

ACCHITTOCCA

Virginio Gigli, Flaminia Brasini,
Stefano Luperto, Antonio Tinto

EGIZIA

A KIRÁLYOK VÖLGYÉBEN

2-4 játékos számára
12 éves kortól
Kb. 90 perc



EGIZIA

A játék elemei:

- 1 nagy játéktábla
- 4 játékos tábla
- 32 hajó 4 színben
- 96 kő 4 színben
- 16 építőmunkás-lapka 4 színben
- 4 „kőbánya” kezdőkártya
- 4 „gabona” kezdőkártya
- 56 Níluskártya (22x1/2, 22x3/4, 12x5)
- 29 Szfinxkártya
- 20 sírhelylapka
- 4 számlapka (1, 2, 3, 4) a játékosrend jelölésére
- 1 vízgyűrű
- 4 szkarabeuszlapka

10. A szkarabeuszlapkák a játéktábla mellé kerülnek. Az a játékos, akinek a pontjelző köve eléri az 50 pontot, kap egy szkarabeuszt.



9. A 20 sírhelylapkát képpel lefelé fordítva keverjétek össze, majd tegyék belőle mind a 12 sírhelyre egyet! A fennmaradó 8 lapkát tegyék vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznék őket! Az első 4 sírhelylapkát fordítsátok képpel felfelé!

8. A vízgyűrű a játéktáblán lévő 3 öntözési terület közül a középsőre kerül.

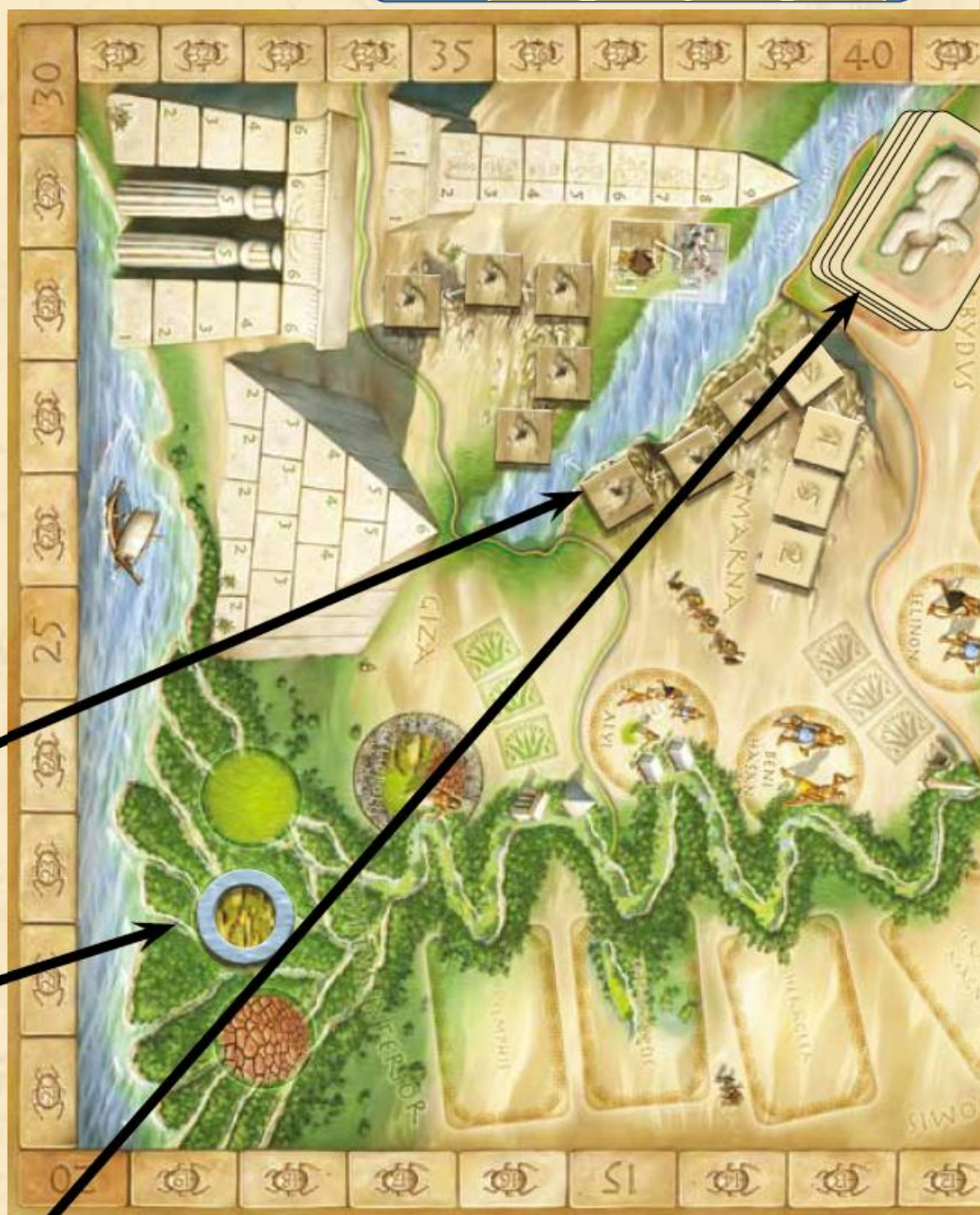
7. Keverjétek össze a Szfinxkártyákat és tegyék őket a játéktáblán jelölt helyre!
Szabálykiegészítés: Minden játékos húzzon titkosan egy kártyát a Szfinx-pakliból!
A 3 (a hátoldalán 1/2, 3/4 és 5 számmal jelölt) Níluskártya-csomagot külön-külön keverjétek össze és rakjátok képpel lefelé fordítva a játéktábla mellé!



