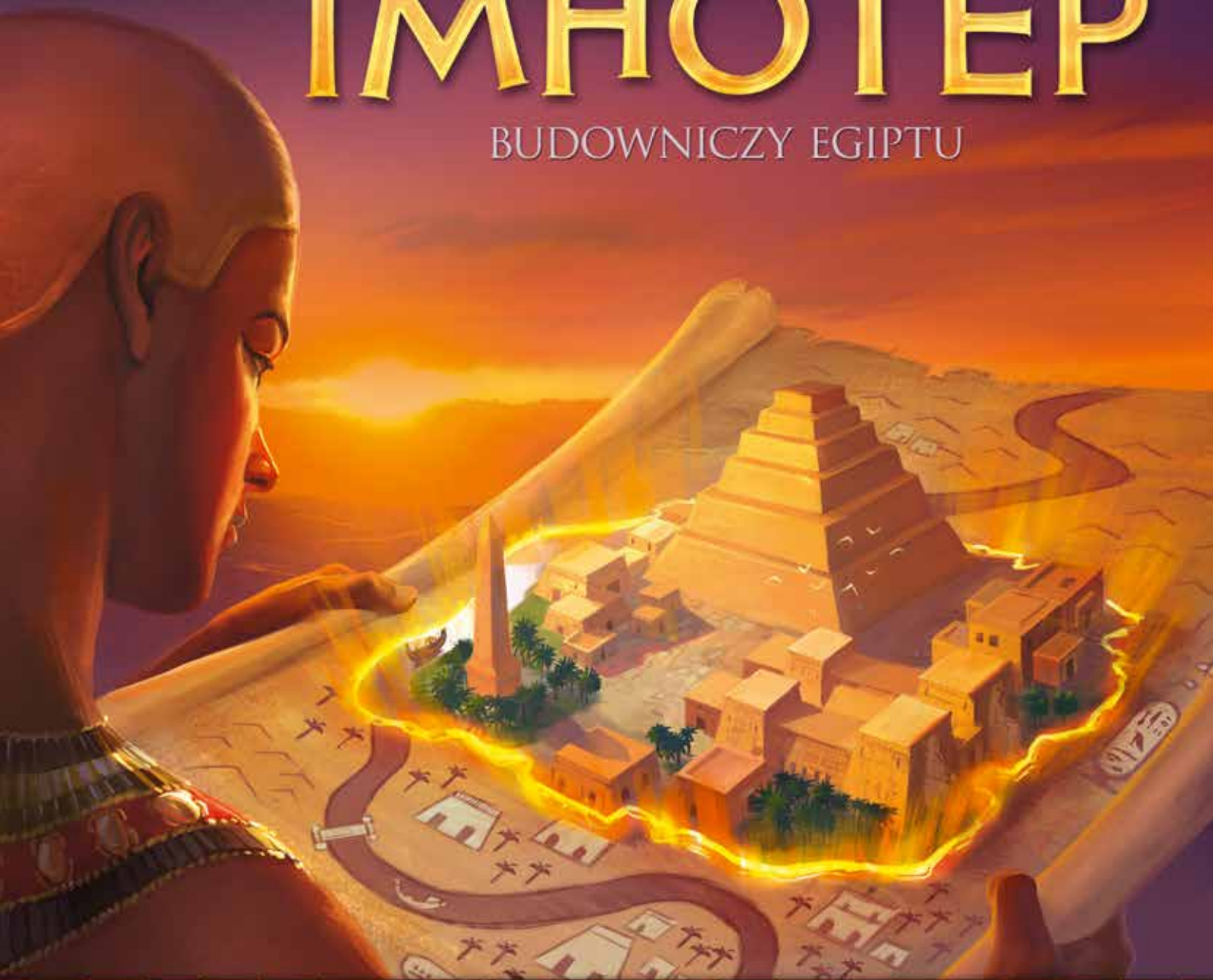


PHIL WALKER-HARDING

IMHOTEP

BUDOWNICZY EGIPITU



OPIS GRY

Imhotep był pierwszym, a zarazem najsławniejszym architektem starożytnego Egiptu. Uważa się go za jednego z pierwszych erudytów w historii ludzkości. Pośród jego licznych osiągnięć znajduje się m.in. budowa pierwszej piramidy w Egipcie – Piramidy Dżesera w Sakkarze. Czy uda się wam, niczym Imhotepowi, stworzyć monumenty, które przetrwają na wieki? Bez wątpienia będziecie do tego potrzebowali łodzi, którymi dostarczycie kamienne bloki do przeróżnych placów budowy. Jednak kierunek, w którym popłyną łodzie załadowane materiałami, tak jak ich ładunek, jest wybierany przez kilku budowniczych. Każdy z rywali ma swoje własne plany i za wszelką cenę nie chce doprowadzić do zwycięstwa konkurentów. Tak oto rozpoczyna się zaciepła walka o transporty cennego budulca. Zwycięsko może wyjść z niej tylko doskonały taktyk, któremu dopisze odrobina szczęścia!

SPIS TREŚCI

Opis gry	1
Instrukcja	2
Twórcy gry	6
Szczegółowy opis placów budowy (strona A) ...	7
Wariant: place budowy, strona B	9
Wariant: gniew faraona	11
Rzut oka: wyjaśnienie kart targowiska	12

CEL GRY

Każdy z graczy wciela się w rolę egipskiego budowniczego. Gracze mają 6 rund na sprowadzenie kamiennych bloków na 5 placów budowy i wykorzystanie ich do zbudowania budowli w taki sposób, aby otrzymać jak najwięcej punktów. Podczas swojej tury gracz wybiera jedną z czterech następujących opcji:

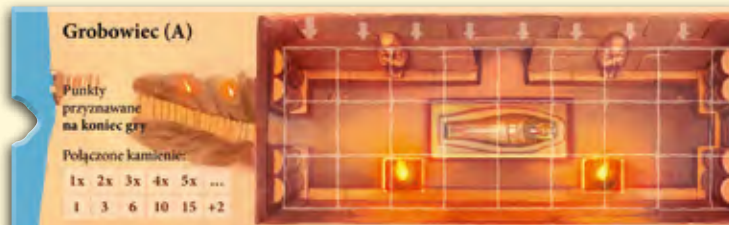
- zdobycie nowych kamieni,
- załadunek 1 kamienia na łódź,
- dopłynięcie 1 łodzi do placu budowy,
- zagranie 1 niebieskiej karty targowiska.

