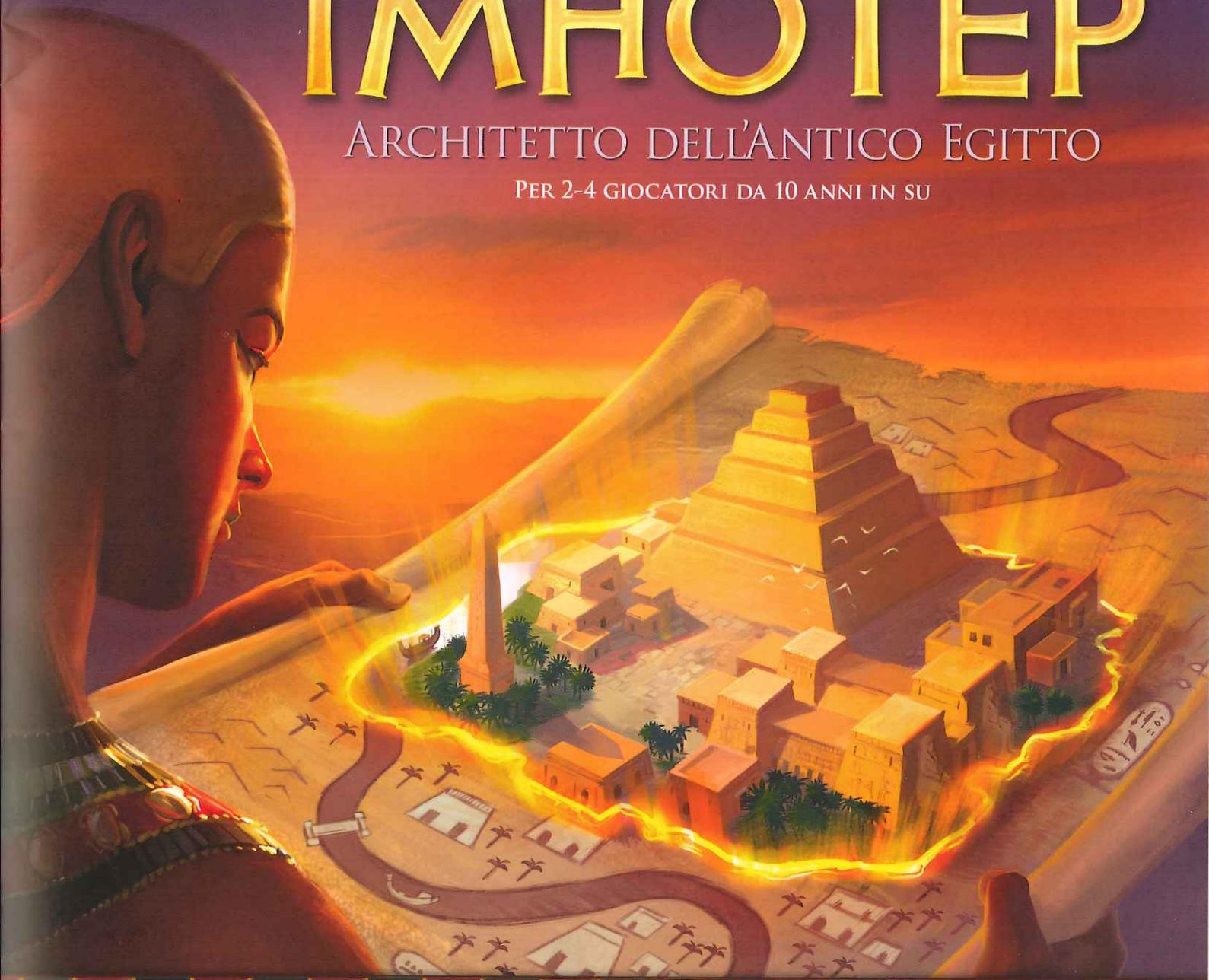


PHIL WALKER-HARDING

IMHOTEP

ARCHITETTO DELL'ANTICO EGITTO

PER 2-4 GIOCATORI DA 10 ANNI IN SU



IDEA DEL GIOCO

Imhotep fu il primo e più famoso architetto dell'Antico Egitto. È considerato uno dei primi geni universali dell'umanità e ha probabilmente diretto la costruzione della più antica piramide egizia: la piramide di Djoser a Saqqara. Riuscirai a emulare Imhotep e a creare monumenti destinati all'eternità? Per farlo ti servono pietre che puoi trasportare con delle barche in diversi cantieri. Tuttavia, non sei solo tu a decidere dove condurre le barche. I tuoi avversari hanno i loro piani e vogliono impedire il tuo successo. Inizia così una fiera competizione per i preziosi carichi di pietre, ma con la giusta tattica e un po' di fortuna, sarai tu a prevalere.

INDICE

Idea del gioco	1
Regole	2
Colophon	6
Spiegazione del lato A dei luoghi.....	7
Variante: Il lato B dei luoghi.....	9
Variante: L'ira del faraone	11
Spiegazione delle carte mercato	12

OBIETTIVO DEL GIOCO

Ogni giocatore assume il ruolo di un architetto egizio. Nel corso di 6 round devi trasportare le tue pietre in cinque luoghi diversi per edificare monumenti e ottenere il maggior numero di punti. Ogni volta che viene il tuo turno, devi scegliere una delle seguenti quattro azioni:

- Prendere nuove pietre
- Caricare 1 pietra su una barca
- Condurre 1 barca in un luogo
- Giocare una carta mercato blu

Il trasporto delle pietre fa ottenere punti in diversi modi: a volte tanti, a volte pochi, a volte subito, a volte alla fine del round o della partita. Chi ha più punti alla fine di 6 round vince.

COMPONENTI

120 pietre

(30 per ognuno dei seguenti colori: nero, bianco, marrone, grigio)

