekete, fehér, barna és szürke)
- 21 körkártya  
34 piackártya

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 kezdte.)

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 szint (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 kővéből egyet az értékelőtábla 0/40 mezőjére.
- Válasszatok egy kezdőjátékos. 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.



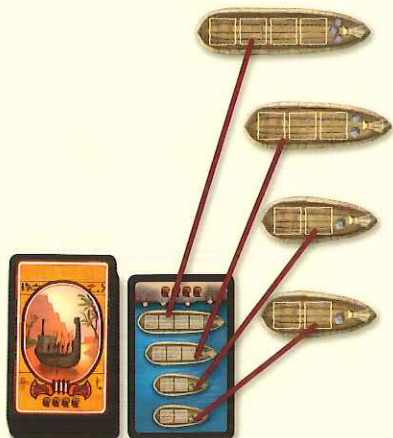
# A JÁTÉK MENETE

A játék 6 körön át tart.

## EGY KÖR LEFOLYÁSA

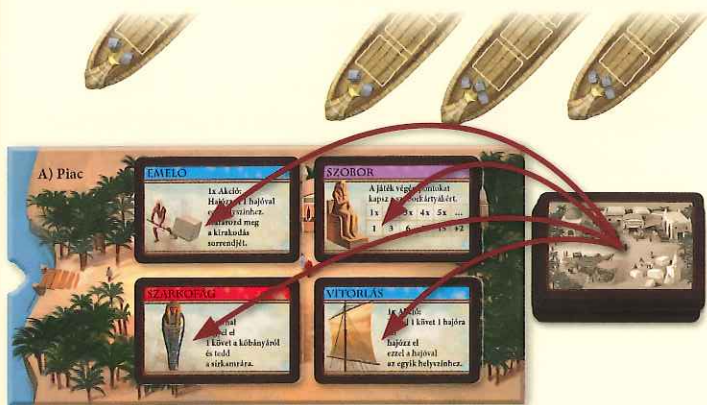
Minden kör a következőképpen zajlik:

- 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 szállíthatsz, 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.

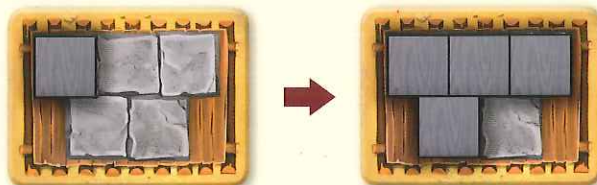
A soron lévő játékos lépése a következőképpen néz ki:

## LÉPÉS

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

### Új követet szerzel

Elveszel 3 követ a kőbányából és a készletlapkádra teszed.

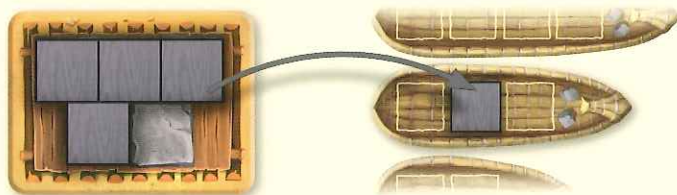


**Figyelem!** A készletlapkád maximum 5 kő fér el. Akinek a készletlapkáján már csak 2 üres hely van és ezt az akciót választja, az csak 2 követ vehet el.

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 követeket a kövek tulajdonosai (a kövek színe szerint) sorban egymás után a rakodják ki a helyszínre – kezdjétek a legelső helyre helyezett követel. Az üres helyet egyszerűen hagyjátok figyelmen kívül.



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

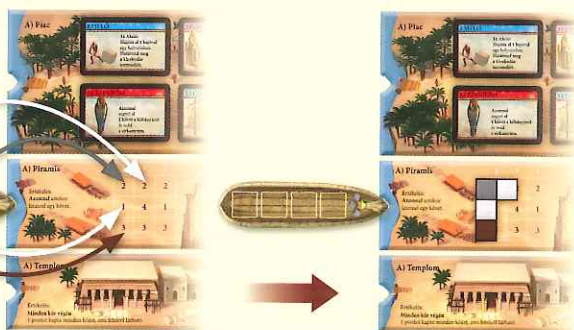
**A-Piac és A-Piarmis:** azonnal értékelitek

**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 feltételeknek 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 érkeztek 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.

