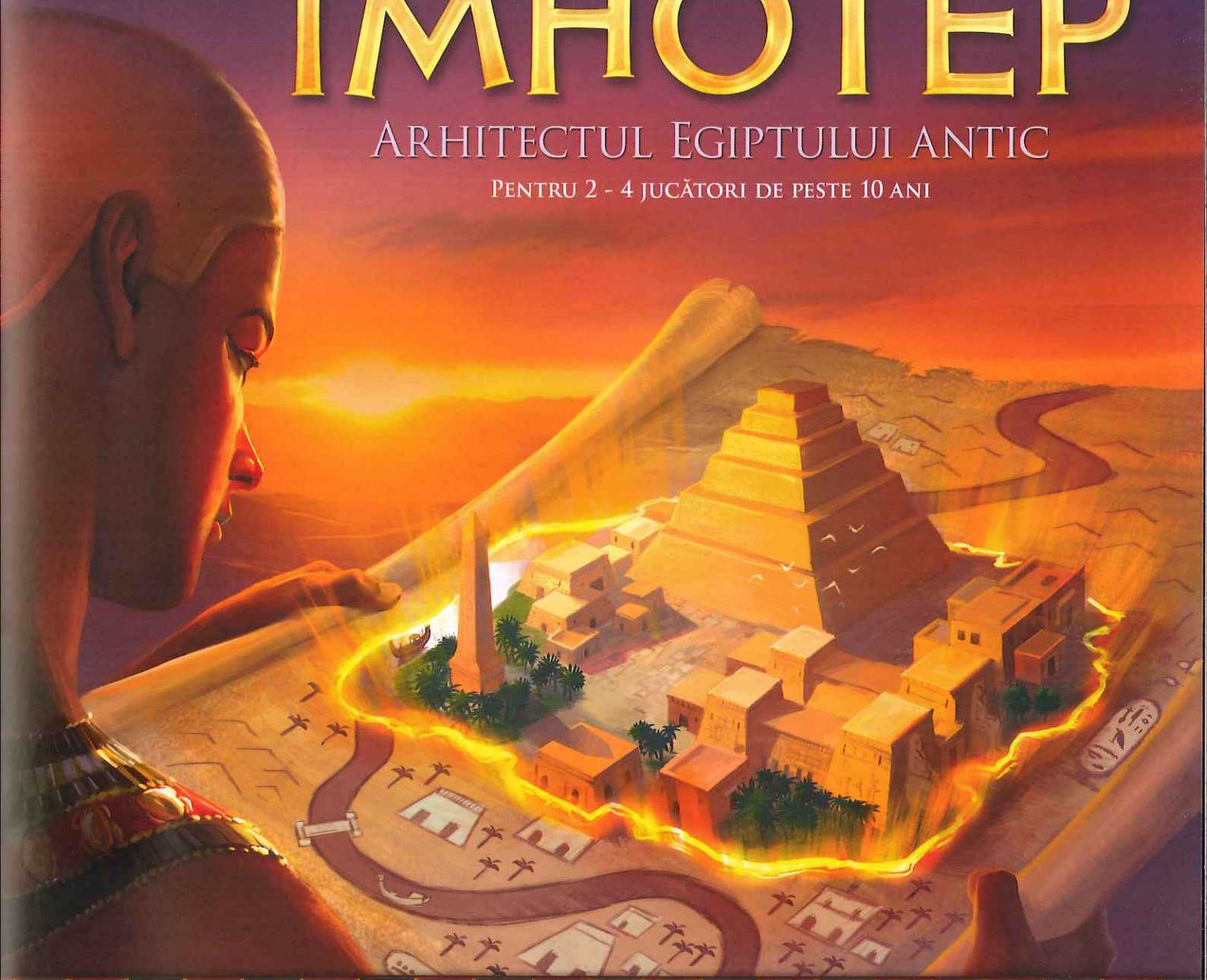


PHIL WALKER-HARDING

IMHOTEP

ARHITECTUL EGIPTULUI ANTIC

PENTRU 2 - 4 JUCĂTORI DE PESTE 10 ANI



ISTORICUL JOCULUI

Imhotep a fost primul și cel mai faimos arhitect al Egiptului. El este considerat ca fiind unul dintre primele genii universale din istoria omenirii. Fiind arhitectul regal, el este considerat responsabil de construirea primei piramide din Egipt - Piramida Djoser în Sakkară. Poți să faci același lucru ca Imhotep și să creezi monumente pentru eternitate? Pentru aceasta ai nevoie de blocuri de piatră pe care să le duci cu ajutorul bărcilor în diferite locații. Atenție, tu nu poți decide de unul singur în ce direcție vor pleca bărcile cu blocurile tale de piatră! Ceilalți jucători au propriile lor planuri și încearcă să te împiedice. O competiție pentru cele mai valoroase transporturi de blocuri de piatră. Cu tactica potrivită și un pic de noroc, poți reuși

CUPRINS

Istoricul jocului	1
Instrucțiuni de joc	2
Impressum	6
Note explicative pentru fața A	
a planșelor de joc.....	7
Varianta: Fața B a planșelor de joc	9
Varianta: Mânia faraonului	11
Pe scurt:Explicații la	
cărțile surpriză "La piață"	12

SCOPUL JOCULUI

Fiecare jucător preia rolul unui inginer constructor egiptean. Pe parcursul a 6 runde, blocurile de piatră trebuie dirijate către cinci locații diferite în scopul de a construi monumente, astfel încât la sfârșitul jocului să aveți cele mai multe puncte. Când îți vine rândul, poți alege una dintre următoarele patru opțiuni de acțiune:

- să obții blocuri de piatră
- să așezi 1 bloc de piatră pe una dintre bărci
- să conduci 1 barcă la una dintre locații
- să folosești 1 carte surpriză "La piață" albastră

Livrarea de blocuri de piatră îți poate aduce un număr diferit de puncte, prin diferite modalități: astfel, uneori se primesc puncte imediat, alteleori la sfârșitul runde sau la sfârșitul jocului; uneori câștigi mai multe puncte, alteleori mai puține, deci fii pe fază.

Cel care, după 6 runde, are cele mai multe puncte câștigă jocul.