5 tessere luogo

1 tessera segnapunti

8 tasselli barca

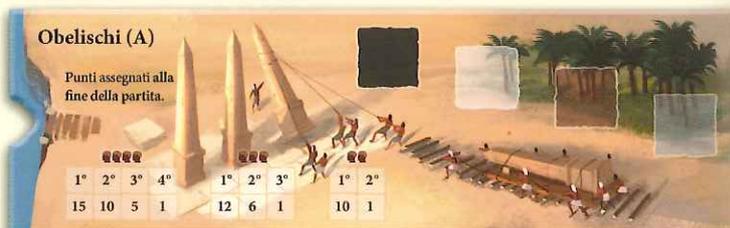
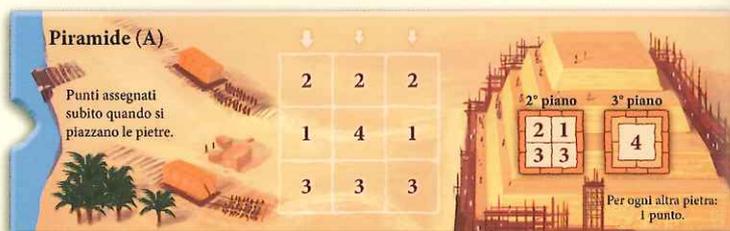
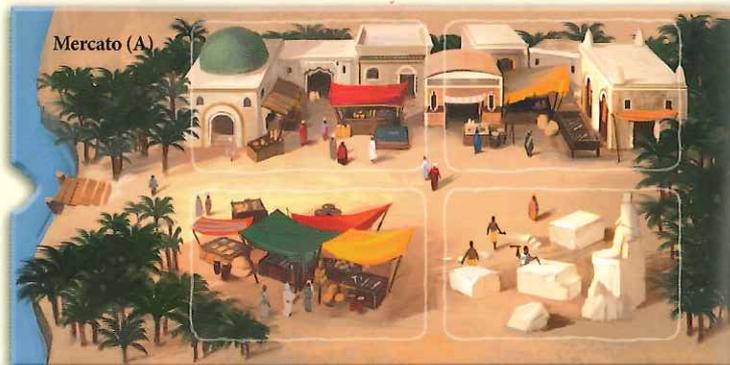
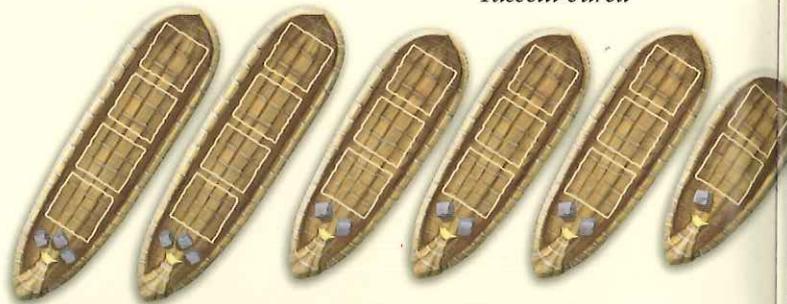
4 tasselli stoccaggio

(1 per ognuno dei 4 colori: nero, bianco, marrone, grigio)

21 carte round

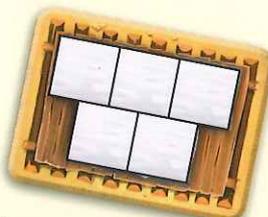
34 carte mercato

Tasselli barca



Tessere luogo

Tasselli stoccaggio



PREPARAZIONE DELLA PARTITA

Carte round



Carte mercato



Cava
(con pietre di tutti i giocatori)



Tessera segnapunti

(con cui è possibile raggiungere anche più di 40 punti, continuando a muovere in avanti la pietra e ricordandosi di avere già fatto un giro)

Pietre del giocatore iniziale
(2 pietre sul tassello stoccaggio)



- Disponete le **5 tessere luogo** al centro del tavolo, come si vede nell'immagine. **Tutte le tessere luogo** hanno un **lato A** e un **lato B**. Nella vostra prima partita userete solo il lato A. In seguito potrete provare a giocare anche con il lato B.

Fate quindi in modo che nella prima partita sia visibile il lato A delle tessere.

- Mettete la **tessera segnapunti** sul tavolo, a destra delle tessere luogo.
- Mettete gli **8 tasselli barca** sul tavolo, sopra le tessere luogo.
- Suddividete le carte e fate un mazzo con le **21 carte round** e uno con le **34 carte mercato**.
- Mescolate tutte le **34 carte mercato** e mettetele coperte a destra della tessera Mercato (A).
- Ci sono **7 carte round** per ogni possibile numero di giocatori: due, tre o quattro.

Le 7 carte round con 2 teste vanno usate nelle **partite a due**.



Le 7 carte round con 3 teste vanno usate nelle **partite a tre**.



Le 7 carte round con 4 teste vanno usate nelle **partite a quattro**.



Usate le 7 carte round adatte al vostro **numero di giocatori**.

Le altre 14 carte round non vi servono. Rimettetetele quindi **nella scatola**.

Siccome la partita dura solo 6 round, **escludete una carta a caso** da quelle adatte al vostro numero di giocatori e rimettetela **senza scoprirla nella scatola**.

Mescolate le 6 carte round rimaste e mettetele **coperte** vicino alle 8 tessere barca.

Ogni giocatore sceglie un **colore** (nero, bianco, marrone o grigio) e prende il tassello stoccaggio corrispondente.

Tutte le pietre vengono ammucciate a destra delle tessere luogo a formare la **cava**.

Se ci sono **meno di 4 giocatori**, rimettete i tasselli stoccaggio e le pietre **che non servono nella scatola**.

Ogni giocatore mette **1 pietra** del suo colore nella casella **0/40** della **tessera segnapunti**.

Viene deciso un giocatore iniziale. Il **giocatore iniziale** prende **2 pietre** dalla cava e le mette sul suo **tassello stoccaggio**. Allo stesso modo, il giocatore alla sua sinistra prende **3 pietre**, il terzo giocatore **4 pietre** e il quarto giocatore **5 pietre**.

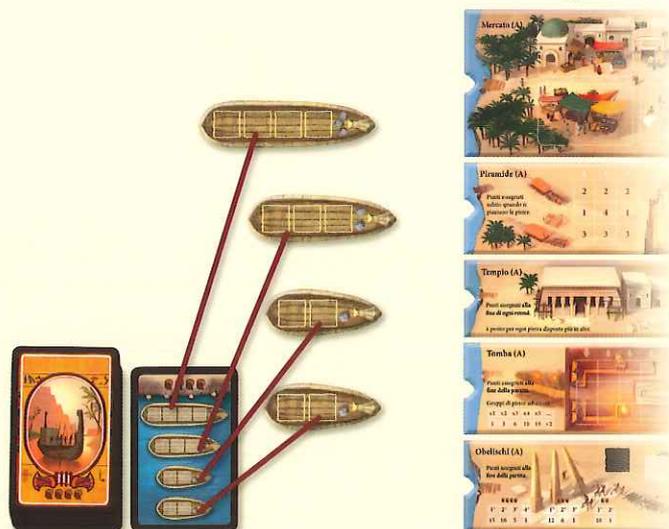
SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

La partita dura **6 round**.