1. A játéktáblát terítsétek ki az asztal közepén!

2. A számlapkából annyira lesz szükség, ahányan játszanak. A legfiatalabb játékos képpel lefelé fordítva összekeveri őket, majd kioszt minden játékosnak egyet. Kevesebb, mint 4 játékos esetén a maradék lapkák visszakerülnek a dobozba.

Példa:



3. Minden játékos megkapja az általa választott színű játékosablát, amit maga elé helyez.

Minden játékos elveszi a színéhez tartozó 4 építőmunkás-lapkát, melyeket a játékosablájára tesz.




A dzsóker-építőmunkás az alsó sor 2-es mezőjére kerül, a másik 3 építőmunkás pedig a felső sor 1-es mezőjére.

4. Minden játékos megkapja a színéhez tartozó 8 hajót, amiket maga elé tesz.

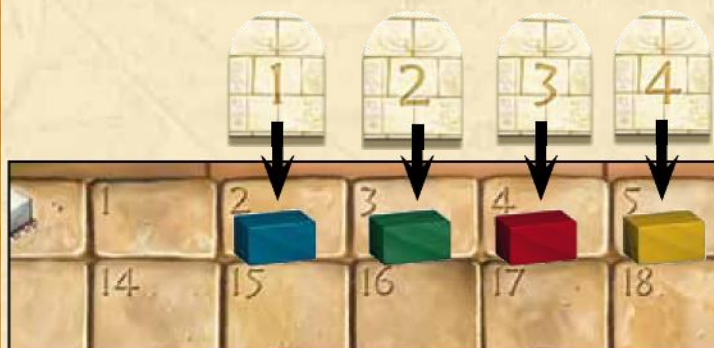


5. Minden játékos 24 követ kap a saját színében. A 24 kőből mindenki elvesz 4-et.

Egy kő a pontozósáv 0 mezőjére kerül. Akinél az  van, annak a köve jön hátrra, a többieké pedig sorrendben elé.

Minden játékos egy követ a kőfejtő legfelső mezőjére tesz, egy további követ pedig a gabonapiac legfelső mezőjére. Az utóbbi két helynél nem számít a kövek sorrendje.