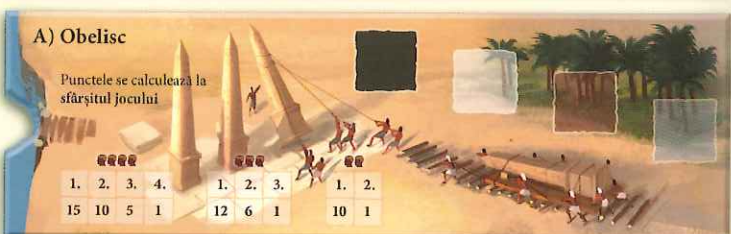
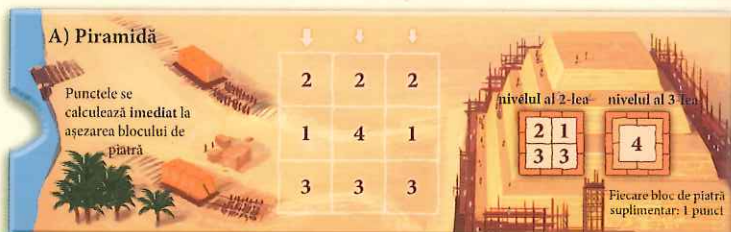
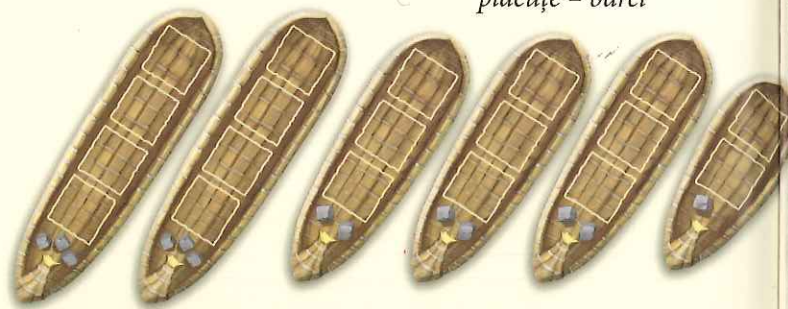
CONȚINUT

- 120 de blocuri de piatră
(câte 30 în fiecare dintre culorile:
negru, alb, maro, gri)
- 5 planșe de joc reprezentând diferite locații
- 1 tablă de scor
- 8 plăcuțe - bărci
- 4 cartonașe - depozit
(câte unul în fiecare culoare:
negru, alb, maro, gri)
- 21 de cărți de rundă (având pe spate o barcă)
- 34 de cărți surpriză "La piață" (având pe spate piața)

planșe de joc - locații

cartonașe - depozite

plăcuțe - bărci



PREGĂTIREA JOCULUI



cărți de rundă



cărți surpriză "La piață"



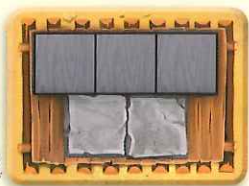
carieră de piatră
(blocurile de piatră ale tuturor jucătorilor)



Tabla de scor

(Puteți ajunge și la mai mult de 40 de puncte. În acest caz, continuați să avansați pe tablă și nu uitați la sfârșit să adunați 40 puncte, pentru că ați înconjurat-o odată.)

Jucătorul care începe
(2 blocuri de piatră pe
cartonașul - depozit)



- Plasați cele **5 locații - planșe de joc** pe mijlocul mesei, cum este prezentat în figura alăturată. **Toate planșele** au o **față A** și o **față B**. Pentru primele jocuri este recomandat să jucați cu fața A a planșelor de joc reprezentând diferite locații. Mai târziu, puteți încerca să jucați și cu fața B a planșelor. La primul joc aveți grijă ca fața A a planșelor de joc să fie vizibile.
- Plasați **tabla de scor** la dreapta planșelor de joc.
- Plasați cele **8 plăcuțe - bărci** deasupra planșelor de joc.
- Sortați cărțile și formați un teanc cu cele **21 de cărți de rundă** și un teanc cu cele **34 de cărți surpriză**.
- Amestecați cele **34 de cărți surpriză** și puneți-le într-un teanc cu fața în jos în dreapta planșei de joc „A) Piață“.
- Există **7 cărți de rundă** pentru doi, trei, respectiv patru jucători.

Cele 7 cărți cu **2 capete** le folosiți pentru **jocul în doi**.



Cele 7 cărți cu **3 capete** le folosiți pentru **jocul în trei**.



Cele 7 cărți cu **4 capete** le folosiți pentru **jocul în patru**.



Selectați cele 7 cărți care se porivesc cu numărul de jucători. Celelalte 14 cărți puneți-le înapoi în cutie, nu veți avea nevoie de ele. Deoarece se joacă doar **6 runde**, alegeți în mod **aleatoriu una** dintre cele 7 cărți aferente numărului de jucători de la masă și puneți-o **înapoi în cutie** fără a vă uita la ea. **Amestecați cele 6 cărți de rundă rămase** și așezați-le pe masă, **cu fața în jos**, într-un teanc, lângă cele 8 bărci.

- Fiecare jucător își alege o **culoare** (negru, alb, maro sau gri) și primește **cartonașul-depozit** de culoarea respectivă.
- **Toate blocurile de piatră** se așează într-o grămadă la dreapta planșelor de joc, ele formând **cariera de piatră**.
- Dacă joacă mai puțin de 4 jucători, atât blocurile de piatră cât și cartonașele de depozitare nu sunt necesare și trebuie puse înapoi în cutie.
- Fiecare jucător plasează **1 bloc de piatră** de culoarea sa **pe pătratul „0/40“** al tablei de scor.
- Alegeți **jucătorul care să înceapă**. Jucătorul care începe primește **2 blocuri de piatră** și le plasează **pe cartonașul lui de depozitare**. Jucătorul din stânga lui primește **3 blocuri de piatră**, al treilea jucător primește **4 blocuri de piatră** și al patrulea jucător **5 blocuri de piatră**.

INSTRUCȚIUNI DE JOC

Jocul se desfășoară în **6 runde**.

DESFĂȘURAREA UNEI RUNDE

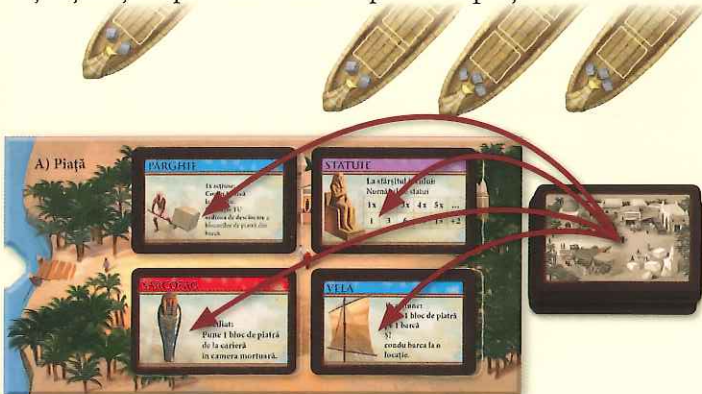
Fiecare rundă va decurge în felul următor:

- La începutul rundei întoarceți prima carte de rundă. Ea indică care 4 plăcuțe - bărci sunt disponibile în această rundă. Plasati aceste bărci în stânga planșelor de joc-locații. Plăcuțele - bărci sunt de mai multe dimensiuni, având o capacitate diferită de transport: două plăcuțe-bărci au loc pentru transportul a 4 blocuri de piatră, trei plăcuțe-bărci au loc pentru transportul a 3 blocuri de piatră, două plăcuțe-bărci au loc pentru transportul a 2 blocuri de piatră și o plăcuță-barcă care poate fi încărcată doar cu 1 bloc de piatră.



Exemplu: Considerăm că ați întors cartea din imagine: luați o plăcuță-barcă care poate transporta 4 blocuri de piatră, una care poate transporta 3 blocuri de piatră și două care pot transporta 2 blocuri de piatră și așezați-le în stânga planșelor de joc-locații.