SVOLGIMENTO DEL ROUND

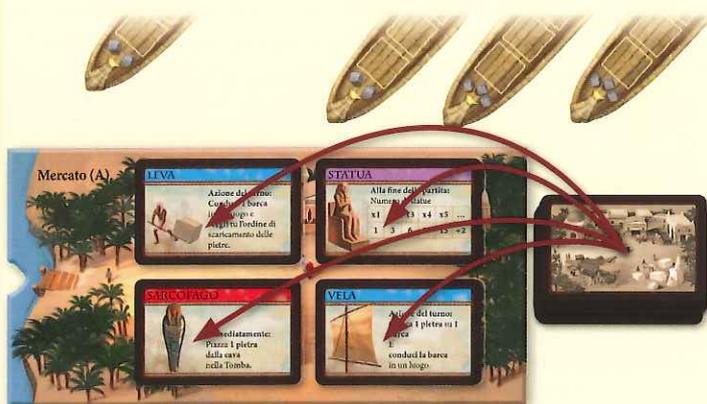
Ogni round si svolge come segue:

- **All'inizio del round** pescate e scoprite la **prima carta round**. La carta indica quali dei **4 tasselli barca** sono disponibili nel round. Mettete queste barche a una certa distanza a sinistra delle tessere luogo. Ogni barca ha una certa capienza, indicata dalle caselle per le pietre. Due barche hanno 4 caselle per le pietre, tre hanno 3 caselle, due hanno 3 caselle e una ha solo 1 casella.



Esempio: Per il round in corso, è stata pescata una carta con una barca da 4 caselle, una barca da 3 e due barche da 2. Le barche vengono prese e messe a una certa distanza a sinistra delle tessere luogo.

- Pescate poi le **prime 4 carte mercato** del mazzo e disponetele scoperte sulla tessera Mercato.



Nel caso il mazzo delle carte mercato sia esaurito, mischiate gli scarti e formatene uno nuovo.

- A questo punto i giocatori agiscono a turno, a partire dal giocatore iniziale.

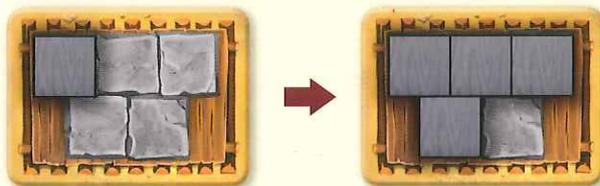
Le azioni del turno sono spiegate di seguito.

TURNO DI GIOCO

Quando è il tuo turno, **devi** eseguire solo una delle seguenti **4 azioni**:

Prendere nuove pietre

Prendi **3 pietre** dalla cava e mettile sul tuo **tassello stoccaggio**.



Attenzione: Il tassello stoccaggio ha posto per un **massimo di 5 pietre!** Se, ad esempio, ti rimane posto per sole 2 pietre, puoi prenderne solo due dalla cava. Se ci sono **già 5 pietre sul tuo tassello stoccaggio** o **non ci sono più pietre nella cava**, non puoi scegliere questa azione.

OPPURE

Caricare 1 pietra su una barca

Prendi **1 pietra** dal **tassello stoccaggio** e mettila in **una casella vuota a tua scelta** a bordo di una barca che **non è ancora stata condotta** in un luogo.



Se **non hai pietre sul tassello stoccaggio** o **non ci sono caselle vuote su una barca**, non puoi scegliere questa azione.

OPPURE

Condurre 1 barca in un luogo

Per condurre **1 barca** in un **luogo**, devi soddisfare **2 condizioni**:

1. La **barca** deve trasportare il **carico minimo di pietre**. Le **pietre grigie** a prua della barca indicano il carico minimo, che varia da barca a barca.
2. Il **luogo di destinazione** deve essere **libero**, cioè nessuna barca deve essere già stata condotta in quel luogo **nel round in corso**.

Le pietre della barca vengono poi scaricate **una per una** e disposte sulla tessera luogo dai rispettivi proprietari (di ogni colore) a **cominciare dalla pietra che si trova più avanti**. Le caselle vuote sulla barca vengono ignorate. Se **nessuna barca trasporta già il carico minimo di pietre**, non puoi scegliere questa azione.

In ognuno dei **5 luoghi** valgono **regole diverse** su ciò che il proprietario di una pietra può ottenere con ognuna delle pietre in esso disposte.

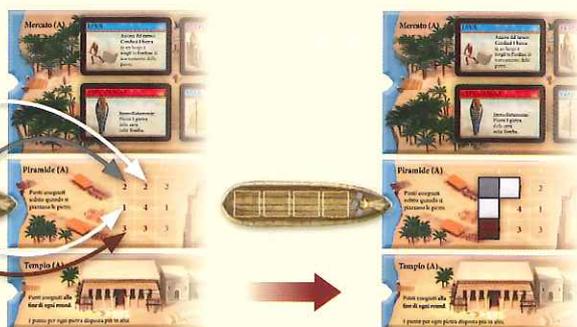
Il **Mercato (A)** e la **Piramide (A)** fanno ottenere punti immediatamente.

Il **Tempio (A)** fa ottenere punti **alla fine di ogni round**.

La **Tomba (A)** e gli **Obelischi (A)** fanno ottenere punti **alla fine della partita**.

Potete leggere più avanti le regole complete per ogni luogo nella sezione **"Spiegazione del lato A dei luoghi"** a pagg. 7-8 di questo libretto.

Importante: Puoi far partire una barca anche se **non contiene nessuna delle tue pietre**. Basta che soddisfi **entrambe le condizioni spiegate a pag. 4**. Dopo aver raggiunto un luogo, la barca scaricata e vuota **rimane lì fino alla fine del round**. Ciò significa che **nessun'altra barca** può essere condotta in quel luogo. Ad ogni round, un luogo può essere raggiunto da **una e una sola barca**.



Esempio: La barca da 4 caselle ha raggiunto la tessera Piramide. Iniziando dalla pietra che si trova più avanti, le pietre vengono disposte sulla Piramide. Ogni pietra piazzata sulla Piramide fa ottenere immediatamente tanti punti quanti ne sono scritti nella casella in cui viene disposta.

OPPURE

Giocare una carta mercato blu

Nel caso tua abbia una di queste carte, puoi giocarla per eseguire l'azione descritta su di essa.

La carta viene poi messa sul **mazzo degli scarti**.

Puoi usare solo **1 carta mercato blu** per turno.



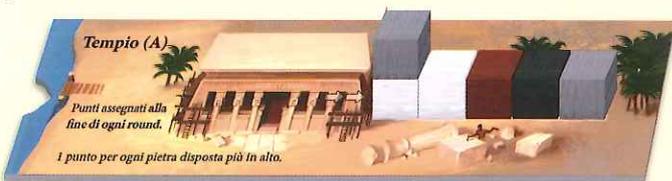
I turni si susseguono uno dopo l'altro nell'ordine prestabilito, con ogni giocatore che deve eseguire **solo un'azione alla volta**. Ad ogni giocatore toccano **più turni per round**, finché **tutte le 4 barche** sono state **condotte** in altrettanti luoghi e **il round finisce**.

Importante: Siccome sono disponibili solo 4 barche per round, una delle tessere luogo non verrà raggiunta da nessuna di loro.

FINE DEL ROUND

Quando **tutte le 4 barche** hanno raggiunto un luogo, il round finisce.