Dostarczenie kamiennych bloków zapewnia punkty na wiele sposobów – czasem więcej, czasem mniej, czasem natychmiast, czasem na koniec rundy, a czasem dopiero na koniec gry. Zwycięzcą zostaje gracz, który na koniec 6 rundy będzie posiadał najwięcej punktów.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

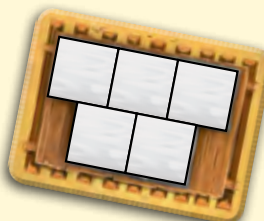
- 120 kamieni
(po 30 w każdym z 4 kolorów:
czarnym, białym, brązowym, szarym)
- 5 płytek placów budowy
- 1 plansza punktacji
- 8 żetonów łodzi
- 4 składy
(po 1 w każdym z 4 kolorów:
czarnym, białym, brązowym, szarym)
- 21 kart rund
- 34 karty targowiska

Żetonowy łodzi



Płytki placów budowy

Składy



PRZYGOTOWANIE GRY

Karty rund



Karty targowiska



Kamieniołom
(z kamieniami wszystkich graczy)



Plansza punktacji

(Gracz może w trakcie gry zdobyć więcej niż 40 punktów. Wówczas musi zapamiętać, że zdobył już 40 punktów i kontynuować poruszanie swojego kamienia wzdłuż planszy punktacji.)

Pierwszy gracz
(mający w swoim składzie 2 kamienie).



- **5 płytek placów budowy** należy umieścić na środku stołu tak, jak to pokazano na rysunku. Wszystkie płytki placów budowy mają **stronę A** oraz **stronę B**. Podczas pierwszej rozgrywki gracze powinni używać strony A, a stroną B będą mogli wypróbować podczas swoich przyszłych rozgrywek. Należy więc sprawdzić, czy podczas pierwszej rozgrywki wszystkie place budowy są odwrócone na **stronę A**.
- **Planszę punktacji** należy umieścić obok płytek placów budowy.
- Nad płytkami placów budowy należy umieścić **8 żetonów łodzi**.
- Karty należy podzielić na dwa stosy – **21 kart rund** oraz **34 karty targowiska**.
- Wszystkie **34 karty targowiska** należy potasować i umieścić zakryte po prawej stronie płytki „Targowisko (A)”.
- W grze dostępnych jest po **7 kart rund** odpowiednio dla dwóch, trzech lub czterech graczy.

7 kart rund z **2 głowami** wykorzystywanych jest podczas **rozgrywki dla 2 osób**.



7 kart rund z **3 głowami** wykorzystywanych jest podczas **rozgrywki dla 3 osób**.



7 kart rund z **4 głowami** wykorzystywanych jest podczas **rozgrywki dla 4 osób**.



Należy odszukać 7 kart rund **odpowiadających liczbie graczy** biorących udział w grze. Pozostałe 14 kart rund nie będzie wykorzystywanych podczas tej rozgrywki i należy odłożyć je z powrotem do pudełka.

W związku z tym, że gracze rozegrają tylko **6 rund**, muszą **wylosować jedną** z kart rund i bez podglądania odłożyć ją do pudełka. **Pozostałe 6 kart rund należy potasować** i umieścić je w formie **zakrytej talii** obok 8 przygotowanych łodzi.

- Każdy gracz wybiera jeden kolor (czarny, biały, brązowy lub szary) i otrzymuje **skład** w swoim kolorze.
- **Wszystkie kamienie** należy umieścić na stosie na prawo od płytek placów budowy, tworząc w ten sposób **kamieniołom**.
- Jeśli w rozgrywce bierze udział **mniej niż 4 graczy**, składy oraz kamienie w **niewykorzystywanych kolorach** należy **odłożyć do pudełka**.
- Każdy gracz kładzie **1 kamień** w swoim kolorze na polu „0/40” **planszy punktacji**.
- Należy wybrać **pierwszego gracza**. Pierwszy gracz pobiera z kamieniołomu **2 kamienie** w swoim kolorze i kładzie je na swoim składzie. Gracz po jego lewej pobiera z kamieniołomu **3 kamienie** i umieszcza je w swoim składzie, następny gracz pobiera **4 kamienie**, a kolejny **5 kamieni**.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka składa się z **6 rund**.

PRZEBIEG RUNDY

Każda runda przebiega w następujący sposób:

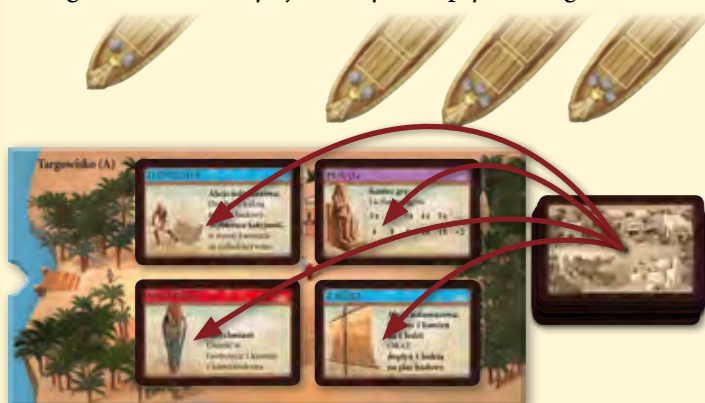
- Na **początku rundy** należy odkryć **wierzchnią kartę z talii rund**. Przedstawia ona **4 łodzie**, które będą dostępne w danej rundzie. Wskazane łodzie należy umieścić po lewej stronie, w pewnej odległości od płytek placów budowy.

W grze dostępne są łodzie z różną liczbą miejsc na kamienie: dwie łodzie z miejscem na 4 kamienie, trzy łodzie z miejscem na 3 kamienie, dwie łodzie z miejscem na 2 kamienie oraz jedna łódź z miejscem na 1 kamień.



Przykład: po odkryciu poniższej karty rundy gracze biorą jedną łódź z 4 miejscami, jedną z 3 miejscami oraz dwie z 2 miejscami i umieszczają je wszystkie w pewnej odległości po lewej stronie płytek placów budowy.

- Następnie należy odkryć **4 wierzchnie karty** z talii targowiska i rozłożyć je odkryte na płycie Targowiska.



Jeśli talia targowiska ulegnie wyczerpaniu, w celu przygotowania nowej talii należy potasować stos odrzuconych kart targowiska.

- Następnie gracze wykonują swoje tury, rozpoczynając od pierwszego gracza.