- Întoarceți **primele 4 cărți surpriză** "La piață" din teanc și așezați-le pe cardul care reprezintă piața.



În cazul în care nu mai sunt cărți în teanc, amestecați cărțile decartate, pentru a forma un nou teanc.

- Jucătorii joacă în sensul acelor de ceasornic, începând cu primul jucător.

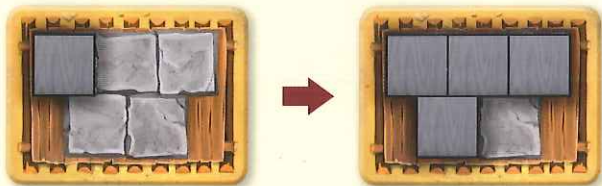
Jocul continua în felul următor:

MUTARE

Când îți vine rândul, **trebuie să faci una dintre următoarele 4 acțiuni**:

Obține noi blocuri de piatră

Alege **3 blocuri de piatră** din carieră și pune-le pe **cartonașul-depozit** care-ți aparține.

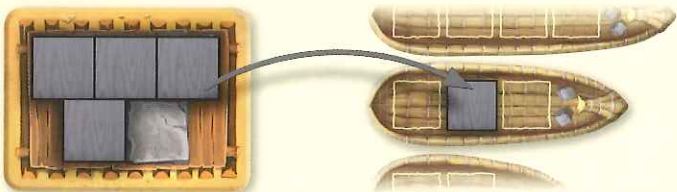


Atenție: Cartonașul-depozit poate depozita **cel mult 5 blocuri de piatră!** Dacă mai ai loc doar pentru 2 blocuri de piatră și alegi această acțiune, poți lua numai 2 blocuri de piatră de la carieră.

SAU

Pune 1 bloc de piatră pe o barcă

Alege **1 bloc de piatră** de pe cartonașul tău de depozitare și așează-l pe oricare **dintre locurile libere ale unei bărci** care **nu a fost încă** condusă la o locație.



Dacă ai deja 5 blocuri de piatră pe cartonașul-depozit sau dacă **nu mai sunt blocuri de piatră în carieră**, atunci nu poți alege această acțiune.

SAU

Condu 1 barcă la o locație

Pentru aceasta acțiune trebuie să fie îndeplinite **2 condiții**:

- Barca** trebuie să aibe **încărcătura minimă**, adică numărul minim de blocuri de piatră. **Simbolul-piatră gri** din vârful bărcii arată numărul de blocuri de piatră considerate încărcătura minimă. Acest număr variază de la barcă la barcă.

- Locul de destinație** trebuie să fie **liber**, asta înseamnă că **în această rundă**, nicio barcă nu trebuie să fi ajuns aici.

Blocurile de piatră din barcă sunt descărcate **pe rând**, fiecare de către proprietarul ei (în funcție de culoare) și plasate pe tabla de joc (locația) respectivă – **începând cu blocurile de piatră așezate în partea din față a bărcii**. Nu luați în seamă locurile goale de pe barcă.

În fiecare dintre cele 5 locații, pentru blocurile de piatră descărcate acolo, proprietarului blocurilor de piatră i se calculează diferit numărul de puncte cuvenite.

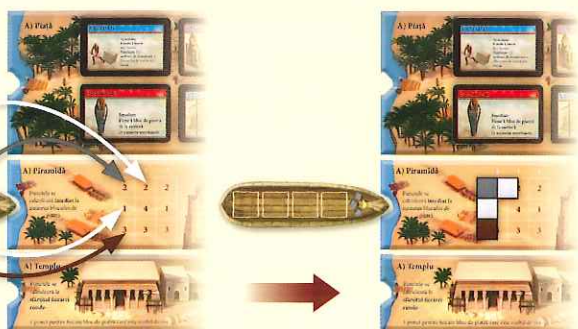
La **Piața-A** și **Piramida-A** punctele se calculează **imediat**.

La **Templu-A** punctele se calculează la **sfârșitul fiecărei runde**.

La **Camera mortuară-A** și **Obelisc-A** punctele se calculează la **sfârșitul jocului**.

Citiți și regulile detaliate pentru fiecare locație în parte la capitoul intitulat „**Note explicative pentru fața A a planșelor de joc**” de la paginile 7 și 8 din acest manual.

Important: Puteți conduce o barcă chiar dacă **nu aveți niciun bloc de piatră** propriu încărcat pe ea, dar trebuie să fie îndeplinite **ambele condiții precizate la pagina 4**. Ajunsă la destinație, barca – după ce este descărcată - **va rămâne ancorată** la docul respectivei locații până la **sfârșitul runde**. Astfel puteți vedea că în această rundă docul este ocupat și **alte bărci nu mai pot opri** la această locație. La fiecare locație poate acosta **doar o singură barcă** în fiecare rundă



Exemplu: Această barcă cu 4 locuri a fost condusă la piramidă. Blocurile de piatră se descarcă și se construiește piramida, începând cu blocul de piatră din față. La construirea piramidei punctele câștigate se calculează **imediat**, adică pentru fiecare bloc de piatră amplasat aici – numărul de puncte primit pentru fiecare bloc de piatră din piramidă este înscris pe tabla de joc.

SAU

Joacă 1 carte surpriză albastră

Dacă deții o astfel de carte, o poți pune în joc și utiliza funcția sa. Cartea odată jucată se pune în teancul de **cărți decartate**. Aveți posibilitatea să utilizați doar 1 carte surpriză albastră per mutare.



Rândul vă vine alternativ și atunci faceți **doar câte o acțiune**.

La **fiecare rundă** vă vine rândul de **mai multe ori**. Aceasta datorită faptului că runda se **încheie** doar când **toate cele 4 bărci** au ajuns la o **locație**.

Important: Din moment ce sunt disponibile doar 4 bărci pentru fiecare rundă, la una dintre cele 5 locații nu va ajunge nicio barcă!

SFÂRȘITUL RUNDEI

Când **toate cele 4 bărci** au ajuns la o destinație, runda se încheie.

Acum, **se punctează templul**. Fiecare bloc de piatră **vizibil de sus**, aduce **1 punct**. **Blocurile de piatră acoperite** nu mai aduc **niciun punct**.



Exemplu: Templul este evaluat la finalul runde.

Aici jucătorul „gri” primește 2 puncte (pentru 2 din blocurile de piatră vizibile de sus). Jucătorii „alb”, „maro” și „negru” primesc fiecare câte 1 punct (pentru câte 1 bloc de piatră vizibil de sus).

- La sfârșitul runde puneți cele 4 bărci folosite **înapoi lângă celelalte bărci**.
- **Cărțile surpriză aflate pe locația ”Piață” rămase neîntoarse** se scot din joc și se pun în teancul de cărți decartate.

Runda următoare începe.

Întoarceți **următoarea carte rundă** din teanc, căutați cele **4 bărci** reprezentate pe ea și plasați-le în stânga planșelor de joc (locații).

Întoarceți **următoarele 4 cărți surpriză** din teanc și plasați-le pe planșa ”Piață”.

Jucătorul **din stânga** celui care în runda precedentă a transportat cea de-a **patra barcă** va începe această rundă, alegând care dintre cele patru acțiuni o va întreprinde.