A questo punto **vengono assegnati i punti del Tempio**. Ogni pietra disposta **più in alto** su ogni casella fa ottenere 1 punto. Le **pietre** sotto quella più alta **non** fanno ottenere punti.



Esempio: I punti del Tempio vengono assegnati a fine round. In questo caso il grigio ottiene 2 punti (per due pietre più in alto). Il bianco, il marrone e il nero ottengono 1 punto a testa (per una pietra più in alto).

Le 4 barche usate nel round vengono rimesse **con il resto delle barche**.

Eventuali **carte mercato rimaste** sulla **tessera mercato** vengono tolte e messe sul **mazzo degli scarti**.

Inizia il **round successivo**.

Scoprite la **carta round successiva** del mazzo, prendete le **4 barche** raffigurate sulla carta e mettetele a sinistra delle tessere luogo.

Scoprite **4 nuove carte mercato** del mazzo e disponetele sulla tessera Mercato.

Il primo turno tocca al giocatore a **sinistra** di quello che nell'ultimo round **ha condotto a destinazione la quarta barca**. Il giocatore deve quindi eseguire una delle quattro azioni possibili.

FINE DELLA PARTITA

La partita finisce dopo **6 round**.

Dopodiché si assegnano i punti finali.

Punti finali

Vengono assegnati i punti per le pietre della **Tomba**.

L'assegnazione è spiegata a **pag. 7** nel paragrafo **"Tomba (A)"**.

Poi vengono assegnati i punti degli **Obelischi**. L'assegnazione è spiegata a **pag. 8** nel paragrafo **"Obelischi (A)"**.

Le **carte mercato Decorazione** e **Statua** fanno ottenere punti come **indicato su esse**.

L'assegnazione dei punti per queste carte è spiegato a **pag. 12**. Le **carte mercato inutilizzate** valgono ognuna **1 punto**.

Il giocatore con il punteggio più alto vince.

In caso di pareggio: Il giocatore con **più pietre** sul suo **tassello stoccaggio** vince lo spareggio. Se anche in questo sono pari, i giocatori condividono la vittoria.

L'autore



Phil Walker-Harding ama giocare e inventare giochi da tavolo fin da quando era bambino. Gli piacciono in particolare i giochi che riescono ad appassionare persone di diverse età e caratteri. Phil si interessa di teologia, di vecchi film hollywoodiani e dei miti dell'Antico Egitto. Vive con sua moglie Meredith a Sydney in Australia.

Il prototipo di "Imhotep", allora intitolato "Builders of Egypt", si è classificato secondo al Premio Archimede per autori di giochi nel 2010.



Illustrazioni: Miguel Coimbra

Grafica: Michaela Kienle

Redazione: Ralph Querfurth

Versione italiana: Tito Leati

Adattamento grafico: Mario Barbati

Supervisione: Giuliana Santamaria

Phil Walker-Harding e KOSMOS ringraziano tutti i tester del gioco e i lettori delle regole.

Un particolare ringraziamento a Meredith Walker-Harding, Leo Colovini, Chris Morphew, Nick Barnett, Kerryn e Andrew Young, Josh e Naomi Pryde, Marion Engelke, Wolfgang Lüdtkke, Maria Fischer-Witzmann, Arnd Fischer, Thomas Wessels, e Markus Potthast.

MADE IN GERMANY

Art.-Nr.: 692384

Tutti i diritti riservati.

© 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

© Giochi Uniti per la versione italiana

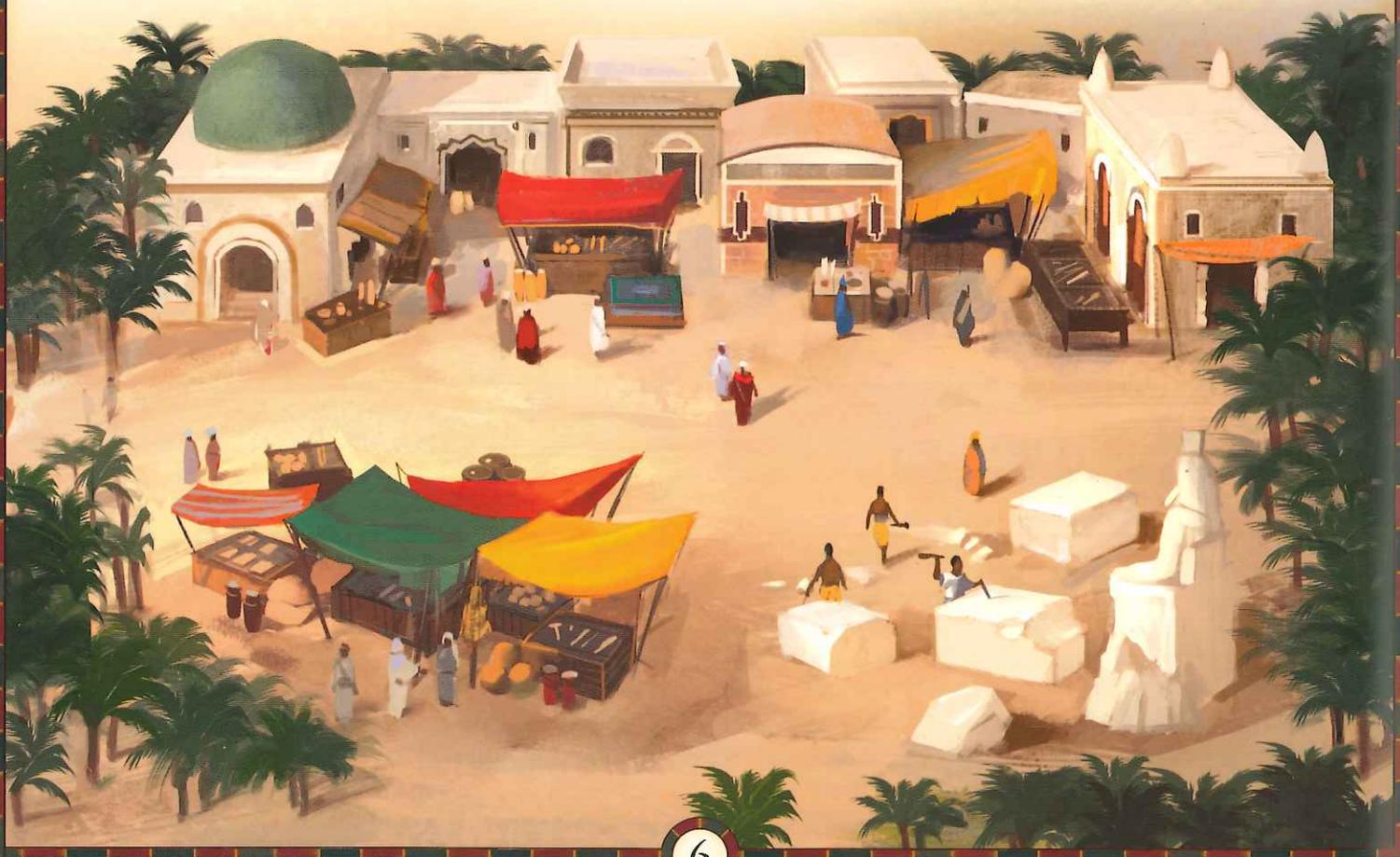
Via S. Anna dei Lombardi 36

80134 Napoli

Tel: +39 08119323393

info@giochiuniti.it

www.giochiuniti.it



SPIEGAZIONE DEL LATO A DEI LUOGHI

Mercato (A)

Per ogni pietra portata qui, il suo proprietario può prendere **subito 1 carta mercato** dalla tessera. La spiegazione delle diverse carte mercato è a pag. 12 di questo libretto.