Każda tura wygląda w następujący sposób:

TURA GRACZA

Podczas swojej tury gracz musi wykonać **jedną z 4 następujących akcji**:

Zdobycie nowych kamieni

Gracz bierze z **kamieniołomu 3 kamienie** w swoim **kolorze** i umieszcza je na **swoim składzie**.



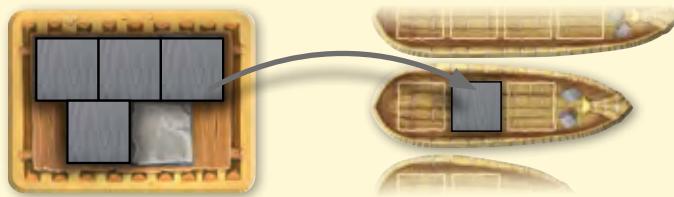
Uwaga: na swoim składzie gracz może mieć **maksymalnie 5 kamieni**! Jeśli decydując się na tę akcję gracz będzie miał miejsce tylko na 2 kamienie, to pobiera z kamieniołomu tylko 2 kamienie.

Gracz nie może wybrać tej akcji, jeśli ma już **5 kamieni** na swoim składzie albo w kamieniołomie nie ma już żadnych jego kamieni.

ALBO

Załadowanie 1 kamienia na łódź

Gracz bierze **1 kamień** ze swojego składu i umieszcza go **na dowolnym wolnym polu** jednej z łodzi, która **nie** dopłynęła jeszcze do placu budowy.



Gracz nie może wybrać tej akcji, jeśli nie ma **żadnych kamieni** na swoim składzie albo żadna łódź nie jest już dostępna.

ALBO

Dopłynięcie 1 łodzi do placu budowy

Gracz **dopływa 1 łodzią** do jednego **placu budowy**. Musi przy tym spełnić 2 następujące warunki:

- 1) Na **łodzi** musi być załadowana **minimalna liczba kamieni**. Szare symbole kamieni znajdujące się przy dziobie łodzi wskazują minimalną liczbę kamieni. Wartość ta jest różna dla poszczególnych łodzi.
- 2) Wybrany **plac budowy** musi być dostępny, co oznacza, że w danej rundzie nie dopłynęła do niego jeszcze żadna łódź.

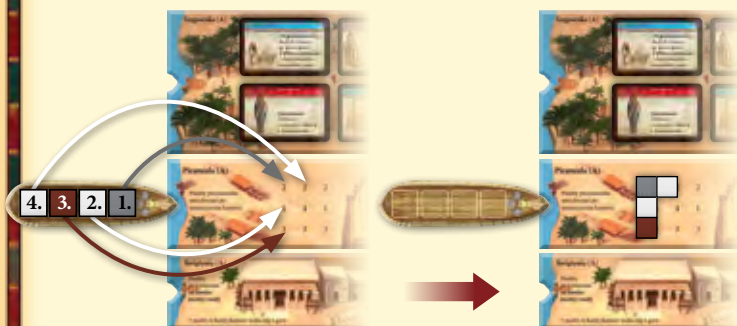
Kamienie znajdujące się na łodzi są następnie po kolei (zaczynając od dziobu) wyładowywane **przez ich właścicieli** (zgodnie z kolorem) i zostają dostarczone na plac budowy. Puste pola na łodziach są ignorowane.

Gracz nie może wybrać tej akcji, jeśli **żadna łódź nie jest załadowana minimalną liczbą kamieni**.

Na każdym z 5 placów budowy obowiązują inne zasady dotyczące tego, kiedy gracz otrzyma punkty zwycięstwa za swoje kamienie. Na Targowisku A oraz na Piramidzie A nagrody za wyładowane kamienie przyznaje się natychmiast. Kamienie znajdujące się na Świątyni A zapewniają punkty na koniec rundy, a kamienie na Grobowcu A oraz na Obeliskach A zapewniają punkty dopiero na koniec gry.

Dokładny opis zasad wszystkich placów budowy znajduje się na stronach 7-8, w części „Szczegółowy opis placów budowy (strona A)”.

Ważne: gracz może dopłynąć do placu budowy dowolną łodzią, nawet taką, na której nie ma żadnego swojego kamienia. Ważne jest tylko, aby spełnione zostały dwa warunki opisane na stronie 4. Kiedy kamienie zostaną wyładowane, łódź zostaje do końca rundy obok danej płytki placu budowy, aby zaznaczyć, że w tej rundzie nie dopłyną do niej już żadne inne łodzie. W trakcie rundy do każdego placu budowy może dopłynąć maksymalnie jedna łódź.



Przykład: przedstawiona powyżej łódź z 4 kamieniami dopłynęła do Piramidy. Załadowane na nią kamienie są teraz wyładowywane, zaczynając od pierwszego kamienia od strony dziobu. W przypadku Piramidy punkty za wyładowane kamienie przyznaje się natychmiast, zgodnie z wartością wskazaną na zajmowanym polu.

ALBO

Zagranie 1 niebieskiej karty targowiska

Jeśli gracz posiada taką kartę, może ją zagrać i skorzystać z jej działania. Zagrana karta jest następnie odkładana na stos kart odrzuconych.

Gracz może zagrać tylko 1 kartę targowiska na turę.



Gracze po kolei rozgrywają swoje tury, wykonując po jednej akcji.

Każda runda składa się z kilku serii tur graczy. Runda kończy się, kiedy łodzie dopłyną do 4 placów budowy.

Ważne: w związku z tym, że na rundę dostępne są tylko 4 łodzie, to w każdej rundzie do 1 z pięciu placów budowy nie dopłyne żadna łódź!

KONIEC RUNDY

Runda dobiega końca, kiedy wszystkie 4 łodzie dopłyną do placów budowy.

W tym momencie przyznaje się punkty za Świątynię. Każdy widoczny od góry kamień zapewnia 1 punkt. Zakryte kamienie nie zapewniają żadnych punktów.



Przykład: na koniec rundy przyznawane są punkty za Świątynię. W powyższym przypadku gracz szary otrzymuje 2 punkty (za 2 widoczne od góry kamienie), gracze biały, brązowy oraz czarny otrzymują po 1 punkcie (ponieważ od góry widać po 1 należącym do nich kamieniu).

PRZYGOTOWANIE KOLEJNEJ RUNDY

- 4 łodzie należy odłożyć z powrotem do pozostałych łodzi.
- Karty targowiska, które pozostały na płycie Targowiska, należy usunąć i odłożyć na stos odrzuconych kart targowiska.

Rozpoczyna się kolejna runda.