SFÂRȘITUL JOCULUI

Jocul se termină după **6 runde**.

Urmează calcularea scorului final și definitivarea clasamentului.

Clasamentul final

În primul rând se calculează punctele pentru blocurile de piatră din camera mortuară. Modalitatea de calcul a punctelor este explicată la pagina 7 în cadrul subcapitolului „A-Camera mortuară”.

Urmează calcularea punctelor pentru obelisc. Modalitatea de calcul a punctelor este explicată la pagina 8 în cadrul subcapitolului „A-Obelisc”.

Cărțile surpriză „Ornament” și „Statuie” se punctează în conformitate cu valoarea tipărită pe fiecare. Numărul de puncte calculat pentru aceste cărți este explicat la pagina 12. Cărțile surpriză albastre rămase neutilizate valorează câte 1 punct fiecare. Jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă. În caz de egalitate: Jucătorul care are cele mai multe blocuri de piatră pe cartonașul-depozit este considerat câștigător. Dacă și în acest caz este egalitate, jucătorii vor împărți același loc în clasament.

Autor:



Phil Walker-Harding a fost pasionat încă din copilărie să joace și să inventeze jocuri de societate. Îi plac în special jocurile care adună împreună oameni de vârste și tipologii diferite.

Phil este de asemenea pasionat de teologie, de filmele clasice hollywoodiene și de miturile egiptului antic. Trăiește împreună cu soția lui Meredith în Sydney, Australia.

„Imhotep“ a câștigat, ca prototip, locul al doilea la concursul Premio Archimede în 2010, pe atunci sub titlul „Constructorii din Egipt“.



Phil Walker-Harding și KOSMOS le mulțumesc tuturor jucătorilor de test și cititorilor regulamentului. Mulțumiri speciale lui Meredith Walker - Harding, Leo Colovini, Chris Morpew, Nick Barnett, Kerryn și Andrew Young, Josh și Naomi Pryde, Marion Engelke, Wolfgang Lüdtke, Maria Fischer Witzmann, Arnd Fischer, Thomas Wessels și Markus Potthast.

Ilustrație: Miguel Coimbra

Grafica: Michaela Kienle

Redactare: Ralph Querfurth

Traducerea și adaptarea: Edda Fey, Varuna-S

Apărut pentru prima dată în limba română în 2016.

Distribuitor pentru România:

S.C. VARUNA S S.R.L.
300175 TIMIȘOARA
Str. Ady Endre, Nr. 7
Tel.: 0256 292 726
Mail: office@varuna.ro
Web: www.varuna.ro

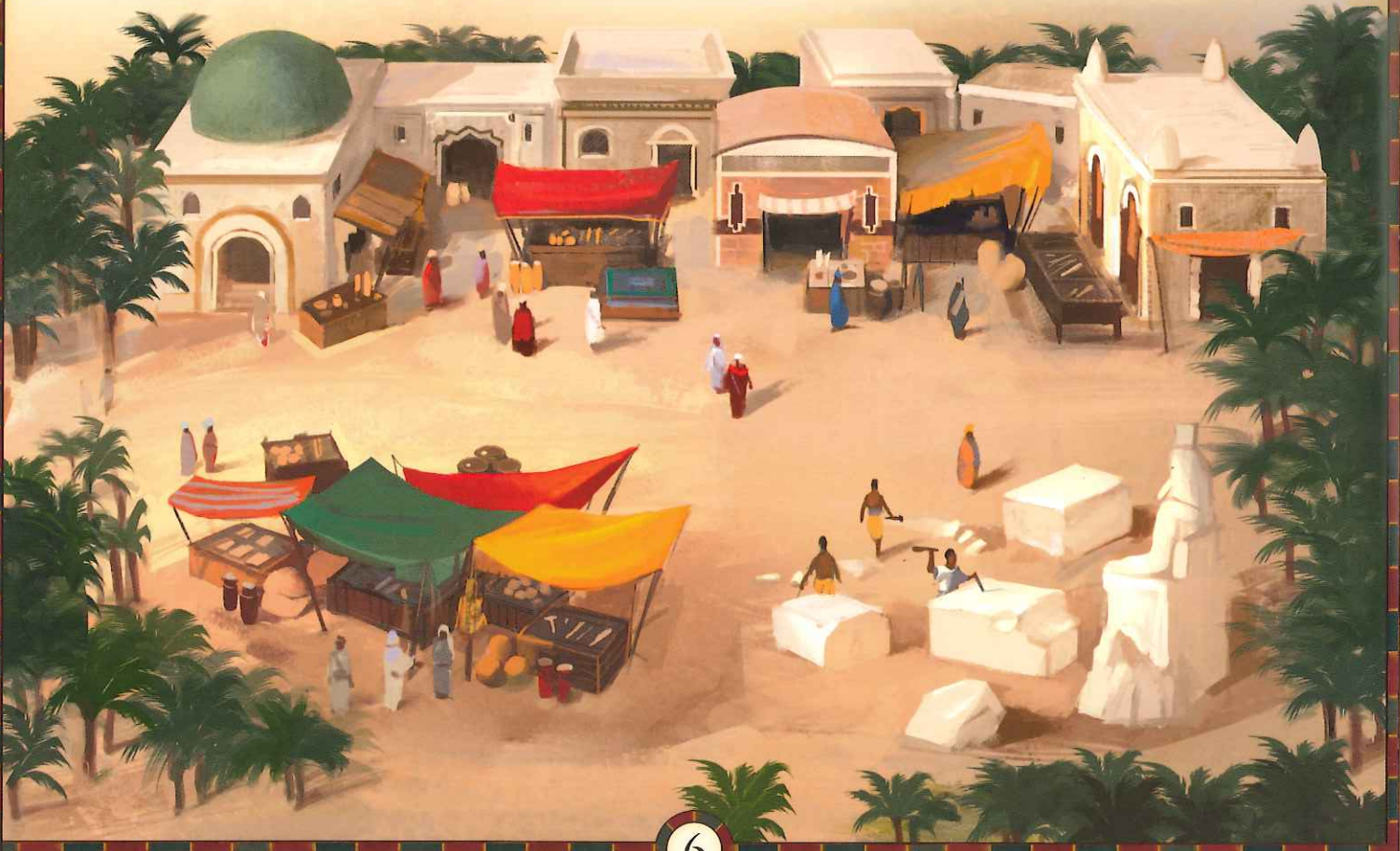


© 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Toate drepturile rezervate.

MADE IN GERMANIA/Fabricat în Germania
Art.-Nr.: 24025

AVERTISMENT! Nerecomandat copiilor mai mici de trei ani.
Pericol de sufocare internă, deoarece părțile mici pot fi înghițite sau inhalate.



NOTE EXPLICATIVE PENTRU FAȚA A A LOCAȚIILOR

A) Piața

Pentru fiecare bloc de piatră livrat la piață, proprietarul blocului de piatră poate trage imediat 1 **carte surpriză**



din teanc. **Explicații** pentru diferitele cărți de pe piață găsiți la **pagina 12** a acestui manual.