Importante: La pietra portata qui viene rimessa **nella cava**.

I giocatori devono mettere le carte che prendono **scoperte** davanti a sé.

Le **carte rosse** hanno effetto **immediato** e vengono messe sul mazzo degli scarti.

Le **carte mercato blu** possono essere giocate **una volta** come azione in uno dei **turni successivi**. Le **carte viola Statua** e le **carte verdi Decorazione** fanno ottenere **punti alla fine della partita**.



Esempio: La barca da 4 caselle ha raggiunto la tessera Mercato. Il giocatore bianco può prendere per primo una carta e sceglie la Vela. La seconda scelta spetta al marrone, che sceglie la Statua. Infine tocca al grigio, che prende la Leva. Tutte le pietre della barca vengono rimesse poi nella cava.

Piramide (A)

Per ogni pietra portata qui, il suo proprietario ottiene **subito dei punti**.



I giocatori devono piazzare la loro pietra sulla **prima casella libera disponibile** nella Piramide. Il piazzamento delle pietre inizia **da sinistra in alto** e procede verso il basso fino al riempimento della colonna. Dopodiché si passa **alla casella in alto** della colonna in mezzo e così via.

Quando il **1° piano (3x3 pietre)** è completo, i giocatori passano al 2° piano.

Al **2° piano** si comincia di nuovo da sinistra in alto, anche se qui è possibile piazzare solo **4 pietre (2x2)**.

Poi segue il **3° piano**, su cui si può piazzare **solo 1 pietra**. Per ogni pietra piazzata si ottengono tanti **punti** quanti ne sono scritti nella sua casella. I valori delle pietre del 2° e 3° piano sono indicati **nella parte a destra della tessera**.

Se la **Piramide è completa**, i giocatori ottengono **1 punto** per **ogni altra pietra** trasportata su questa tessera. Le pietre aggiuntive vengono messe vicino al bordo destro della tessera Piramide.



Esempio: Ecco come può apparire una Piramide completa (su 3 piani) durante il gioco.

Tempio (A)

Per ogni pietra portata qui, il suo proprietario ottiene **punti alla fine di ogni round**,

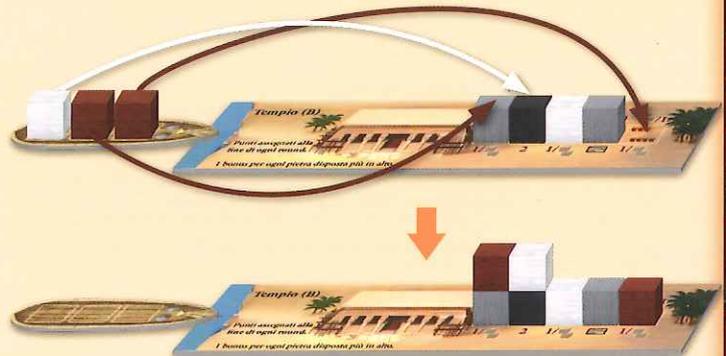


ma solo se la pietra è **quella più in alto** sulla sua casella.

I giocatori devono piazzare la loro pietra sulla **prima casella libera disponibile** nel Tempio. Il piazzamento inizia da **sinistra** e procede finché il 1° piano è completo. Con **3 o 4 giocatori tutte le cinque caselle** del Tempio vengono edificate, mentre con **2 giocatori** vengono piazzate pietre **solo nelle prime 4 caselle**.

Quando il **1° piano è completo**, si comincia a edificare il **2° piano di nuovo da sinistra**. Le pietre vengono messe **direttamente sopra** quelle sottostanti.

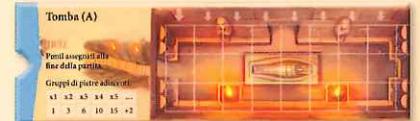
Non c'è limite di altezza.



Esempio: La barca da 3 caselle ha raggiunto la tessera Tempio. La prima pietra marrone viene piazzata nell'ultima casella libera del 1° piano. La seconda pietra marrone va sulla prima casella del 2° piano. La pietra bianca va sulla seconda casella del 2° piano.

Tomba (A)

Per ogni pietra portata qui, il suo proprietario ottiene **punti alla fine della partita**.



Il piazzamento delle pietre inizia **da sinistra in alto** e procede verso il basso fino al riempimento della colonna. Dopodiché si passa **alla casella in alto** della colonna successiva e così via.

La Tomba è **illimitata verso destra**. Ciò significa che possono esserci un numero illimitato di colonne aggiuntive, anche quando la tessera è piena.
Alla fine della partita i giocatori ottengono punti per ogni gruppo di **pietre adiacenti (non in diagonale)** del loro colore. Il numero di pietre adiacenti determina i punti.

Pietre adiacenti:

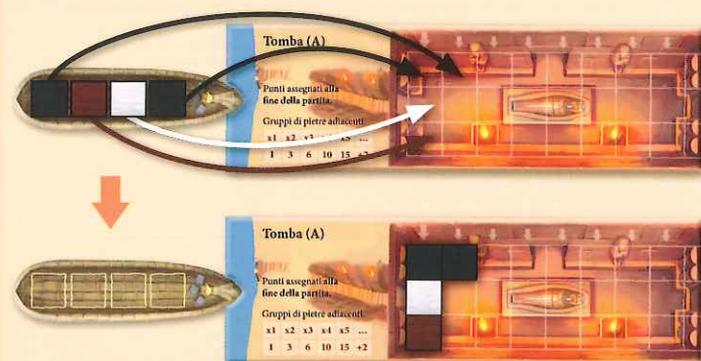
x1	x2	x3	x4	x5	...
----	----	----	----	----	-----

Punti:

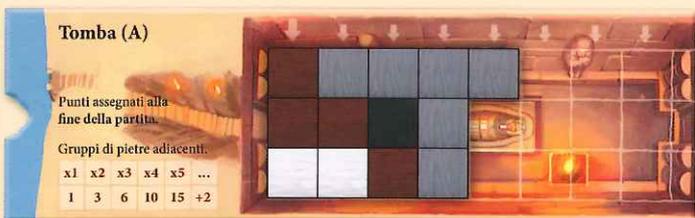
1	3	6	10	15	+2
---	---	---	----	----	----

Per i gruppi di **più di 5 pietre adiacenti**, si ottengono **2 punti extra per ogni pietra aggiuntiva**.