Z talii rund należy odkryć kolejną kartę i na jej podstawie wybrać i umieścić na lewo od placów budowy 4 odpowiednie łodzie.

Z talii targowiska należy odkryć 4 nowe karty i rozłożyć je na płycie Targowiska.

Jako pierwszy swoją akcją wykonuje gracz siedzący na lewo od gracza, który dopłynął w poprzedniej rundzie czwartą łodzią.

KONIEC GRY

Rozgrywka kończy się po 6 rundzie.

Wówczas następuje końcowe podliczanie punktów.

Końcowe podliczanie punktów

W tym momencie przyznaje się punkty za Grobowiec. Zasady przydzielania punktów za Grobowiec zostały wyjaśnione na stronie 7 w punkcie Grobowiec A.

W tym momencie przyznaje się punkty za Obeliski. Zasady przydzielania punktów za Obeliski zostały wyjaśnione na stronie 8 w punkcie Obeliski A.

Karty targowiska „Dekoracje” oraz „Posągi” zapewniają w tym momencie punkty zgodnie z wydrukowanymi na nich zasadami.

Zasady przydzielania punktów za te karty zostały wyjaśnione dokładniej na stronie 12.

Niezagrane niebieskie karty targowiska są warte po 1 punkcie za każdą.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma więcej kamieni na swoim składzie. Jeśli gracze nadal remisują, dzielą się wspólnie odniesionym zwycięstwem.

TWÓRCY GRY

Autor gry:



Od najmłodszych lat **Phil Walker-Harding** uwielbiał tworzyć i grać w gry. Przede wszystkim upodobał sobie takie, do których wspólnie mogły zasiąść osoby w różnym wieku i o różnych osobowościach. Phil interesuje się także teologią, klasycznymi filmami hollywoodzkimi i mitologią starożytnego Egiptu. Mieszka w Australii ze swoją żoną Meredith. Prototyp gry „Imhotep”, wówczas jeszcze pod tytułem „Budowniczy Egiptu”, zajął w 2010 roku drugie miejsce w konkursie dla autorów gier Premio Archimede.

Phil Walker-Harding oraz wydawnictwo KOSMOS składają gorące podziękowania wszystkim testerom oraz osobom sprawdzającym zasady gry. Specjalne podziękowania dla Meredith Walker-Harding, Leo Coloviniego, Chrisa Morphewa, Nicka Barnetta, Kerry i Andrew Youngów, Josha i Naomi Prydeów, Marion Engelke, Wolfganga Lüdtke, Marii Fischer-Witzmann, Arnda Fischera, Thomasa Wesselsa i Markusa Potthasta.

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



Wszelkie prawa zastrzeżone.
WYPRODUKOWANO W NIEMCZECH

Ilustracje: Miguel Coimbra

Opracowanie graficzne: Michaela Kienle

Redakcja: Ralph Querfurth

Wersja polska: Galakta



SZCZEGÓŁOWY OPIS PLACÓW BUDOWY (STRONA A)

Targowisko (A)

Za każdy kamień dostarczony na Targowisko jego właściciel **natychmiast** może wziąć **1 kartę targowiska** z odkrytej puli. **Wyjaśnienie** poszczególnych kart targowiska znajduje się na **stronie 12** niniejszej instrukcji.

Ważne: dostarczone kamienie są odkładane **z powrotem do kamieniołomu**.

Zdobyte karty gracze kładą **odkryte** przed sobą.

Czerwone karty należy zagrać **natychmiast**. Po zagranium odkłada się je na stos kart odrzuconych.

Niebieskie karty gracz może zagrać **później**. Są one zagrywane **jako akcję podczas swojej tury** i działają **raz** na całą rozgrywkę.

Fioletowe karty „Posagów” oraz zielone karty „Dekoracji” zapewniają punkty **na koniec gry**.



Po tym, jak **Piramida zostanie ukończona**, każdy dodatkowy **kamień** dostarczony na ten plac budowy zapewnia **1 punkt**. Takie nadmiarowe kamienie są umieszczane przy prawej krawędzi płytki Piramidy.



Przykład: Rysunek powyżej przedstawia ukończoną Piramidę (składającą się z 3 poziomów).

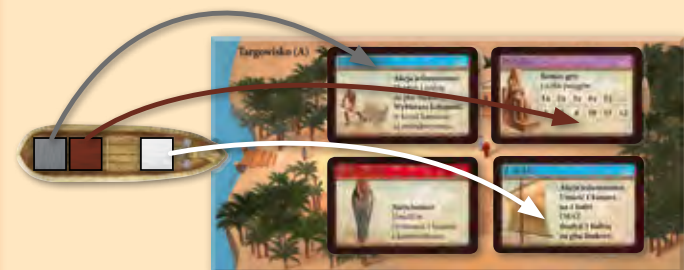
Świątynia (A)

Na koniec rundy każdy gracz otrzymuje **1 punkt** za każdy swój kamień na świątyni, który jest **widoczny z góry**. Gracz umieszcza swój kamień na **kolejnym wolnym polu**.

Układanie kamieni należy rozpocząć od **lewej krawędzi** i kontynuować, dopóki poziom nie będzie wypełniony.

Podczas rozgrywki dla **3 lub 4 graczy** wykorzystuje się **wszystkie 5 pól Świątyni**. Podczas rozgrywki dla 2 graczy do budowy wykorzystuje się **jedynie pierwsze 4 pola**.

Kiedy **pierwszy poziom zostanie wypełniony**, należy od **lewej strony** rozpocząć budowę **kolejnego poziomu**. W ten sposób zabudowane zostają kamienie z 1 poziomu. Nie ma limitu wysokości Świątyni.



Przykład: Przedstawiona powyżej łódź dopływa do Targowiska. Gracz biały jako pierwszy wybiera kartę i decyduje się na „Zagiel”. Następny jest gracz brązowy, który wybiera „Posag”. Później kolej przychodzi na gracza szarego, który bierze kartę „Dzwignia”. Wszystkie kamienie przywiezione na łodzi są odkładane z powrotem do kamieniołomu.