A játékosok a negyedik követ a saját táblájukon lévő kőszámlálóra helyezik, a következő módon:



6 Minden játékos kap 1 „kőbánya” és 1 „gabona” kezdőkártyát, melyeket a saját táblája mellé tesz képpel felfelé fordítva. Ha 4-nél kevesebb játékos játszik, akkor a fennmaradó kezdőkártyák visszakérülnek a dobozba.



MI TÖRTÉNIK A JÁTÉKBAN

A játék 5 fordulóból áll. A játékosok minden fordulóban növelhetik az építőmunkásaik erejét, újabb kőbányákat szerezhetnek, Nílus- és Sfinxkártyákat vehetnek fel, valamint részt vehetnek a királyi sírhelyek, az obeliszk, a piramis és a templom építésében. Mindezekkel a cél a pontgyűjtés. A játékosok az építésért azonnal pontokat kapnak, a Sfinxkártyákért pedig a játék végén jár pont.

A játékosok minden fordulóban 7 fázist játszanak le, majd kezdődik a következő forduló. Hogy ez hogyan is zajlik, a következőkben kerül ismertetésre.

EGY FORDULÓ MENETE

1. Níluskártyák kirakása
2. A Nílus bejárása
3. Építőmunkások etetése
4. Kövek termelése
5. Építés
6. Jutalompontok az építkezéseken való részvételért
7. A következő forduló játékosrendjének meghatározása



1. Níluskártyák kirakása

Minden forduló elején húzzatok 10 kártyát a Níluskártyák egyik paklijából és – a legfelső mezőtől kezdve – helyezzétek őket a játéktáblán lévő 10 mezőre!

Az 1. és 2. fordulóban az 1/2-es pakliból húzzatok a kártyákat, a 3. és 4. fordulóban a 3/4-es pakliból, az 5. fordulóban pedig az 5-ös pakliból! A 2., 4. és 5. fordulóban a maradék kártyákat tegyétek vissza a dobozba!

2. A Nílus bejárása

Az a játékos, akinél az 1-es számlapka van, kezdi a fordulót úgy, hogy lerakja az egyik hajóját egy általa választott mezőre. Utána egymás után következnek a 2-es, a 3-as, majd a 4-es számlapkaival rendelkező játékosok. Ezután újra az 1-es játékoson a sor, aki leteszi a 2. hajóját, stb. Minden mezőn csak 1 hajó állhat.

A legfontosabb szabály: Egy játékosnak az újabb hajóját mindig az előzőleg lerakott hajójához képest a folyó mellett lejjebb elhelyezkedő mezőre kell tennie.

A játékos a hajóját a következő 3 fajta mezőre teheti le:



a. Níluskártyás mezők: A játékos elveszi a Níluskártyát és leteszi az egyik hajóját a megüresedett mezőre. Ezután végrehajtja a kártyához tartozó akciót, illetve (ha nem azonnal végrehajtandó akcióról van szó) maga elé helyezi a kártyát képpel felfelé fordítva (a Níluskártyák leírását lásd a 10. oldalon).



b. Kerek mezők: A játékos leteszi az egyik hajóját egy kerek mezőre. Ezután végrehajtja a mezőnek megfelelő akciót (a kerek mezők leírását lásd a 9. oldalon).



c. Építési mezők: A játékos leteszi az egyik hajóját egy általa választott, üres építési mezőre. Minden játékos csak egy hajóját teheti le a három építési terület mindegyikére: a Sfinxhez, az obeliszkhez/sírhelyekhez és a templomhoz/piramishoz. Ha már a 3 mező egyike sem üres, akkor a játékos a mezők mellé teheti a hajóját arra számítva, hogy az 5. fázisban legalább egy másik játékos nem tud, vagy nem akar építeni (úgymond „tartalékba” teszi a hajóját).

Ha már egy játékos sem tud hajót letenni, akkor minden játékos visszaveszi a hajóit a készletébe, **az építési területeken lévő hajóik kivételével.** Ezek a hajók a játéktáblán maradnak.