Importante: I giocatori ottengono i punti per **tutti i loro gruppi** di pietre adiacenti, **non viene conteggiato solo il gruppo più grande**.



Esempio: La barca da 4 caselle ha raggiunto la tessera Tomba. Le pietre vengono piazzate in sequenza a partire da sinistra in alto, una colonna dopo l'altra.



Esempio: In una partita a 4 giocatori, alla fine la Tomba potrebbe avere questo aspetto. Il giocatore bianco ottiene 3 punti per il suo gruppo di 2 pietre. Il nero ottiene 1 punto per il suo gruppo da 1 pietra. Il marrone ottiene 6 punti per il suo gruppo da 3 pietre e 1 punto per il suo gruppo da 1 pietra. Il grigio, per il suo gruppo da 6 pietre, ottiene 15 + 2 = 17 punti.

Obelischi (A)

Per ogni pietra portata qui, il suo proprietario ottiene **punti alla fine della partita**.

I giocatori devono piazzare ognuna delle loro pietre sulla **casella del loro colore**. In questo modo si forma una **pila** di pietre. Ogni giocatore porta avanti il suo obelisco personale.
Alla fine della partita i giocatori ottengono punti dal loro obelisco in proporzione alla sua altezza: più pietre ci sono nella pila, più punti si ottengono.



In una partita a due vale quanto segue:

Il giocatore con l'obelisco più alto ottiene 10 punti.
 Il giocatore con quello più basso ottiene 1 punto.

In una partita a tre vale quanto segue:

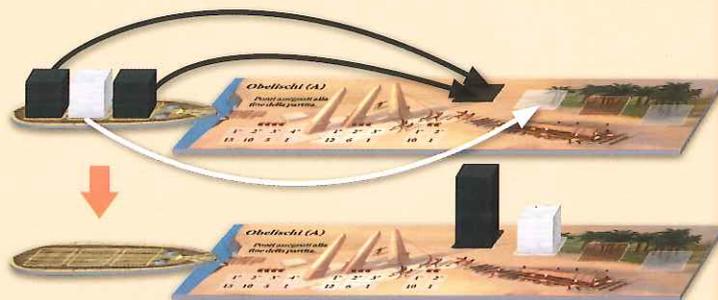
Il giocatore con l'obelisco più alto ottiene 12 punti.
 Il giocatore al 2° posto ottiene 6 punti.
 Il giocatore al 3° posto ottiene 1 punto.

In una partita a quattro vale quanto segue:

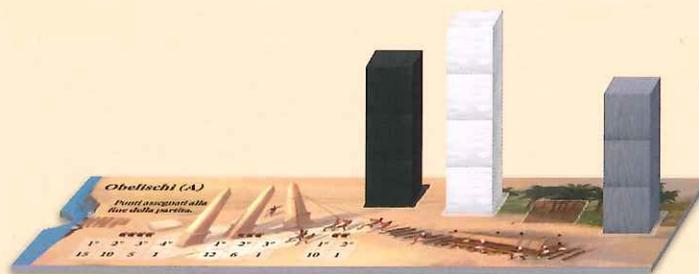
Il giocatore con l'obelisco più alto ottiene 15 punti.
 Il giocatore al 2° posto ottiene 10 punti.
 Il giocatore al 3° posto ottiene 5 punti.
 Il giocatore al 4° posto ottiene 1 punto.

Importante:

- È necessario piazzare **almeno 1 pietra** nella propria casella per ottenere i punti.
- In caso di **pareggio** si sommano i punti relativi ai piazzamenti e si spartiscono equamente tra i giocatori alla pari. Ognuno dei giocatori alla pari ottiene questi punti **arrotondati per difetto**.



Esempio: La barca da 3 caselle ha raggiunto la tessera Obelischi. Le pietre vengono piazzate in sequenza nelle caselle dei rispettivi colori, impilate una sull'altra.



Esempio: In una partita a 4 giocatori, il giocatore nero ha un obelisco di 3 pietre. Il bianco ha 4 pietre, il marrone non ne ha nessuna e il grigio ne ha 3. In questo modo il bianco ottiene 15 punti, il nero e il grigio si spartiscono i punti del 2° e del 3° posto. Entrambi ottengono (10 + 5) : 2 = 7,5 punti arrotondati per difetto, quindi 7 punti. Il marrone non ottiene punti, poiché non ha piazzato nessuna pietra nella sua casella.

VARIANTE: IL LATO B DELLE TESSERE

Tutte le tessere **luogo** hanno un **lato A** e un **lato B**. Finora avete giocato solo con il lato A. In seguito potete provare a giocare con il lato B dei luoghi.

Potete anche mischiare i due lati, giocando con **alcune tessere (A) e alcune (B)**. Sentitevi liberi di provare diverse combinazioni.

Mercato (B)



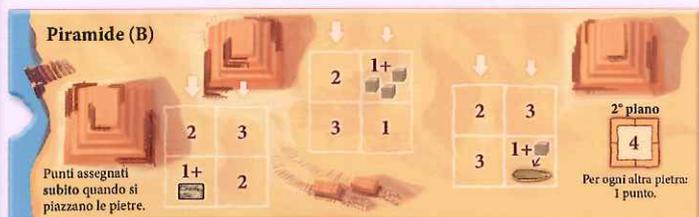
Il lato B funziona come il lato A, ma con le seguenti modifiche:

nello **spazio per la carta in basso a destra** mettete all'inizio del round **2 carte coperte**.

Per una pietra portata qui, il suo proprietario può **prendere entrambe le carte coperte**, guardarle e decidere quale delle due tenere. L'altra carta viene messa scoperta sul **mazzo degli scarti**.



Piramide (B)



Il lato B funziona come il lato A, ma con le seguenti modifiche:

quando una pietra viene portata qui, il suo proprietario può **decidere a quale delle 3 piramidi** destinarla.

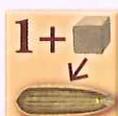
Alcune caselle delle piramidi fanno ottenere dei particolari bonus:



Ottieni **1 punto** e puoi subito pescare la **prima carta mercato del mazzo**.



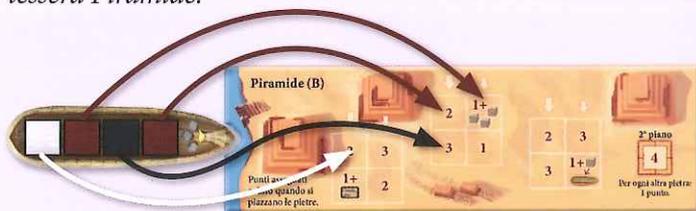
Ottieni **1 punto** e puoi subito prendere **3 pietre dalla cava** e metterle sul tuo **tassello stoccaggio**.