Piramida (A)

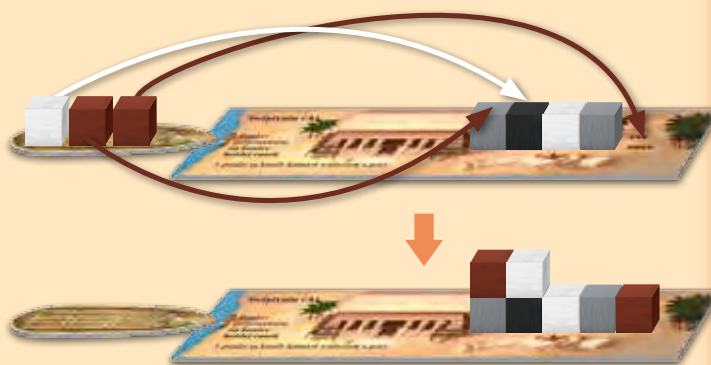
Za każdy kamień dostarczony do Piramidy jego właściciel **natychmiast** otrzymuje **punkty**. Gracz kładzie swój kamień na **kolejnym wolnym polu** Piramidy. Kamienie układa się w kolejnych kolumnach, rozpoczynając od **lewego górnego narożnika**. Kiedy pierwsza kolumna zostanie wypełniona, należy układać kamienie w kolumnie środkowej itd.

Kiedy **pierwszy poziom (3x3 kamienie)** zostanie ukończony, należy kontynuować budowę na drugim poziomie.

Budowę drugiego poziomu także należy rozpocząć od lewego górnego narożnika. **Drugi poziom** składa się z **4 kamieni (2x2)**.

Następnie należy zbudować **trzeci poziom**, które składa się tylko z **jednego kamienia**.

Za każdy umieszczony kamień gracz zdobywa **punkty**, zgodnie z tym co wskazano na zajmowanym polu. Wartości za 2 i 3 poziom zostały przedstawione **w prawej części** płytki.



Przykład: przedstawiona powyżej łódź dopływa do Świątyni. Pierwszy brązowy kamień jest umieszczany na ostatnim wolnym polu pierwszego poziomu. Drugi brązowy kamień jest umieszczany na pierwszym polu 2. poziomu. Biały kamień jest umieszczany na drugim polu 2. poziomu.

Grobowiec (A)

Na koniec gry każdy gracz otrzymuje **punkty** za swoje kamienie w Grobowcu. Kamienie układa się w kolejnych kolumnach, rozpoczynając od **lewego górnego narożnika**.

Kiedy pierwsza kolumna zostanie wypełniona, należy układać kamienie w następnej kolumnie itd.

Grobowiec ma **nieograniczoną ilość miejsca** po prawej, dlatego można budować na nim kolejne kolumny, nawet jeśli skończy się miejsce na samej płytce.

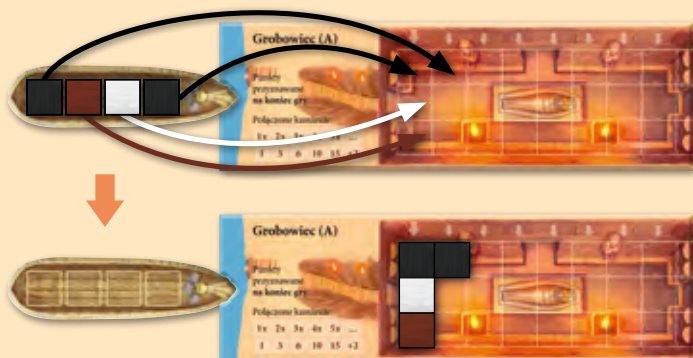


Na koniec gry punkty przydzielane są w następujący sposób: każda grupa połączonych ze sobą kamieni jednego koloru (**nie na ukos**) zapewnia punkty w zależności od liczby kamieni wchodzących w jej skład.

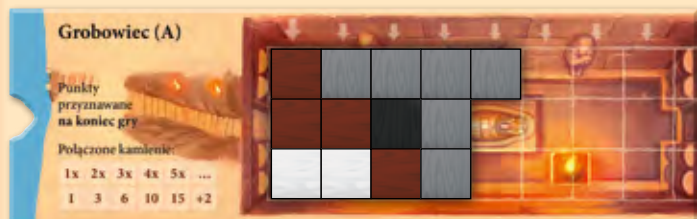
Liczba kamieni:	1x	2x	3x	4x	5x	...
Punkty:	1	3	6	10	15	+2

Jeśli w skład grupy wchodzi **więcej niż 5 kamieni**, to **każdy dodatkowy** kamień daje +2 punkty.

Ważne: każdy gracz może otrzymać punkty za kilka **grup** połączonych kamieni. Pod uwagę bierze się każdą grupę w danym kolorze, a **nie jedynie tę największą!**



Przykład: przedstawiona powyżej łódź dopływa do Grobowca. Załadowane na nią kamienie są układane kolejno w kolumnach począwszy od lewego górnego rogu.



Przykład: na koniec rozgrywki czteroosobowej Grobowiec mógłby wyglądać tak, jak przedstawiono powyżej. Biały gracz otrzymuje za swój obszar 3 punkty. Czarny gracz otrzymuje 1 punkt (za obszar złożony z 1 kamienia). Brązowy gracz otrzymuje 6 punktów za swój obszar z 3 kamieni oraz 1 punkt za obszar złożony z 1 kamienia. Szary otrzymuje punkty za obszar złożony z 6 połączonych kamieni – $15+2=17$.

Obeliski (A)

Za każdy kamień dostarczony do Obelisku jego właściciel otrzymuje **punkty na koniec gry**.

Gracze umieszczają dostarczone tutaj kamienie na **polu w swoim kolorze**, budując w ten sposób wieże z kamieni. Każdy gracz buduje swój własny Obelisk, za który otrzymuje **punkty na koniec gry** – oczywiście najwięcej otrzyma ich gracz, który wybuduje najwyższy Obelisk.



Podczas rozgrywki dwuosobowej:

Gracz, który wybuduje najwyższy Obelisk, otrzymuje 10 punktów.

Gracz na drugim miejscu otrzymuje 1 punkt.

Podczas rozgrywki trzyosobowej:

Gracz, który wybuduje najwyższy Obelisk, otrzymuje 12 punktów.

Gracz, który wybuduje drugi co do wysokości Obelisk, otrzymuje 6 punktów.

Gracz, który wybuduje trzeci co do wielkości Obelisk, otrzymuje 1 punkt.

Podczas rozgrywki czteroosobowej:

Gracz, który wybuduje najwyższy Obelisk, otrzymuje 15 punktów.