Important: Blocurile de piatră livrate **se returnează la carieră**. Cărțile surpriză obținute le vei pune **cu fața în sus** înaintea ta. **Cărțile surpriză roșii** trebuie să le folosești **imediat** și apoi să le pui în teancul cu cărți decartate. **Cărțile surpriză albastre** le poți folosi mai târziu când ești tu la rând, dar o singură dată pe parcursul jocului.

Cărțile violet „Statui“ și **cărțile verzi „Ornament“** îți aduc puncte la sfârșitul jocului.



Exemplu: Barca de 4 din imagine a fost condusă la piață. Jucătorul „alb“ poate să-și aleagă primul o carte și alege VELA. Urmează jucătorul „maro“ care alege STATUIA. Jucătorul „gri“ alege PÂRGHIA. Toate blocurile de piatră de la barcă se pun înapoi la carieră.

A) Piramida

Pentru fiecare bloc de piatră care este descărcat aici, proprietarul primește **puncte imediat**.

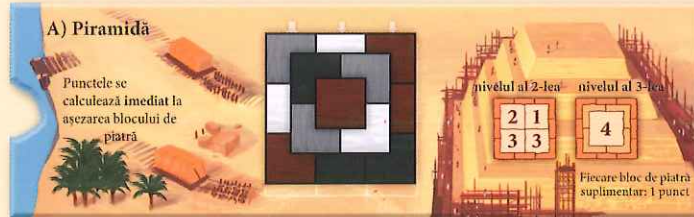


Blocurile de piatră se pun pe **următorul spațiu liber** din piramidă. Așezarea blocurilor de piatră se face începând din **stânga sus**, până când coloana este completată. Urmează apoi coloana din mijloc **tot de sus în jos**.

În cazul în care **nivelul 1 (3x3 blocuri)** este terminat, se va trece la construirea celui de-al 2-lea nivel. Construirea nivelului al 2-lea va fi făcută tot începând din stânga sus pe coloane. **Nivelul 2** include însă doar **2x2 blocuri de piatră**. Urmează **nivelul 3**, care este constituit dintr-un **singur bloc de piatră**.

Pentru fiecare bloc de piatră așezat se obține numărul de **puncte** care este marcat pe locul respectiv. Valoarea câmpurilor de pe nivelul al 2-lea și nivelul al 3-lea sunt trecute în **partea dreaptă a planșei**.

În cazul în care s-a terminat construcția piramidei, **fiecare bloc de piatră suplimentar** care este descărcat aici va primi **1 punct**. Aceste blocuri de piatră așezați-le în dreapta piramidei.



Exemplu: Așa ar putea arăta o piramidă finită (formată din 3 nivele) după terminarea construcției.

A) Templu

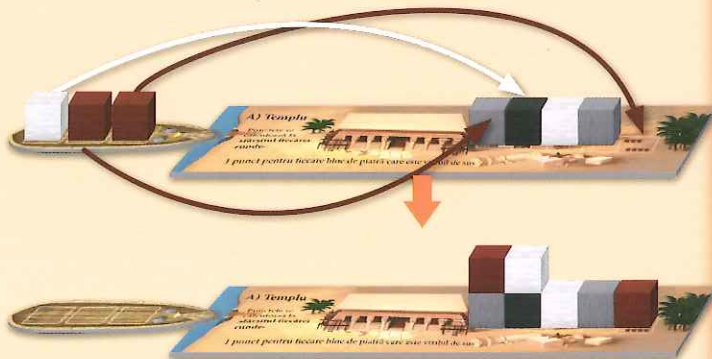
Pentru fiecare bloc de piatră care este livrat aici, dacă este **vizibil de sus la sfârșitul rundei**, proprietarul blocului de piatră primește puncte. Blocurile de piatră se pun pe rând, pe **următorul spațiu liber** în templu.



Plasarea blocurilor de piatră se începe de la stânga până primul nivel este complet. Dacă jucați în **3 și 4 jucători toate cele 5 câmpuri** ale templului trebuie completate. În **2 jucători**, se construiesc **doar primele 4 câmpuri**.

În cazul în care **primul nivel este complet**, se trece la construirea celui de-al 2-lea nivel tot începând **din stânga**. Blocurile de piatră de la nivelul al 2-lea vor fi **suprapuse** peste cele de la nivelul 1, ș.a.m.d..

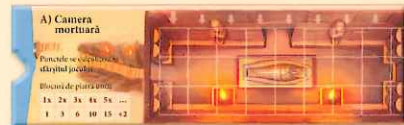
Nu există limită de înălțime.



Exemplu: Această barcă de 3 locuri a fost condusă la templu. Primul bloc de piatră maro se plasează pe ultimul spațiu gol al nivelului inferior. A doua piatră maro se plasează pe primul câmp din al 2-lea nivel. Piatra albă se plasează pe al doilea câmp din al 2-lea nivel.

A) Camera mortuară

Pentru fiecare bloc de piatră care este livrat aici, proprietarul va primi puncte **la sfârșitul jocului**.



Plasarea blocurilor de piatră se face începând din stânga sus, pe coloane. După ce prima coloană s-a completat se trece la ce-a de-a doua, **tot de sus în jos**, ș.a.m.d..

Camera mortuară este **nelimitată în dreapta**. Prin urmare, pot apărea mai multe coloane dacă se dorește, chiar dacă tabla de joc s-a terminat.

La sfârșitul jocului se calculează punctele: fiecare suprafață cu blocuri de piatră de aceeași culoare unite (**nu pe diagonală**) valorează un anumit număr de puncte - în funcție de numărul de **blocuri de piatră unite** din fiecare suprafață.

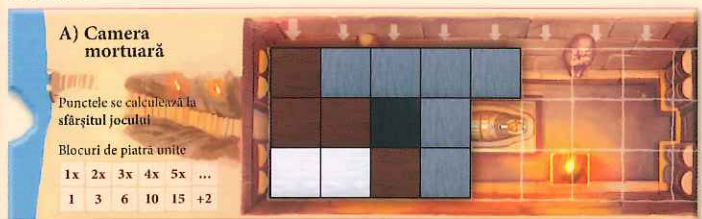
Blocuri de piatră unite:	1x	2x	3x	4x	5x	...
Puncte:	1	3	6	10	15	+2

Dacă sunt unite mai mult de 5 blocuri de piatră, pentru fiecare bloc de piatră suplimentar se calculează +2 puncte .

Important: Fiecare jucător poate obține puncte pentru mai multe „suprafețe“ de blocuri de piatră legate. Deci, nu se puntează numai cea mai mare suprafață a fiecărui jucător!



Exemplu: Această barcă de 4 a fost condusă la camera mortuară. Blocurile de piatră sunt descărcate unul câte unul și plasate în camera mortuară începând din partea din stânga sus, coloană cu coloană.



Exemplu: La un joc în 4, camera mortuară ar putea arăta astfel la sfârșitul jocului. Jucătorul „alb“ primește 3 puncte pentru zona de 2 blocuri de piatră unite. Negru primește pentru zona de 1 piatră 1 punct . Maro primește pentru zona de 3 blocuri de piatră 6 puncte, pentru zona de 1 piatră 1 punct . Gri primește pentru zona de 6 blocuri de piatră conectate $15 + 2 = 17$ puncte.