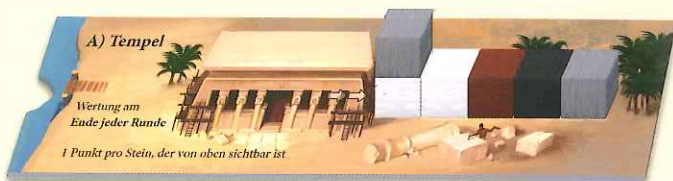
Körönként mindenki többször is sorra kerül. A kör akkor ér véget, amikor mind a 4 hajó elhajózott a különböző helyszínekhez.

**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 részletes 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 kőve van a készletlapján.

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 Morpew, Nick Barnett, Kerry 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!

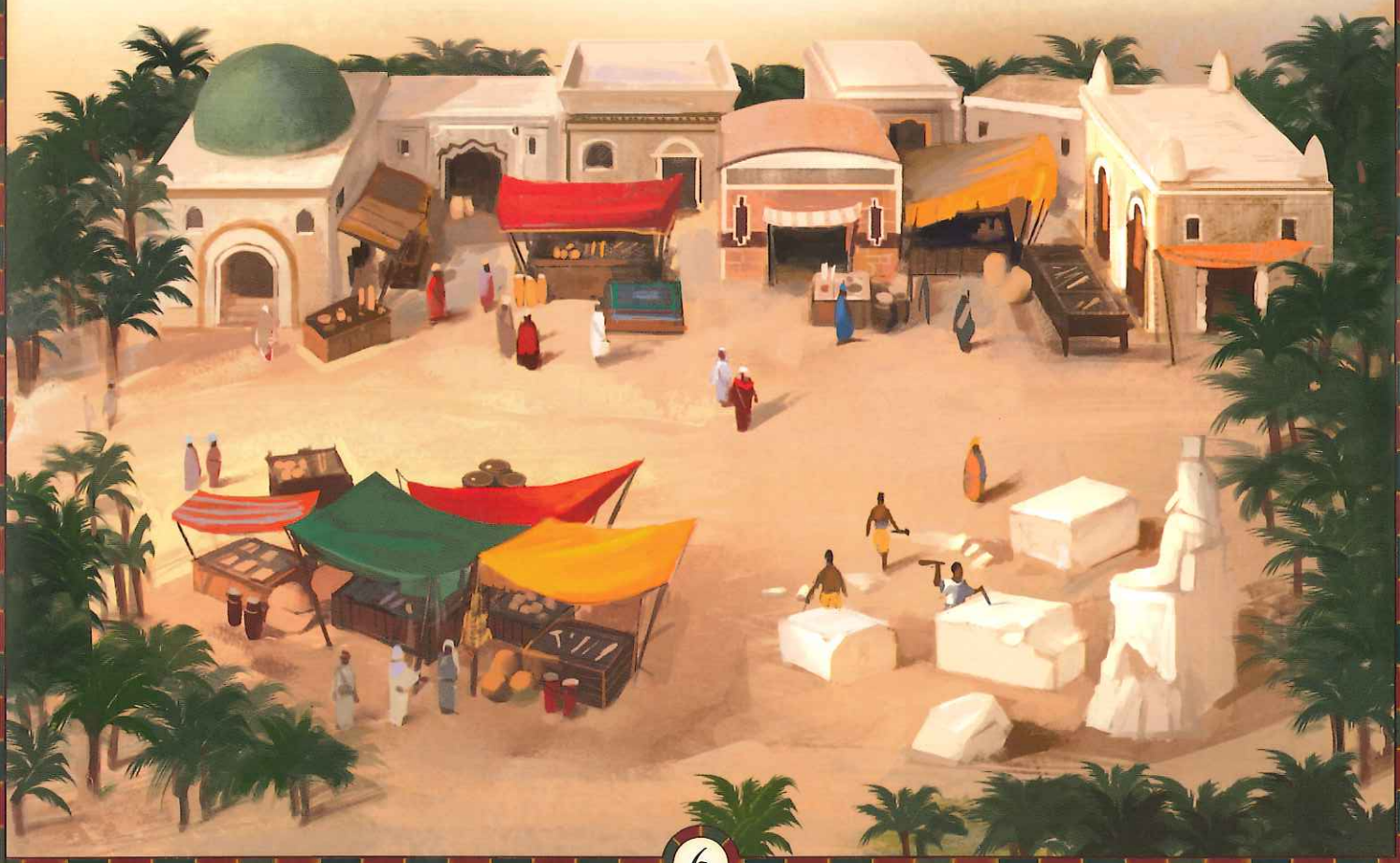
Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100.