Ottieni **1 punto** e puoi subito prendere **1 pietra** dal tuo **tassello stoccaggio** e metterla su una **casella vuota** di una barca che non è stata ancora condotta in un luogo.

Il piazzamento delle pietre sulle piramidi comincia da sinistra in alto.

La pietra sul 2° piano delle piramidi vale 3 punti. Se tutte le **piramidi sono complete**, i giocatori ottengono **1 punto per ogni altra pietra** trasportata su questa tessera. Le pietre aggiuntive vengono messe vicino al bordo destro della tessera Piramide.



Esempio: La barca da 4 caselle ha raggiunto la tessera Piramide. Il giocatore marrone piazza la sua prima pietra sulla prima casella della costruzione in mezzo. Poi, il nero mette la sua pietra sulla seconda casella della stessa costruzione. Il marrone, a questo punto, mette la sua seconda pietra sulla terza casella. In ultimo, il giocatore bianco mette la sua pietra sulla prima casella della costruzione a sinistra.

Tempio (B)



Il lato B funziona come il lato A, ma con le seguenti modifiche:

alla fine di ogni round ognuna delle pietre **più in alto** fa ottenere dei **particolari bonus**, che dipendono dalla casella su cui la pietra si trova:



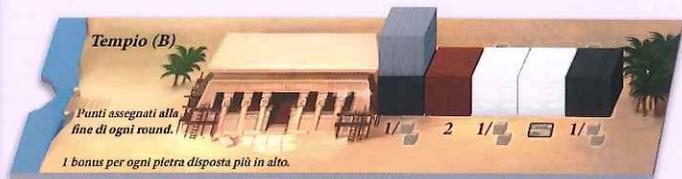
Ottieni **1 punto** oppure puoi subito prendere **2 pietre** dalla cava e metterle sul tuo **tassello stoccaggio**.



Ottieni **2 punti**.

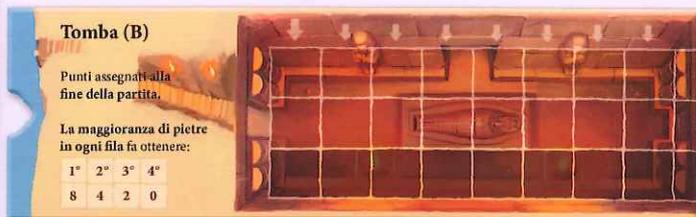


Puoi subito pescare la **prima carta mercato del mazzo**.



Esempio: I punti del Tempio sono stati assegnati alla fine del round. In questo caso il giocatore grigio può decidere se ottenere 1 punto o prendere 2 pietre dalla cava. Il marrone ottiene 2 punti. Il bianco può decidere se ottenere 1 punto o prendere 2 pietre dalla cava. Inoltre, pesca la prima carta mercato del mazzo. Il nero può decidere se ottenere 1 punto o prendere 2 pietre dalla cava.

Tomba (B)

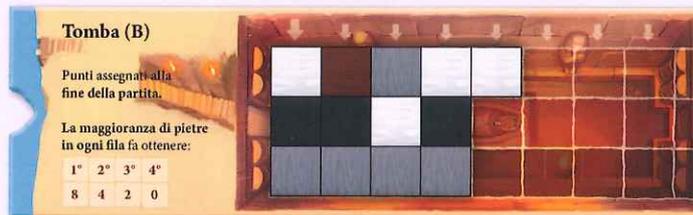


Il lato B funziona come il lato A, ma con le seguenti modifiche:
alla fine della partita i punti indicati sulla tessera vengono assegnati in base alla **maggioranza ottenuta su ognuna delle 3 file** della Tomba.

Ogni fila viene conteggiata singolarmente.

Importante:

- È necessario avere **almeno 1 pietra** in una fila, per ottenere punti da quella fila.
- Le pietre di un colore **non devono essere adiacenti**.
- In caso di **pareggio** si sommano i punti relativi ai piazzamenti e si spartiscono equamente tra i giocatori alla pari. Ognuno dei giocatori alla pari ottiene questi punti **arrotondati per difetto**.



Esempio: I punti della Tomba vengono assegnati alla fine della partita.



Nella fila in alto il giocatore bianco ha la maggioranza con 3 pietre, perciò ottiene 8 punti. Il marrone e il grigio si spartiscono i punti del 2° e del 3° posto con 1 pietra a testa, perciò ottengono ognuno $(4 + 2) : 2 = 3$ punti.

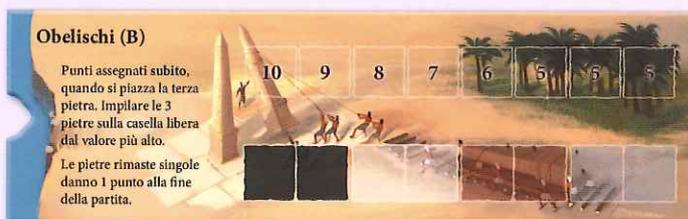


Nella fila in mezzo il giocatore nero ha la maggioranza con 3 pietre e ottiene 8 punti. Il bianco segue al 2° posto con 1 pietra e ottiene 4 punti. Il marrone e il grigio non sono presenti sulla fila, quindi non ottengono punti da essa.



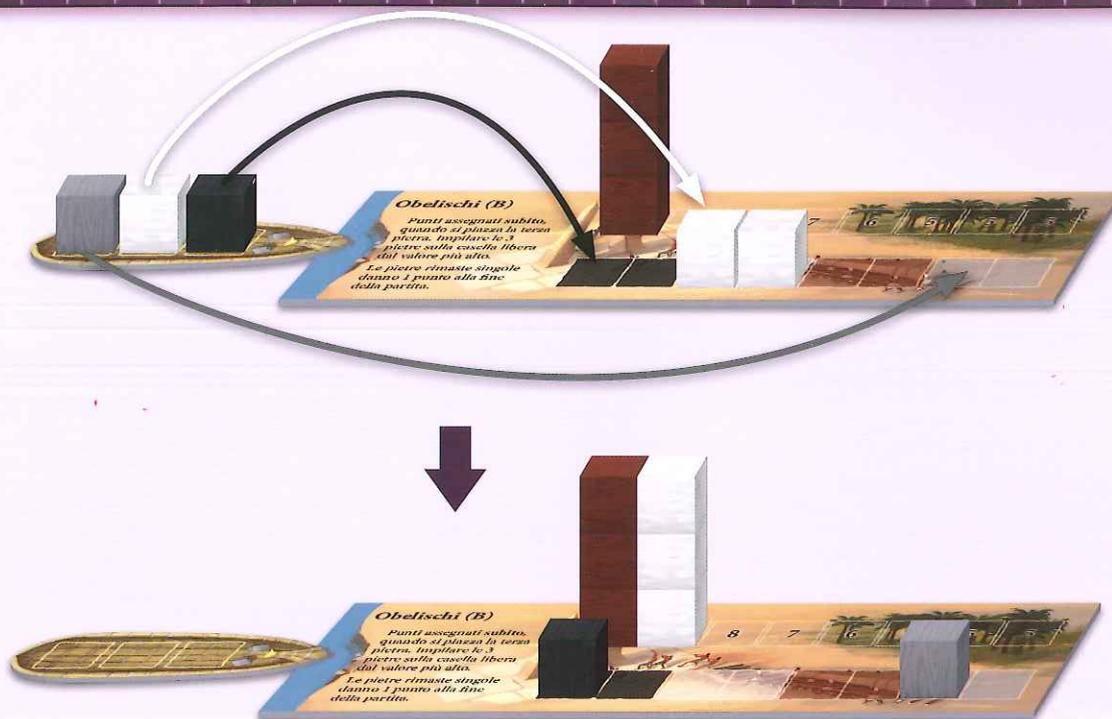
Nella fila in basso il giocatore grigio ha la maggioranza con 4 pietre e ottiene 8 punti. Nessun altro colore è presente, quindi nessun altro ottiene punti.