A) Obelisc

Pentru blocurile de piatră care se plasează aici, se calculează puncte la **sfârșitul jocului**.

Fiecare bloc de piatră pe care-l descarci aici, îl plasezi pe **câmpul de culoarea ta**. Astfel se formează o **coloană** din blocurile tale de piatră. Fiecare jucător își construiește propriul său obelisc.

La sfârșitul jocului se calculează punctele – desigur cele mai multe pentru cel mai înalt obelisc.



La jocul în doi se aplică următorul punctaj:

Jucătorul care a construit cel mai înalt obelisc primește 10 puncte. Jucătorul cu al doilea cel mai mare obelisc primește 1 punct.

La jocul în trei se aplică următorul punctaj:

Jucătorul care a construit cel mai înalt obelisc primește 15 puncte.

Jucătorul cu al doilea cel mai mare obelisc primește 6 puncte.

Jucătorul cu al treilea cel mai mare obelisc primește 1 punct.

La jocul în patru se aplică următorul punctaj:

Jucătorul care a construit cel mai înalt obelisc primește 15 puncte.

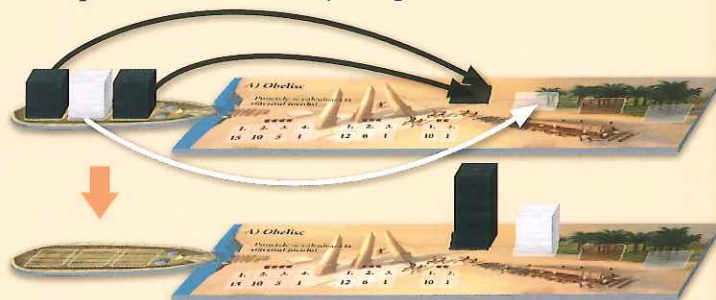
Jucătorul cu al doilea cel mai mare obelisc primește 10 puncte.

Jucătorul cu al treilea cel mai mare obelisc primește 5 puncte.

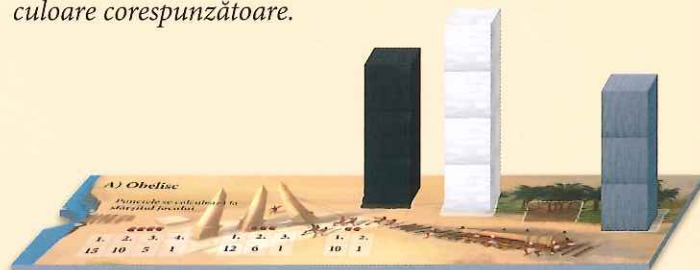
Jucătorul cu al patrulea cel mai mare obelisc primește 1 punct.

Important:

- Trebuie să ai **cel puțin 1 bloc de piatră** pus la obelisc ca să poți participa la acest rating.
- În **caz de egalitate**, **adunați** punctele aferente locurilor ierarhice pe care le ocupați și împărțiți suma punctelor între toți jucătorii la egalitate. Fiecare jucător îndreptățit va primi valoarea **rotunjită** a punctelor astfel calculate.



Exemplu: Această barcă de 3 locuri a fost condusă la obelisc. Blocurile de piatră se pun și se clădesc pe câmpurile de culoare corespunzătoare.



Exemplu: La un joc în patru, jucătorul „negru“ a construit un obelisc înalt cât 3 blocuri de piatră. Jucătorul „alb“ are 4 blocuri de piatră puse în obelisc, jucătorul „maro“ nu are niciuna și jucătorul „gri“ are 3 blocuri de piatră. Astfel, albul obține 15 puncte. Negru și gri își împart locul 2 și 3, fiecare va primi $(10 + 5) : 2 = 7,5$ puncte - rotunjit rezultă 7 puncte care le va primi fiecare dintre cei doi jucători. Maro nu primește niciun punct, deoarece el nu a pus niciun bloc de piatră la obelisc.

VARIANTA:

FAȚA B A PLANȘELOR DE JOC

Toate planșele cu locații au o față A și o față B. Pentru primele jocuri este recomandat să jucați cu fața A a planșelor de joc. Mai târziu, puteți încerca să jucați și cu fața B a planșelor. Puteți să jucați și cu fața A și fața B amestecat. Încercați pur și simplu diferite combinații.

B) Piața



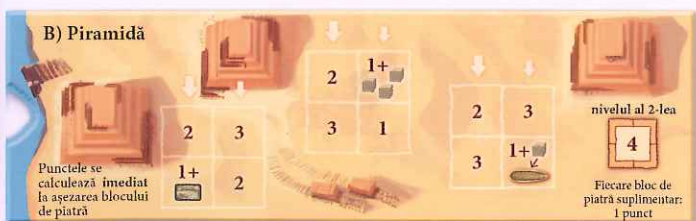
Fața B funcționează la fel precum fața A, cu excepția următoarelor modificări:

Pe căsuța din dreapta jos puneți la începutul runde 2 cărți cu fața în jos.

Pentru un bloc de piatră livrat la piață poți să te uiți la ambele cărți. Alege 1 carte, pe care să o păstrezi. Cealaltă carte o pui în teancul cu cărți decartate.



B) Piramida



Fața B funcționează la fel precum fața A, cu excepția următoarelor modificări:

Proprietarul fiecărui bloc de piatră livrat la piramidă, va decide singur la care dintre cele 3 piramide așează blocul de piatră.

Unele câmpuri ale piramidei aduc bonusuri speciale:



Primești 1 punct și poți trage următoarea carte surpriză din teanc.

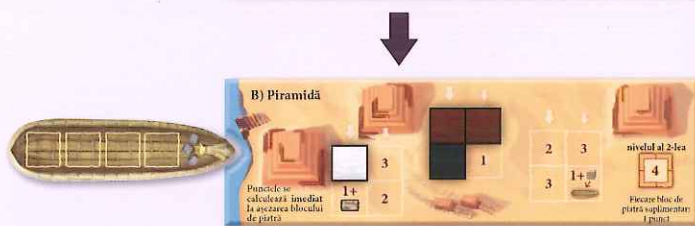
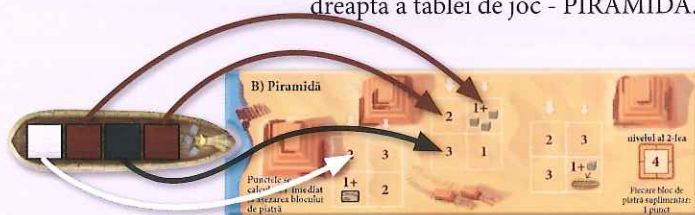


Primești 1 punct și ai dreptul să iei imediat 3 blocuri de piatră de la carieră și să le pui pe cartonașul tău de depozitare.



Primești 1 punct și ai dreptul să iei imediat 1 bloc de piatră de pe cartonașul tău de depozitare și să-l așezi pe oricare dintre locurile libere ale unei bărci care nu a fost încă condusă la o locație.