A játékos passzolhat is, de utána már nem tehet le hajót az adott fordulóban.

3. Építőmunkások etetése



A pontozósávon legelöl álló játékosal kezdve minden játékos megnézi, hogy meg tudja-e etetni az építőmunkásait. Ehhez összehasonlítja az építőmunkásai erejét a rendelkezésére álló gabonák számával („gabona” kezdőkártya + további gabonamezők + lehetséges további Níluskártyák). Ha legalább annyi gabonája van a játékosnak, mint az építőmunkásai ereje, akkor nem történik semmi. Ha kevesebb gabonája van, akkor vissza kell lépnie a pontozósávon. Akár nulla alá is visszamehet. A visszalépett mezők száma attól függ, hogy a köve hol áll a gabonapiacon (1-3 mező minden meg nem etetett építőmunkásért, lásd a példát az 5. oldal alján).



Mielőtt az etetés néhány példa segítségével bemutatásra kerülne, nézzük meg a vízgyűrű szerepét a játékban! A vízgyűrű helyzete határozza meg, hogy mely gabonamezők öntöződnek és adnak gabonát az etetéshez:



Csak a **zöld** mezők adnak gabonát.



Csak a **zöld és a sárgászöld** mezők adnak gabonát.



Minden gabonamező gabonát ad.



Példák az etetésre:

A kék játékos 4 építőmunkása:



A 4 építőmunkás ereje: 1, 2, 3, 3, összesen tehát 9.

A kék játékos gabonamezői:



A vízgyűrű helyzete:



Minden **zöld és sárgászöld** mező öntöződik és gabonát ad.

A kék játékosnak 2 gabonamezője van, amik ebben a fordulóban öntöződnek, így gabonát adnak.

A 11 gabonájával meg tudja etetni az összesen 9-es erősségű építőmunkásait.

A piros játékos 4 építőmunkása:



A 4 építőmunkás ereje: 2, 2, 2, 4, összesen tehát 10.

A piros játékos gabonamezői:



A vízgyűrű helyzete:



Csak a **zöld** mezők öntöződnek és adnak gabonát.

Bár a piros játékos mindkét gabonamezője öntöződik, azokkal csak maximum 8-as összerejű építőmunkásokat tudna ellátni. Felhasználja a „bármikor-gabona”-kártyáját (ami kikerül a játékból). Ezzel 12-es összerejű építőmunkásokat is megetethetne, de neki csak 10-es összerejű munkásai vannak, így a többlet elvész. (A piros játékosnak nem lenne kötelező ezt a kártyát felhasználnia. Akkor viszont vissza kellene lépnie a pontozósávon, lásd a következő példát.)

A zöld játékos 4 építőmunkása:



A 4 építőmunkás ereje: 3, 3, 4, 4, összesen tehát 14.

A zöld játékos gabonamezői:



nincs öntözve

A vízgyűrű helyzete:



A gabonapiac:



pontozósáv



A zöld játékos a vízgyűrű helyzete miatt csak a két felső gabonakártyát használhatja. Ezekkel maximum 12-es összerejű építőmunkásokat lehet megetetni. Tehát 2 gabona hiányzik.

A gabonapiacon lévő zöld jelölő az mutatja, hogy a zöld játékosnak minden hiányzó gabona után 2 pontot kell visszalépnie, tehát most összesen 4 pontot. Visszalép a jelölőjével 4 mezőt a pontozósávon és beáll a piros jelölő mögé.



4. Kövek termelése

Az 1 számlapkával rendelkező játékostól kezdve minden játékosnak annyival kell előre lépnie a kőjelölőjével a játékosátláján, amennyi követet a kőbányáiból kap. Ha több, mint 25 köve lenne, akkor a többlet elvesz.



Példa: A piros játékosnak 1 köve van a 4. fázis elején. 2 kőbányával rendelkezik, amelyek minden fordulóban összesen 5 követ adnak. Előretolja a jelölőkövét a 6-os mezőre.