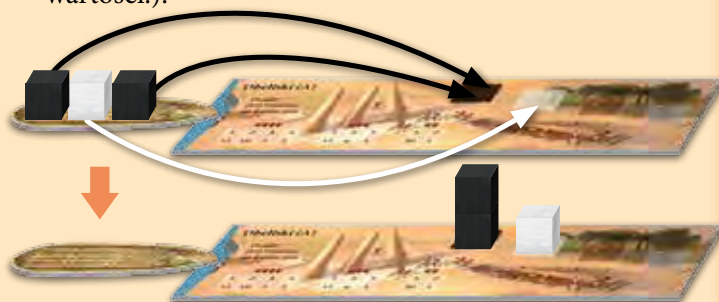
Gracz, który wybuduje drugi co do wysokości Obelisk, otrzymuje 10 punktów.

Gracz, który wybuduje trzeci co do wielkości Obelisk, otrzymuje 5 punktów.

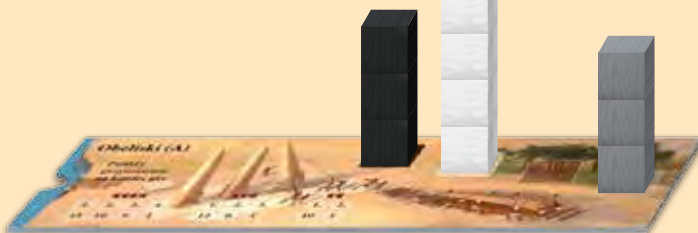
Gracz, który wybuduje czwarty co do wielkości Obelisk, otrzymuje 1 punkt.

Ważne:

- Aby otrzymać jakiegokolwiek **punkty za Obelisk**, gracz musi umieścić na jego płycie co najmniej 1 kamień.
- W przypadku **remisu** należy zsumować punkty za dane miejsce i kolejne, a następnie **podzielić** pomiędzy remisujących graczy. Każdy remisujący gracz otrzymuje równą część (zaokrąglając w dół do najbliższej pełnej wartości.).



Przykład: przedstawiona powyżej łódź dopływa do Obelisków. Kamienie są rozkładane na polach w odpowiednich kolorach.



Przykład: na koniec rozgrywki czteroosobowej Obelisk czarnego gracza składa się 3 kamieni, gracza białego z 4, brązowy nie rozpoczął budowy, a szarego z 3. Gracz biały otrzymuje 15 punktów za swój Obelisk, gracze czarny i szary remisują zajmując 2 i 3 miejsce, dlatego każdy z nich otrzymuje $(10 + 5) / 2 = 7.5$ punktu, które należy zaokrąglić w dół, czyli po 7 punktów. Gracz brązowy nie otrzymuje żadnych punktów, ponieważ nie ma żadnego kamienia na Obelisku.

WARIANT: PLACE BUDOWY, STRONA B

Wszystkie płytki placów budowy mają stronę A oraz stronę B. Podczas swojej pierwszej rozgrywki gracze powinni używać strony A. W kolejnych partiach mogą wypróbować stronę B. Gracze mogą nawet **mieszać ze sobą stronę A i B**, próbując w ten sposób różnych kombinacji.

Targowisko (B)



Strona B funkcjonuje zasadniczo jak strona A z następującą różnicą:

Na początku rundy, na polu znajdującym się **na dole po prawej** należy umieścić **2 zakryte karty**.

Gracz, który dostarcza swój kamień na Targowisko, może wziąć **dwie zakryte karty** i je obejrzeć. Następnie **wybiera 1 z nich**, którą zatrzymuje, a drugą odkłada odkrytą na stos kart odrzuconych.

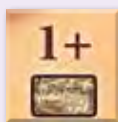


Piramidy (B)



Strona B funkcjonuje zasadniczo jak strona A z następującą różnicą:

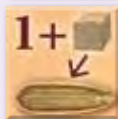
W przypadku każdego dostarczonego kamienia **jego właściciel decyduje, do której z 3 piramid go dokłada**. Poszczególne piramidy zapewniają następujące premie:



Gracz otrzymuje **1 punkt** oraz może dobrać wierzchnią **kartę z talii targowiska**.



Gracz otrzymuje **1 punkt** i może natychmiast dobrać z **kamieniołomu 3 kamienie** i umieścić je w swoim **składzie**.



Gracz otrzymuje **1 punkt** oraz może natychmiast umieścić **1 kamień ze swojego składu** na dowolnym wolnym polu **na łodzi**, która jeszcze nie dopłynęła do żadnego placu budowy.

Kamienie w każdej z piramid układa się w kolejnych kolumnach, rozpoczynając od **lewego górnego** narożnika. Kamień znajdujący się na drugim poziomie każdej z piramid jest wart 4 punkty. Kiedy wszystkie **Piramidy zostaną wybudowane**, każdy kolejny kamień dostarczony na ten plac budowy zapewnia **1 punkt**. Takie kamienie należy umieścić przy prawej krawędzi płytki Piramid.



Przykład: przedstawiona powyżej łódź dopływa do Piramid. Gracz brązowy umieszcza swój pierwszy kamień na pierwszym polu w środkowej piramidzie. Następnie gracz czarny umieszcza swój kamień na drugim polu w środkowej piramidzie. Potem gracz brązowy umieszcza swój drugi kamień na trzecim polu w brązowej piramidzie. Na koniec gracz biały umieszcza swój kamień na pierwszym polu w piramidzie po lewej.

Świątynia (B)

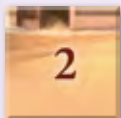


Strona B funkcjonuje zasadniczo jak strona A z następującą różnicą:

Na koniec każdej rundy przyznaje się **różne premie** za każdy kamień **widoczny z góry** w zależności od tego, na którym polu Świątyni się on znajduje:



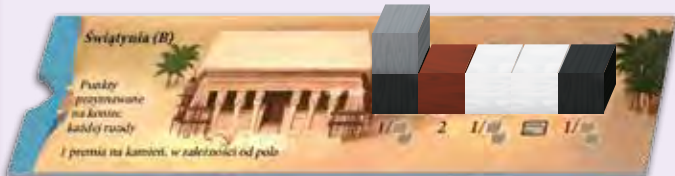
Gracz otrzymuje **1 punkt** albo może natychmiast dobrać z kamieniołomu **2 kamienie** i umieścić je w swoim składzie.



Gracz otrzymuje **2 punkty**.

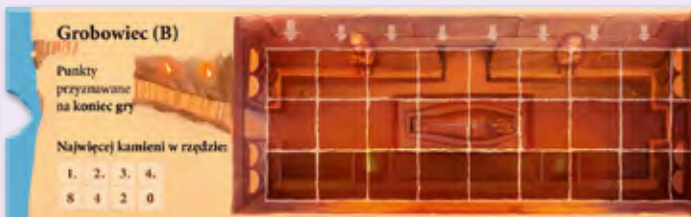


Gracz może dobrać wierzchnią kartę z talii targowiska.