Fiecare piramidă se construiește începând din stânga sus. Blocul de piatră de la nivelul al 2-lea al fiecărei piramide valorează 4 puncte. După ce construcția piramidelor este terminată, fiecare bloc de piatră ce se livrează la piramide valorează 1 punct. Aceste blocuri de piatră se așează pe partea dreapta a tablei de joc - PIRAMIDĂ.



Exemplu: Această barcă de 4 locuri a fost condusă la piramidă. Jucătorul "maro" așează primul bloc de piatră pe primul câmp al piramidei din mijloc. Urmează jucătorul "negru" care așează blocul de piatră pe al doilea câmp al piramidei din mijloc. Apoi jucătorul "maro" așează al doilea său bloc de piatră pe al treilea câmp al piramidei din mijloc. Ultimul, jucătorul "alb", așează blocul său de piatră pe primul câmp al piramidei din stânga.

B) Templu

Fața B funcționează la fel precum fața A, cu excepția următoarelor modificări:



La sfârșitul fiecărei runde, se dau bonusuri diferite pentru fiecare bloc de piatră care este vizibil de sus - în funcție de căsuța din templu unde este așezat blocul de piatră:



Primești **1 punct** sau poți lua imediat **2 blocuri de piatră din carieră** să le pui pe cartonașul tău de depozitare.



Primești **2 puncte**.



Primești următoarea **carte surpriză din teanc**.

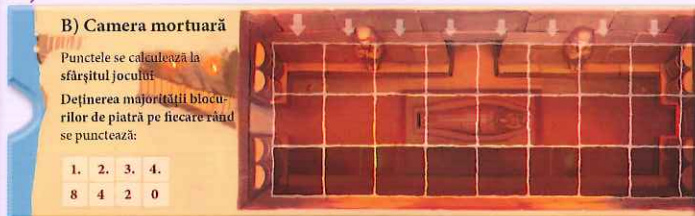


Exemplu: Templul este evaluat la finalul rundeii.

Jucătorul "gri" poate decide dacă preferă 1 punct sau 2 blocuri de piatră din carieră. Jucătorul "maro" primește 2 puncte. Jucătorul "alb" poate decide dacă vrea 1 punct sau 2 blocuri de piatră din carieră.

În plus, jucătorul "alb" va trage o carte surpriză din teanc. Jucătorul "negru" va alege dacă ia 1 punct sau 2 blocuri de piatră din carieră.

B) Camera mortuară

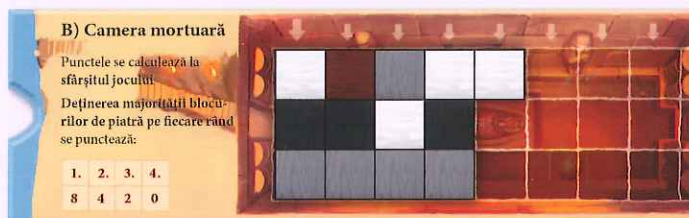


Fața B funcționează la fel precum fața A, cu excepția următoarelor modificări:

La sfârșitul jocului se acordă puncte pentru **deținerea majorității blocurilor de piatră pe fiecare dintre cele 3 rânduri** ale camerei mortuare. **Fiecare rând se evaluează individual.**

Important:

- Trebuie să ai cel puțin **1 bloc de piatră** în rândul evaluat pentru a putea lua parte la punctarea acestuia.
- Blocurile de piatră de o singură culoare nu este necesar să fie alăturate.
- În caz de **egalitate**, **adunați** punctele aferente locurilor ierarhice pe care le ocupați și împărțiți suma punctelor între toți jucătorii la egalitate. Fiecare jucător îndreptățit va primi valoarea **rotunjită** a punctelor astfel calculate.



Exemplu: Camera mortuară este evaluată la sfârșitul jocului.



În rândul de sus albul are 3 blocuri de piatră, deci deține majoritatea blocurilor de piatră de aceeași culoare. Pentru aceasta îi revin 8 puncte. Jucătorul "maro" și cel "gri" își împart locurile 2 și 3, cu 1 bloc de piatră. Ei câștigă fiecare $(4 + 2) : 2 = 3$ puncte.

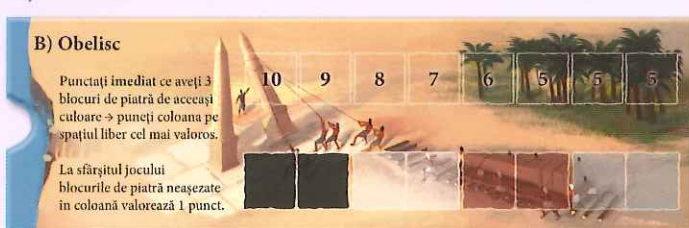


Pe rândul din mijloc, negru are cea mai mare cotă cu 3 blocuri de piatră și câștigă 8 puncte. Al doilea este albul, cu 1 piatră, și primește 4 puncte. Jucătorii "maro" și "gri" nu sunt prezenți pe acest rând, prin urmare, nu primesc puncte.



În rândul de jos gri-ul are cea mai mare cotă cu 4 blocuri de piatră și primește 8 puncte. Toate celelalte culori nu sunt reprezentate și, prin urmare, nu primesc puncte.

B) Obelisc



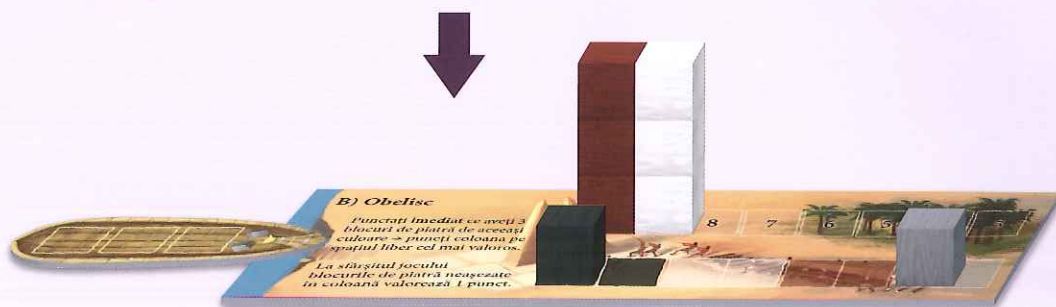
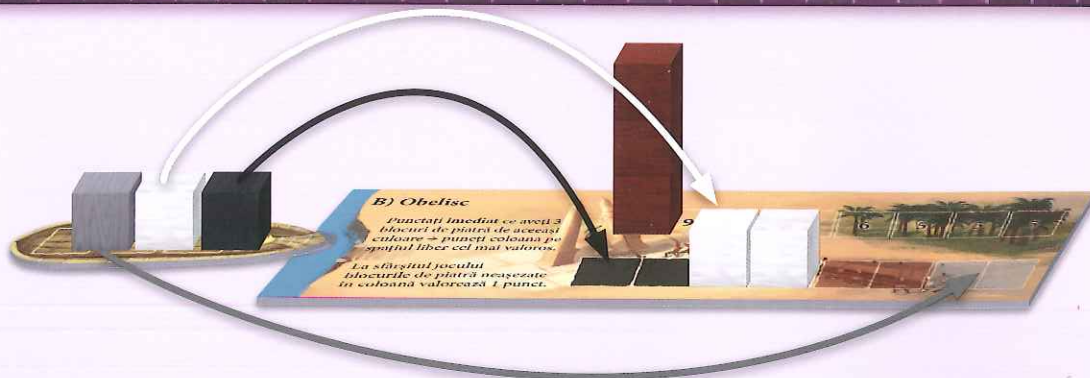
Fața B funcționează la fel precum fața A, cu excepția următoarelor modificări:

Fiecare bloc de piatră care este livrat aici, se așează mai **întâi** pe un **câmp de culoarea corespunzătoare**.