5. Építés

Ebben a fázisban lehet – felülről lefelé – építkezni a 3 építési területen.



Az építés általános szabályai:

- ⚡ Az építés azt jelenti, hogy a játékos a saját színéhez tartozó köveket az obeliszk, a piramis és a templom még üres mezőire teszi. Az is építésnek számít, amikor a játékos kártyákat húz a Sfinx-pakliból, vagy ha sírhelylapkákat vesz fel.
- ⚡ A játékosnak minden építési területen szüksége van 1 építőmunkásra és kövekre.
- ⚡ A játékosátláján pontosan annyival kell csökkentenie a kövei számát, amennyi Sfinxkártyát húz, illetve amennyi az elfoglalt mezők vagy a felvett sírhelylapkák értéke (lásd a példánál).
- ⚡ A játékos mindegyik építőmunkását csak 1x használhatja fordulónként.
- ⚡ A felhasznált építőmunkás-lapkát képpel lefelé fordítja és csak a következő forduló elején fordítja vissza (azaz a **felhasznált építőmunkások ereje nem csökken le úgy, mint a kövek száma**).
- ⚡ A dzsóker-építőmunkás sohasem használható magában. A játékos fordulónként 1x hozzárendelheti egy másik építőmunkáshoz (az erejük összeadódik). Ilyenkor mindkét munkást meg kell fordítania.
- ⚡ Ha egy játékos lemond az építésről, akkor egyszerűen visszaveszi a hajóját az építési területéről, ezzel felszabadítva egy építési mezőt. Ha egy másik játékosnak van itt egy „tartalékban” lévő hajója, akkor ő is építhet.

A. Sfinxkártyák húzása – 0 vagy 1 kártya megtartása és a visszatett kártyákért járó pontok lelépése



- ⚡ Az a játékos kezd, akinek a hajója a legközelebb áll a Nílushoz.
- ⚡ Kiválaszt 1 építőmunkást (plusz esetleg a dzsóker-építőmunkását).
- ⚡ Legfeljebb annyi kártyát húz titkosan a Sfinx-pakliból, amennyi az építőmunkás ereje, **de maximum 5-öt**.
- ⚡ Kiválaszt 1 kártyát, amit képpel lefelé fordítva maga elé tesz. A többi kártyát képpel lefelé fordítva visszateszi a Sfinx-pakli aljára. Megteheti azt is, hogy az összes kártyát visszaadja.
- ⚡ Minden visszatett kártyáért azonnal lelép egy pontot a pontozósávon.
- ⚡ Annyival csökkenti a kövei számát a tábláján, amennyi kártyát húzott, és a felhasznált építőmunkást megfordítja.
- ⚡ A Sfinxkártyák csak a végső értékelésnél számítanak.
- ⚡ Ezután a következő mezőn álló hajó tulajdonosán a sor.

Példa:

A kék játékos felhasználja a 2-es erejű építőmunkását. Felhúzza a két felső Sfinxkártyát, megnézi őket és egyet megtart belőlük. A másikat képpel lefelé fordítva visszateszi a pakli aljára és azonnal lelép 1 pontot a pontozósávon. Utána megfordítja a felhasznált építőmunkást és lecsökkenti a kövei számát 2-vel.



Megtart egy kártyát.

A másik kártyát visszateszi.

B. Az obeliszk és a sírhelyek – Pontok lelépése és a jelölő mozgatása a gabonapiacón vagy a kőfejtőn

- ⚡ Az a játékos kezd, akinek a hajója a legközelebb áll a Nílushoz.
- ⚡ Kiválaszt 1, az építési tervéhez elegendő erővel rendelkező építőmunkást (plusz esetleg a dzsóker-építőmunkását). Az építőmunkásnak legalább olyan erősnek kell lennie, mint a beépítendő mezők értéke.
- ⚡ Letesz 1 vagy több követ az obeliszkre és/vagy elvesz 1 vagy több sírhelylapkát (és az üres helyekre szintén köveket tesz).
- ⚡ A felhasznált építőmunkást megfordítja és lelépi a felhasznált köveket a tábláján.
- ⚡ Lelépi a pontokat a pontozósávon és az egyik jelölőkövét **1 mezővel lejjebb mozgatja a kőfejtőn vagy a gabonapiacón**.
- ⚡ Ezután a következő mezőn álló hajó tulajdonosán a sor.