Przykład: na koniec rundy przyznaje się punkty za Świątynię. W powyższym przypadku gracz szary decyduje, czy otrzyma 1 punkt, czy dobierze z kamieniołomu 2 kamienie. Gracz brązowy otrzymuje 2 punkty. Gracz biały także decyduje, czy otrzyma 1 punkt, czy dobierze z kamieniołomu 2 kamienie. Następnie gracz biały dobiera kartę z wierzchu talii targowiska. Gracz czarny także stoi przed wyborem pomiędzy otrzymaniem 1 punktu a dobraniem z kamieniołomu 2 kamieni.

Grobowiec (B)



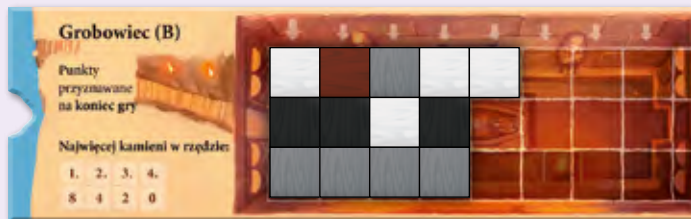
Strona B funkcjonuje zasadniczo jak strona A z następującą różnicą:

Na koniec gry punkty przydzielane są według ilości posiadanych przez graczy kamieni w **poszczególnych rzędach**.

Punkty za każdy rząd przyznaje się osobno.

Ważne:

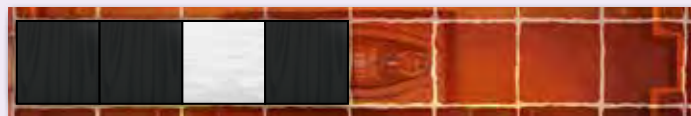
- Gracz **musi posiadać w rzędzie co najmniej 1 kamień**, aby otrzymać za niego jakiegokolwiek punkty.
- Kamienie jednego koloru **nie muszą** ze sobą sąsiadować.
- W przypadku **remisu** należy zsumować punkty za dane miejsce i kolejne, a następnie **podzielić** pomiędzy remisujących graczy. Każdy remisujący gracz otrzymuje równą część (zaokrąglając w dół do najbliższej pełnej wartości).



Przykład: na koniec gry przyznaje się punkty za Grobowiec.



W górnym rzędzie gracz biały ma najwięcej kamieni (3) i otrzymuje za to 8 punktów. Gracz brązowy i szary umieścili tu po 1 kamieniu i remisują na 2. i 3. miejscu. Każdy z nich otrzymuje $(4 + 2) / 2 = 3$ punkty.



W środkowym rzędzie najwięcej kamieni (3) ma gracz czarny i otrzymuje za to 8 punktów. Gracz biały zajmuje 2. miejsce z 1 kamieniem i otrzymuje 4 punkty. Gracze brązowy i szary nie mają w tym rzędzie żadnych kamieni, dlatego nie otrzymują żadnych punktów.



W dolnym rzędzie najwięcej kamieni (4) ma gracz szary i otrzymuje za to 8 punktów. Żaden z pozostałych graczy nie umieścił tutaj swoich kamieni, dlatego nikt więcej nie otrzymuje punktów za ten rząd.

Obeliski (B)

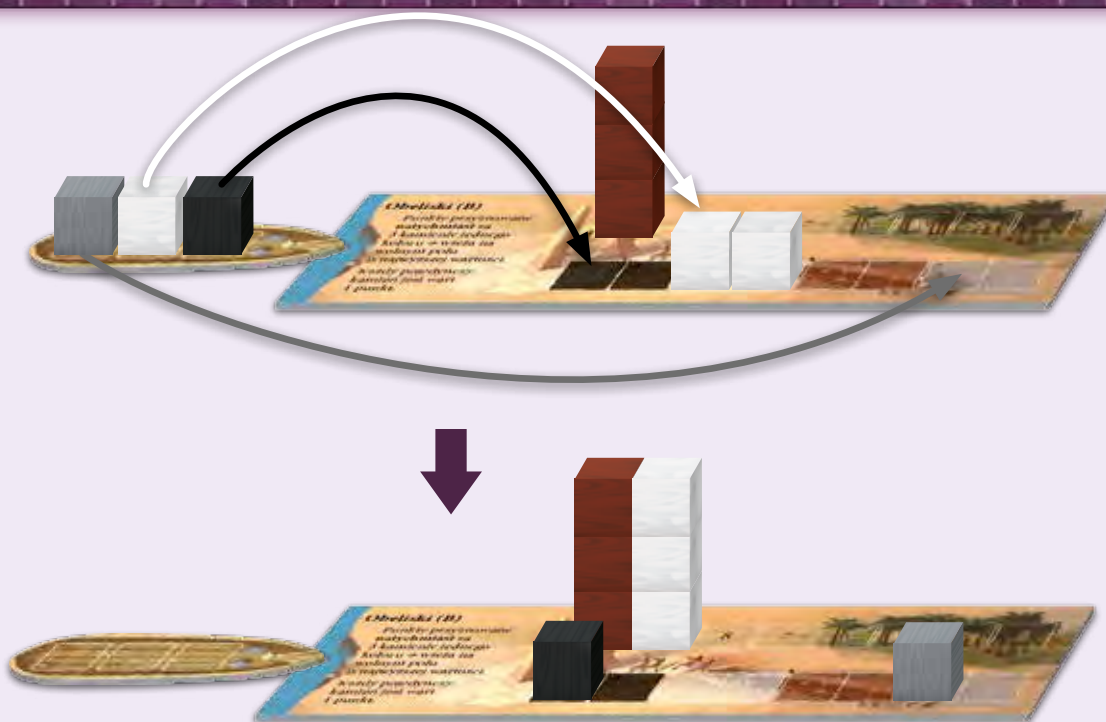


Strona B funkcjonuje zasadniczo jak strona A z następującą różnicą:

Każdy kamień, który zostanie tutaj dostarczony, należy umieścić na polu w tym samym kolorze.

Kiedy zostanie dostarczony **trzeci kamień w danym kolorze**, wówczas kamienie zapewniają punkty. Wszystkie **3 kamienie** danego koloru są przenoszone w postaci **wieży** na **wolne pole o najwyższej wartości**. Właściciel kamieni **natychmiast** zdobywa odpowiednią liczbę **punktów**.