Doar după ce cel de-al **3-lea bloc de piatră de aceeași culoare** a fost livrat aici, se acordă puncte pentru aceste blocuri de piatră.

Cele **3 blocuri de piatră** se plasează în forma unei **coloane** pe câmpul **liber** cu **cea mai mare valoare**.

Aceste **puncte** se acordă proprietarului blocurilor de piatră **imediat**.



Exemplu: Această barcă de 3 locuri a fost condusă la obelisc. Jucătorul „negru” așează blocul lui de piatră pe un câmp negru gol de pe tabla de joc. Jucătorul „alb” așează blocul lui de piatră pe cele două căsuțe albe. Deoarece sunt trei blocuri de piatră albe la obelisc, cu ele se poate forma o coloană care se așează pe următoarea căsuță liberă (având valoarea 9). Albul primește pe loc 9 puncte. Apoi gri-ul așează blocul său de piatră pe următoarea căsuță liberă.

VARIANTA: MÂNIA FARAONULUI

În cazul în care doriți să jucați cu reguli ceva mai „dure”, încercați următoarea variantă.

Vei fi penalizat dacă nu participi la construcția tuturor celor patru monumente.

Jucătorul care până la sfârșitul jocului nu a așezat **măcar câte un bloc de piatră la fiecare** dintre cele patru monumente „piramida”, „templu”, „camera mortuară” și „obelisc” va fi penalizat cu 5 puncte.



PE SCURT: EXPLICAȚII LA CĂRȚILE SURPRIZĂ „LA PIAȚĂ”

Aceasta este o prezentare generală a tuturor cărților surpriză și o descriere detaliată a acțiunilor ce pot fi întreprinse cu ele. Citiți această explicație doar atunci când o anumită carte surpriză intră în joc.

„Intrare”, „Sarcofag”, „Cale pavată” (de 2x)



În cazul în care primești o astfel de carte surpriză, ia **imediat 1 bloc de piatră** de la carieră pe următorul loc liber la **locația corespunzătoare**. Cartea se pune apoi în teancul de cărți decartate.

„Ornament-Piramidă”, „Ornament-Templu”, „Ornament-Camera Mortuară”, „Ornament-Obelisc” (de 2x)



În cazul în care primești o astfel de carte surpriză, pune-o cu fața în sus **înaintea ta** și păstrează-o până sfârșitul jocului. La sfârșitul jocului vei obține **1 punct pentru fiecare 3 blocuri de piatră** care se află pe **locația corespunzătoare** (ale tale + ale celorlați jucători).



Exemplu: În camera mortuară se află la sfârșitul jocului 13 blocuri de piatră. Pentru cartea „ORNAMENT - CAMERA MORTUARĂ” se calculează astfel 4 puncte.

„Statuie” (de 10x)



În cazul în care primești o astfel de carte surpriză, pune-o cu fața în sus **înaintea ta** și păstrează-o până sfârșitul jocului.

La sfârșitul jocului numără câte cărți „STATUIE” ai și primești puncte în conformitate cu următorul tabel:

Numărul de statui					
1x	2x	3x	4x	5x	...
1	3	6	10	15	+2



Exemplu: Un jucător are la sfârșitul jocului 3 cărți „STATUIE”. Pentru acestea, el primește 6 puncte.

La mai mult de 5 statui se calculează **+2 Puncte** pentru fiecare statuie suplimentară.

Carte surpriză „La piață” albastră

Poți juca **doar 1** carte surpriză „La piață” albastră când îți vine rândul. Jucarea acestei cărți **nu se face în plus, ci în locul** uneia dintre cele trei. Alte opțiuni de acțiune „Obține noi blocuri de piatră”, „Pune 1 bloc de piatră pe o barcă” sau „Condu 1 barcă la o locație”. Există patru tipuri diferite de cărți surpriză albastre:

„Pârghie” (de 2x)



În cazul în care primești o astfel de carte surpriză, pune-o cu fața în sus înaintea ta și păstrează-o **până te decizi să o folosești**. La una dintre **următoarele ture**, când îți vine rândul, fă **1x următoarea acțiune**:

Condu 1 barcă la una dintre locații. **Stabilește ordinea** de descărcare a blocurilor de piatră din barcă.

Desigur, cele **două condiții** pentru conducerea unei bărci trebuie să fie îndeplinite.

Cartea se pune apoi la teancul de **cărți decartate**.

Dacă **nu ai folosit** cartea până la sfârșitul jocului, primești **1 punct** și pentru ea.

„Ciocan” (de 2x)



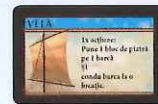
În cazul în care primești o astfel de carte surpriză, pune-o cu fața în sus înaintea ta și păstrează-o **până te decizi să o folosești**. La una dintre **următoarele ture**, când îți vine rândul, fă **1x următoarea acțiune**:

La **3 blocuri de piatră** de la carieră și pune-le pe **cartonașul tău - depozit**. Apoi, **pune 1 bloc de piatră** de pe **cartonașul tău - depozit** pe **1 barcă**.

Cartea se pune apoi la teancul de **cărți decartate**.

Dacă **nu ai folosit** cartea până la sfârșitul jocului, primești **1 punct** și pentru ea.

„Velă” (de 3x)



În cazul în care primești o astfel de carte surpriză, pune-o cu fața în sus înaintea ta și păstrează-o **până te decizi să o folosești**.

La una dintre **următoarele ture**, când îți vine rândul, fă **1x următoarea acțiune**:

Pune 1 bloc de piatră pe **1 barcă** și **condu barca pe care ai pus blocul de piatră** la o locație.

Desigur, cele **două condiții** pentru conducerea unei bărci trebuie să fie îndeplinite. Cartea se pune apoi la teancul de **cărți decartate**. Dacă **nu ai folosit** cartea până la sfârșitul jocului, primești **1 punct** și pentru ea.

„Daltă” (de 3x)



În cazul în care primești o astfel de carte surpriză, pune-o cu fața în sus înaintea ta și păstrează-o **până te decizi să o folosești**. La una dintre **următoarele ture**, când îți vine rândul, fă **1x următoarea acțiune**:

Pune 2 blocuri de piatră pe **1 barcă** sau **câte 1 bloc de piatră** pe **2 bărci**. Cartea se pune apoi la teancul de **cărți decartate**. Dacă **nu ai folosit** cartea până la sfârșitul jocului, primești **1 punct** și pentru ea.