Példa:



A piros játékos 2 követ tesz az obeliszkre és elveszi a 4-es sírhelylapkát.

Az obeliszk két mezője 1-es és 2-es értékű, a sírhelylapkéé pedig 4, az összértékük tehát 7. Ehhez a piros játékos felhasználja az 5-ös erejű építők munkáját és a 2-es erejű dzsóker-építők munkáját. Azonnal lelép 7 pontot a pontozósávon, lecsökkenti a kövei számát 7-tel és megfordítja mindkét építők munkáját.

Általánosan érvényes:

Az **obeliszk**nél a játékosoknak alulról felfelé kell a köveket beépíteni (minden alacsonyabb számú mezőnek foglaltnak kell lennie ahhoz, hogy egy magasabb számú mezőre lehessen tenni).

A **sírhelyek**nél a játékosnak az első felfordított lapkát kell elvennie, utána a másodikat, stb. A lapkákat nem lehet átugrani. Amikor egy játékos felvesz egy sírhelylapkát, azonnal felfordítja az első lefordított lapkát. Így mindig 4 sírhelylapka lesz felfordítva.

C. A piramis és a templom – Pontok lelépése

- △ Az a játékos kezd, akinek a hajója a legközelebb áll a Nílushoz.
- △ Kiválaszt 1, az építési tervéhez elegendő erővel rendelkező építők munkást (plusz esetleg a dzsóker-építők munkását).
- △ Letesz 1 vagy több követ az obeliszkre és/vagy a templomra.
- △ A felhasznált építők munkást megfordítja és lelépi a felhasznált köveket a tábláján.
- △ Lélepi a pontokat a pontozósávon.
- △ A piramis egy teljes sorának beépítéséért jutalompontok járnak (lásd a lenti példát).
- △ Ezután a következő mezőn álló hajó tulajdonosán a sor.



Példa:



A sárga játékos felhasználja a 3-as erejű építők munkását. A piramis egyik 2-es mezőjét építi be, mivel csak 2 köve maradt. Azonnal lelép 2 pontot a pontozósávon, lecsökkenti a kövei számát 0-ra és megfordítja az építők munkást.



Általánosan érvényes:

A **templom**nál a játékosoknak alulról felfelé kell a köveket beépíteni.

A két (jobb és bal oldalon lévő) pillér külön-külön számít (minden alacsonyabb számú mezőnek foglaltnak kell lennie ahhoz, hogy egy magasabb számú mezőre lehessen tenni).

A két pillér megépítése után következnek a két oszlop és csak után lehet a felső sort építeni.

A **piramist** a következőképpen kell építeni:

Az 1. követ minden sorban az első (bal oldali) mezőre kell tenni, majd az építkezés jobbra folytatódik. A kövek között nem maradhat üres mező. Amint elkészül egy sor, a sorban legtöbb kővel rendelkező játékos annyi pontot kap, ahány kő van az adott sorban. Egyenlőség esetén az a játékos kapja a pontokat, akinek a sorban az első kő közelebb van a bal oldalhoz.



* Ide is lehet építeni annak ellenére, hogy a legalsó sorban még vannak üres helyek.



A sárga játékos lelép (egyszer) 2 pontot.

A zöld játékos lelép (egyszer) 2 pontot.