e-mail: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)

[www.piatnikbp.hu](http://www.piatnikbp.hu)

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





# A HELYSZÍNTÁBLÁK A-OLDALÁNAK 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 folytatnotok.

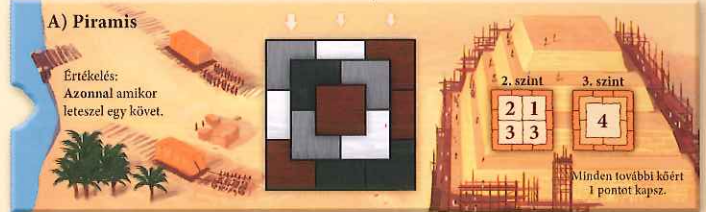


Miután megtelt az **1. szint (3x3 kő)**, megkezdhetitek a **2. szint** építését.

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

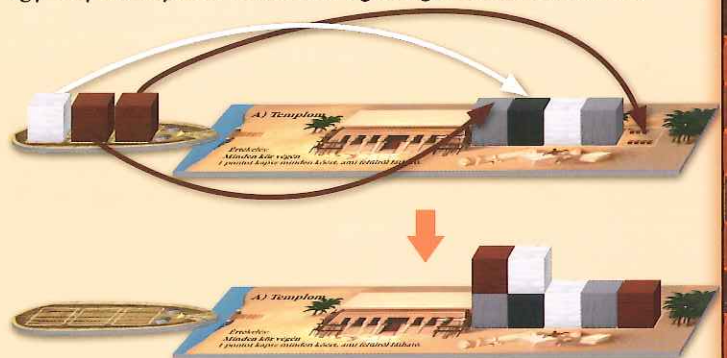
kapható pontokat a **tábla jobb oldalán** láthatjátok. Miután a **piramis felépült, minden további kő, amit a piramishoz szállítotok, már csak 1 pontot** hoz a tulajdonosának. Ezeket a köveket a tábla jobb oldalára kell tennetek.



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

## A) Templom

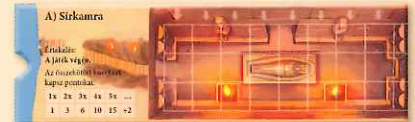
Minden templomhoz szállított kő után a kő tulajdonosa **minden kör végén pontot** kap, de csak akkor, ha a kő **felülről nézve látható**. A leszállított követ a tulajdonosa a templom **következő üres mezőjére** teszi. A kövek lehelyezését a templom **bal szélső mezőjén** kell kezdenetek, majd jobbra 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 folytatnotok és így tovább.





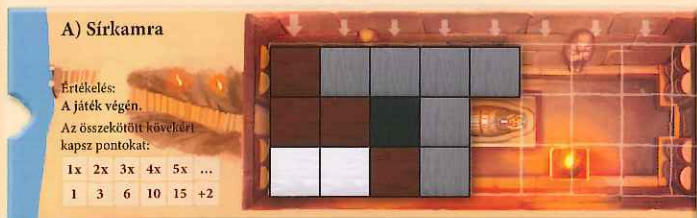
A sírkamra jobb oldala nincsen lezárva. Tetszés szerinti oszlopot építhettek egymás mellé és az építést folytathatjátok akár a tábla végén túl is. A játék végén kapjátok meg a beépített kövek után járó pontokat: Minden területért, ami egy színhez tartozó oldalával (nem átlósan) szomszédos „összekötött”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

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 obeliszkéért jár a legtöbb pont.