Każdy pojedynczy kamień, z którego nie udało się zbudować Obelisku, jest na koniec gry wart 1 punkt.



Przykład: przedstawiona powyżej łódź dopływa do Obelisków. Gracz czarny umieszcza swój kamień na jednym z czarnych pól na płytce. Gracz biały dodaje swój kamień do pozostałych w swoim kolorze. W związku z tym, że ma tam już 3 kamienie, tworzy z nich Obelisk, który układa na pierwszym w kolejności wolnym polu (9 punktów). Gracz biały otrzymuje natychmiast 9 punktów. Następnie gracz szary umieszcza swój kamień na płytce, na jednym z pól w swoim kolorze.

WARIANT: GNIEW FARAONA

Jeśli gracze mają ochotę na „trudniejszą” rozgrywkę, powinni skorzystać z poniższych zasad:

Gracze zostaną ukarani, jeśli nie wezmą udziału w budowie wszystkich monumentów.

Gracz, który do końca gry nie umieści **co najmniej 1 kamienia** na **każdym** z 4 placów budowy („Piramida”, „Świątynia”, „Grobowiec” oraz „Obelisk”), **traci 5 punktów**.



RZUT OKA: WYJAŚNIENIE KART TARGOWISKA

Poniżej znajduje się objaśnienie wszystkich kart targowiska oraz szczegółowy opis ich działania.

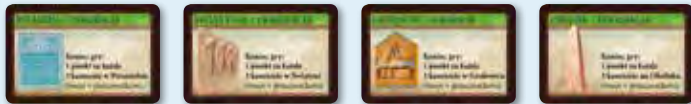
Odpowiednie fragmenty najlepiej jest czytać dopiero, kiedy dana karta pojawi się w grze.

„Wejście”, „Sarkofag”, „Brukowa droga” (po 2 karty)



Kiedy gracz zdobywa jedną z tych kart, **natychmiast** zabiera z **kamieniołomu 1 swój kamień** i umieszcza na **kolejnym wolnym polu na odpowiednim placu budowy**. Następnie karta jest odkładana na **stos kart odrzuconych**.

„Dekoracje – Piramida”, „Dekoracje – Świątynia”, „Dekoracje – Grobowiec”, „Dekoracje – Obelisk” (po 2 karty)



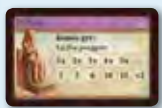
Kiedy gracz zdobywa jedną z tych kart, trzyma ją **odkrytą przed sobą** do końca gry.

Na koniec gry gracz otrzymuje **1 punkt za każde 3 kamienie** (zarówno swoje, jak i przeciwników) znajdujące się na **odpowiednim placu budowy**.



Przykład: w Grobowcu znajduje się 13 kamieni. W takim wypadku karta „Dekoracje – Grobowiec” zapewnia **4 punkty**.

„Posąg” (10 kart)



Kiedy gracz zdobywa jedną z tych kart, trzyma ją **odkrytą przed sobą** do końca gry.

Na koniec gry gracz podlicza, ile kart „Posągów” posiada i otrzymuje punkty według poniższej tabeli:

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



Przykład: na koniec gry gracz posiada **3 karty „Posąg”** i otrzymuje za nie **6 punktów**.

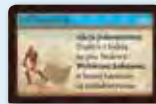
Każdy „Posąg” powyżej 5 zapewnia +2 punkty.

Niebieskie karty targowiska

W każdej swojej turze gracz może użyć dokładnie 1 niebieskiej karty targowiska. Gracz używa karty zamiast wykonywania jednej z trzech opcji: „Zdobycie nowych kamieni”, „Załadowanie 1 kamienia na łódź”, „Dopłynięcie 1 łodzią do placu budowy”, więc nie jest to dodatkowa czynność.

W grze występują cztery rodzaje niebieskich kart targowiska:

Dźwignia (2 karty)



Kiedy gracz zdobywa jedną z tych kart, trzyma ją odkrytą przed sobą, **dopóki jej nie użyje**. W jednej z **przyszłych** tur gracz może raz wykonać **następującą akcję**:

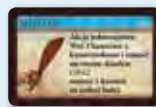
Gracz dopływa **1 łodzią** do wybranego placu budowy, ale **sam decyduje, w jakiej kolejności będą rozładowywane** znajdujące się na niej kamienie.

Oczywiście, aby łódź mogła dopłynąć do placu budowy, muszą być spełnione **oba wymagane** do tego warunki.

Po zagraniu karta jest odkładana na **stos kart odrzuconych**.

Jeśli gracz **nie użyje karty do końca gry**, jest ona warta **1 punkt**.

„Młotek” (2 karty)



Kiedy gracz zdobywa jedną z tych kart, trzyma ją odkrytą przed sobą, **dopóki jej nie użyje**. W jednej z **przyszłych** tur gracz może raz wykonać **następującą akcję**:

Gracz dobiera z **kamieniołomu 3 kamienie** i umieszcza je w swoim **składzie**.

Następnie na **1 łodzi** umieszcza **1 kamień** ze swojego **składu**.

Po zagraniu karta jest odkładana na **stos kart odrzuconych**.

Jeśli gracz **nie użyje karty do końca gry**, to jest ona warta **1 punkt**.

„Żagiel” (3 karty)



Kiedy gracz zdobywa jedną z tych kart, trzyma ją odkrytą przed sobą, **dopóki jej nie użyje**. W jednej z **przyszłych** tur gracz może **raz** wykonać **następującą akcję**:

Gracz umieszcza **1 kamień** na **1 łodzi**, a następnie dopływa **daną łodzią** do jednego z placów budowy.

Oczywiście, aby łódź mogła dopłynąć do placu budowy, muszą być spełnione **oba wymagane** do tego warunki.

Po zagraniu karta jest odkładana na **stos kart odrzuconych**.

Jeśli gracz **nie użyje karty do końca gry**, to jest ona warta **1 punkt**.

„Dłuto” (3 karty)



Kiedy gracz zdobywa jedną z tych kart, trzyma ją odkrytą przed sobą, **dopóki jej nie użyje**. W jednej z **przyszłych** tur gracz może **raz** wykonać **następującą akcję**:

Gracz umieszcza na **jednej łodzi 2 kamienie** lub **po 1 kamieniu na dwóch różnych łodziach**.

Po zagraniu karta jest odkładana na **stos kart odrzuconych**.

Jeśli gracz **nie użyje karty do końca gry**, to jest ona warta **1 punkt**.