Jutalompontok a megtelt sorokért



6. Jutalompontok az építkezéseken való részvételért

Minden olyan játékos, aki közreműködött az építkezéseken, jutalompontokat kap. A közreműködés azt jelenti, hogy minden olyan építési területen, ahol egy hajója áll, legalább 1 követ elhasznált. Minden játékos megszámlolja, hogy mennyi hajója áll a 3 építési területen. Attól a játékostól kezdve, akinek a pontozóköve legelöl áll, a játékosok a következő táblázat szerint előremozgatják a kövüket a pontozótáblán:

1 hajó	1 pont
2 hajó	3 pont
3 hajó	6 pont

Ezután a játékosok ezeket a hajóikat is visszaveszik a készletükbe.

Általánosan érvényes szabályok a pontok számolásánál:

A **jutalompontok** és a **végeredmény** számolását mindig az a játékos kezdi, akinek a köve legelől van a pontozósávon. Utána az a játékos következik, akinek a köve a 2. helyen van, stb.

Az **építésért járó pontokat** az adott játékos azonnal lelépi.

Minden esetben a következő módon kell számolni:

Példa:



A piros játékos épít és 6 pontot kap. Előrelép 6 mezőt a pontozósávon. Utána a kék játékos épít és 3 pontot kap. Előrelép 3 mezőt és ugyanarra a mezőre érkezik, ahol a piros játékos áll.

A követ a piros kő mögé teszi. A következő forduló játékosrendjét a pontozósávon kialakult sorrend határozza meg.

7. A következő forduló játékosrendjének meghatározása



Az a játékos, akinek a legkevesebb pontja van a pontozósávon, megkapja az **1** számlapkát, a második legkevesebb ponttal rendelkező játékos kapja a **2** számlapkát, stb.

Ha többen állnak ugyanazon a mezőn, akkor az kapja a kisebb számot, aki hátrébb áll, vagyis aki később érkezett a mezőre.

Ezután elkezdődik a következő forduló, ismét a Niluskártyák kirakásával.

Kőfejtő és gabonapiac

Kőfejtő: A kőfejtő felső soraiban nem történik semmi.

Aki a játék során eljut a legalsó sorra, azonnal kap 3 követ a készletébe.

Minden alkalommal, amikor egy jelölő már az alsó soron áll és lejjebb kellene húzni, a kő ottmarad, viszont a játékos ilyenkor is megkapja a 3 követ.

Példa:



A piros játékos jelölőköve az utolsó soron áll. A piros játékos kijátssza ezt az azonnali kártyát. Ilyenkor 2 mezővel lejjebb mozgathatná a jelölőkövét. Mivel már nincsenek további mezők, nem mozgatja a jelölőt, de kap 6 (2x3) követ. A kőszámlálóját 6 mezővel előrébb lépteti.

Ugyanez vonatkozik a gabonapiacon szerezhető pontokra, lásd lent.

Aki a követével eljutott az utolsóelőtti vagy az utolsó sorra, az a játék végén pontokra válthatja a megmaradt köveit.

Gabonapiac: Ez a táblázat mutatja az építőmunkások meg nem etetéséért járó büntetőpontokat. A két alsó mezőnél 1 büntetőpontot kell fizetni. Ezen kívül, aki eléri az alsó mezőt, azonnal kap 2 pontot.

Minden alkalommal, amikor egy jelölő már az alsó soron áll és lejjebb kellene húzni, a kő ottmarad, viszont a játékos ilyenkor is megkapja a 2 pontot.

^ A JÁTÉK VÉGE ^

A játék az 5. forduló után ér véget (a játékosrend megállapítása után). Ezután következik a végső értékelés.



^ A VÉGSŐ ÉRTÉKELÉS ^

A 4-es játékos kezd és a következő 3 lépést hajtja végre. Utána a 3-as játékos következik, stb.

1. Ha a játékos jelölőköve a köfejtő két alsó sorának egyikén áll, akkor eladhatja a maradék köveit. Minden 2 kőért 1 pontot kap. Ha páratlan számú kő volt, akkor a fennmaradó 1 kőért már nem jár pont.
2. A játékos összeadja a sírhelylapkái értékét és a következő táblázat alapján kap értük pontokat:



A sírhelylapkák értéke	Pontszám
1-10	2
11-20	5
21 vagy több	9

3. A játékos megvizsgálja, hogy ki tudja-e értékelni a Sfinxkártyáit, vagyis megnézi, hogy teljesültek-e a rajtuk lévő feltételek és lelépi az értük járó pontokat. A Sfinxkártyák leírása a 11. oldalon található.