### Két játékos esetén a következőképpen értékelték:

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

### Három játékos esetén a következőképpen értékelték:

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 értékelték:

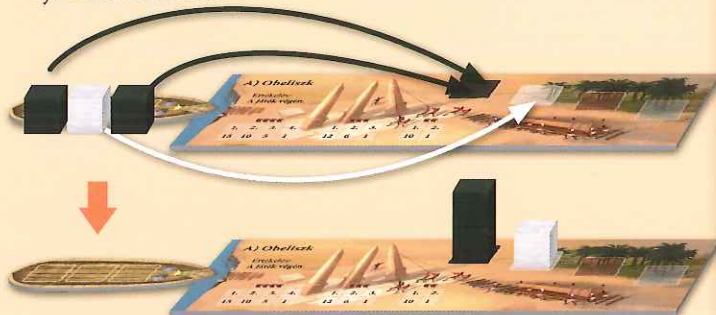
A legmagasabb obeliszket építő játékos 15 pontot kap. A magassági sorrendben második obeliszket építő játékos 10 pontot kap.

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

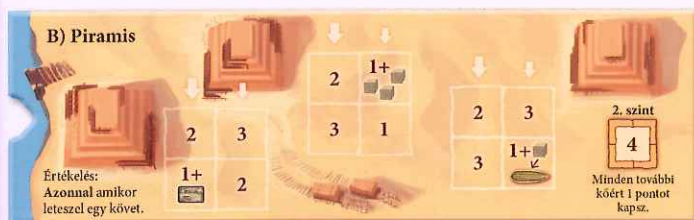
## B) Piac



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.

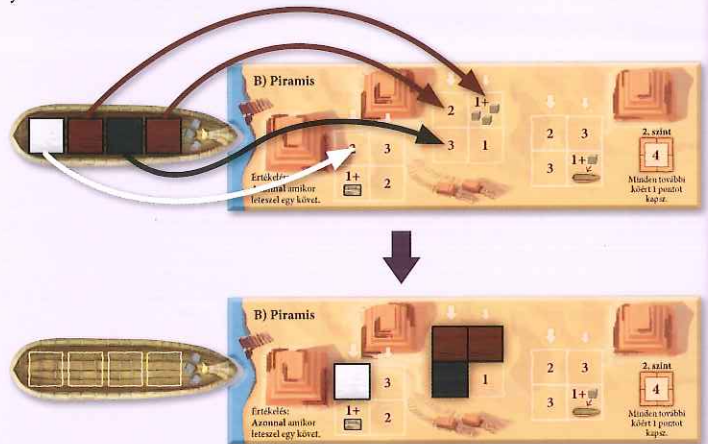


Kapsz **1 pontot**, ezen felül elvehetsz, és a **készletlapkákra** tehetsz **3 követ** a kőbányából.



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 lehelyezését. 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 kőve felülről nézve látható – attól függően, hogy a templom melyik mezőjén áll a kő:





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



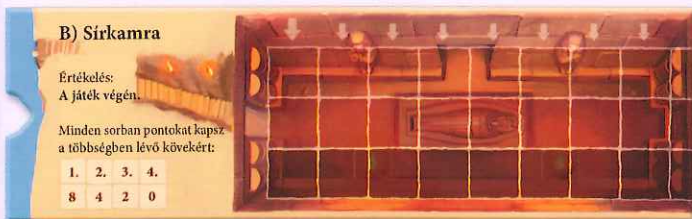
Kapsz **2 pontot**.



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. Ezekén 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

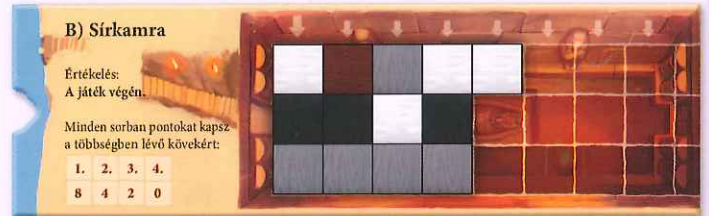
A tábla B-oldalán ugyanazok a szabályok vannak érvényben, mint az A-oldalán, a következő változtatásokkal:

**A játék végén** azok a kőek 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 kőeknek nem kell egymással szomszédosan állniuk.
- **Egyezés 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 kővel megszerezte a többséget. Ezért 8 pontot kap. A szürke és a barna 1-1 követ épített be, ezért megosztják egymás közt a 2. és 3. helyezésért járó pontokat.  $(4+2):2=3$  pont

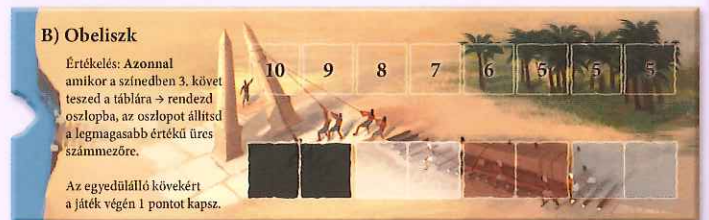


A középső sorban a fekete szerezte meg a többséget 3 kővel, amiért 8 pontot kap. A 2. helyezést a fehér szerezte meg 1 kővel és így 4 pontot kap. Ebben a sorban nincs szürke és barna kő, ezért ők nem kapnak pontot.