Obelischi (B)



Il lato B funziona come il lato A, ma con le seguenti modifiche:

quando una pietra viene portata qui, viene piazzata su una delle due **caselle del colore corrispondente**. Quando arriva la terza pietra, il giocatore ottiene immediatamente dei punti. Le **3 pietre** vengono **impilate** sulla casella numerata con il **valore più alto** ancora disponibile. Il giocatore ottiene i punti segnati sulla casella.



Esempio: La barca da 3 caselle ha raggiunto gli Obelischi. Il giocatore nero piazza la sua pietra su una casella vuota del suo colore. Il bianco ha già due pietre bianche sulla tessera. Siccome ora ci sono 3 pietre bianche, queste vengono impilate sulla casella numerata con il valore più alto ancora disponibile (valore 9). Il bianco ottiene subito 9 punti. Infine, il grigio mette la sua pietra su una casella vuota del suo colore.

VARIANTE: L'IRA DEL FARAONE

Quando desiderate giocare con una regola più "dura", provate quanto segue:

Verrete sanzionati qualora non abbiate partecipato alla costruzione di tutti e quattro i monumenti.

Ciascun giocatore che alla fine della partita **non avrà portato almeno 1 pietra** in ognuna delle **quattro tessere** Piramide, Tempio, Tomba e Obelischi **perderà 5 punti**.



SPIEGAZIONE DELLE CARTE MERCATO

Qui trovate una panoramica di tutte le carte mercato e una descrizione dei loro effetti.

Potrete leggere per la prima volta la spiegazione relativa a una carta mercato quando quest'ultima entrerà in gioco.

Entrata, Sarcofago, Strada lastricata (2 per ognuna)



Quando prendi una di queste carte, piazza subito 1 pietra del tuo colore dalla cava nella prima casella libera del luogo indicato. La carta viene poi messa sul mazzo degli scarti.

Decorazione: Piramide, Decorazione: Tempio, Decorazione: Tomba, Decorazione: Obelischi (2 per ognuna)



Quando prendi una di queste carte, tienila fino alla fine della partita scoperta davanti a te.

Alla fine della partita riceverai 1 punto per ogni 3 pietre (tue o di altri giocatori) che si trovano nel luogo indicato sulla carta.



Tomba (A)

Punti assegnati alla fine della partita:

x1	x2	x3	x4	x5	...
1	3	6	10	15	+2

Gruppi di pietre adiacenti:

Esempio: Alla fine della partita nella Tomba si trovano 13 pietre. Ogni carta **Decorazione: Tomba** vale quindi 4 punti.

Statua (x10)



Quando prendi una di queste carte, tienila fino alla fine della partita scoperta davanti a te.

Alla fine della partita riceverai un certo numero di punti a seconda del numero di carte Statua in tuo possesso, come indicato nella seguente tabella:

Numero di statue					
x1	x2	x3	x4	x5	...
1	3	6	10	15	+2



Esempio: Alla fine della partita un giocatore ha 3 carte **Statua**, perciò ottiene 6 punti.

Se si hanno più di 5 Statue, ogni Statua aggiuntiva vale 2 punti extra.

Carte mercato blu

Puoi giocare solo e soltanto 1 carta mercato blu a turno. L'uso di una carta mercato blu può essere fatto solo in **alternativa**, e non in **aggiunta**, a una delle altre possibili azioni del turno: prendere nuove pietre, caricare 1 pietra su una barca, condurre 1 barca in un luogo. Ci sono diversi tipi di carte mercato blu:

Leva (x2)



Quando prendi questa carta, mettila scoperta davanti a te **fino al momento di usarla**. In un turno a venire, potrai giocarla per eseguire la seguente azione:

Condurre 1 barca in un luogo, dove potrai decidere tu l'ordine in cui le pietre vengono scaricate.

Entrambe le normali condizioni per poter condurre una barca in un luogo devono ovviamente essere soddisfatte. La carta viene poi messa sul mazzo degli scarti.

Se non la usi fino alla fine della partita, questa carta ti fa ottenere 1 punto.

Martello (x2)



Quando prendi questa carta, mettila scoperta davanti a te **fino al momento di usarla**. In un turno a venire, potrai giocarla per eseguire la seguente azione:

Prendere 3 pietre dalla cava e metterle sul tuo tassello stoccaggio.

In aggiunta, potrai anche caricare 1 pietra dal tuo tassello stoccaggio su 1 barca.

La carta viene poi messa sul mazzo degli scarti.

Se non la usi fino alla fine della partita, questa carta ti fa ottenere 1 punto.

Vela (x3)

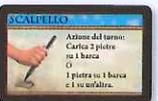


Quando prendi questa carta, mettila scoperta davanti a te **fino al momento di usarla**. In un turno a venire, potrai giocarla per eseguire la seguente azione:

Caricare 1 pietra su 1 barca e condurre la stessa barca in un luogo.

Le due normali condizioni per poter condurre una barca in un luogo devono ovviamente essere soddisfatte. La carta viene poi messa sul mazzo degli scarti. Se non la usi fino alla fine della partita, questa carta ti fa ottenere 1 punto.

Scalpello (x3)



Quando prendi questa carta, mettila scoperta davanti a te **fino al momento di usarla**. In un turno a venire, potrai giocarla per eseguire la seguente azione:

Caricare 2 pietre su 1 barca o 1 pietra su 1 barca e 1 su un'altra.

Le due normali condizioni per poter condurre una barca in un luogo devono ovviamente essere soddisfatte.

La carta viene poi messa sul mazzo degli scarti.

Se non la usi fino alla fine della partita, questa carta ti fa ottenere 1 punto.