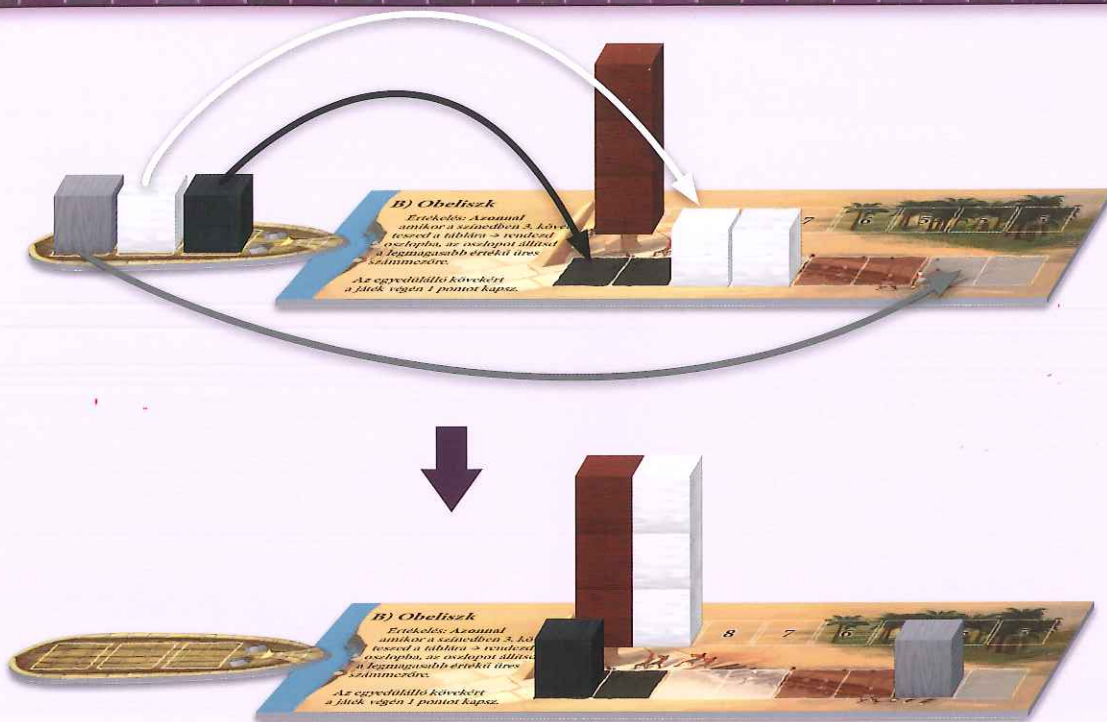
A legalsó sorban a szürke szerezte meg a többséget, amiért 8 pontot kap. Mivel nincs több szín a sorban, ezért a többi játékos ez után a sor után nem kap pontot.

### B) Obeliszk



A tábla B-oldalán ugyanazok a szabályok vannak érvényben, mint az A-oldalán, a következő változtatásokkal: Az obeliszkhez szállított kőeket 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 obelisz 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 FÁRAÓ 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 „Obelisz” 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)



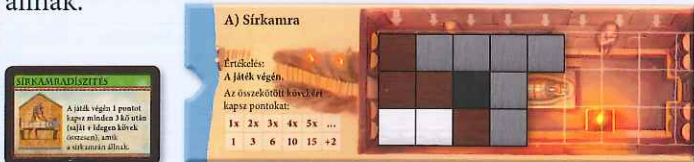
Ha ilyen piackártyát húzol, akkor azonnal elvehetsz a kőbányából egyet a saját színű köveidből és a megadott helyszínre teheted. A kártyát ezután a lerakó-paklira kell tenned.

## „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 akciólehetőség „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 elhajózásához 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.

### „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 elhajózásához 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.