Végül az nyeri a játékot, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. Egyenlőség esetén az a játékos a győztes, akinek a köve előrébb áll a pontozósávon, vagyis aki előbb ért oda.

🚢 SZABÁLYMÓDOSÍTÁSOK 2 ÉS 3 JÁTÉKOS ESETÉN 🚢

2 vagy 3 játékos esetén minden építési területen csak két építési mező használható.

Ez úgy jelölhető legegyszerűbben, ha az egyik nem használt színhez tartozó kővel letakarjátok a nem használt mezőt.

🏰 A KERÉK MEZŐK LEÍRÁSA 🏰



Edfu: Aki ide teszi a hajóját, annak a köfejtőn és a gabonapiacon lévő jelölőkövét is 1 mezővel lejjebb kell mozgatnia.



Théba: Aki ide teszi a hajóját, annak mindkét, a képen látható építők munkását 1 mezővel jobbra kell mozgatnia a tábláján.



Passalon: Aki ide teszi a hajóját, annak a dzsóker-építők munkását 1 mezővel jobbra kell mozgatnia a tábláján.

Ezen kívül elmozgathatja a vízgyűrűt 1 mezővel balra vagy jobbra.

A vízgyűrűnek mindig a 3 kerek mező egyikén kell állnia.



csak így lehetséges



Selinon: Aki ide teszi a hajóját, annak mindkét, a képen látható építők munkását 1 mezővel jobbra kell mozgatnia a tábláján..



Beni Hasan: Aki ide teszi a hajóját, annak mindkét, a képen látható építők munkását 1 mezővel jobbra kell mozgatnia a tábláján.



Alyi: Aki ide teszi a hajóját, annak a 4 építők munkása közül az egyiket (amelyiket választja) 1 mezővel jobbra kell mozgatnia, majd 2-vel megnöveli a kövei számát a tábláján.



Heliopolis: Ugyanúgy működik, mint Passalon.

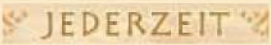
Továbbá:


A következő Niluskártya itt nem érvényes:




A NÍLUSKÁRTYÁK LEÍRÁSA

3 különböző típusú Níluskártya van. A kártyák típusuktól függően különböző fázisokban használhatók:

Bármikor:  Az ilyen kártyákat bármikor, mikor ő van soron, felhasználhatja a játékos. Utána visszateszi a kártyát a dobozba.

Állandóan:  Az ilyen kártyák az egész játékra érvényesek és végig a játékos előtt vannak felfordítva. A gabonamezők és a kőbányák is állandó-kártyák.

Azonnal:  A játékosnak az ilyen kártyákat azonnal és teljesen végre kell hajtania. Utána visszateszi a kártyát a dobozba.



Zöld gabonamezők: Ezek mindig öntözve vannak, ezért mindig adnak gabonát és mindig használhatók az építőmunkások etetésére.



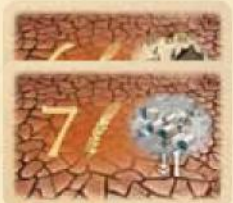
Kőfejtők: Ezek minden fordulóban követ adnak a játékosnak. A képen látható kártya 2 követ ad.



Sárgászöld gabonamezők: Ezek csak akkor látják el az építőmunkásokat, ha a vízgyűrű középen vagy jobb oldalon áll.



A játékos az etetésnél beadhatja ezt kártyát 4 gabonáért.



Barna gabonamezők: Ezek csak akkor látják el az építőmunkásokat, ha a vízgyűrű jobb oldalon áll.



Példák:

A játékosnak mindkét építőmunkást 2 mezővel jobbra kell mozgatnia.



A játékosnak a dzsóker-építőmunkást 2 mezővel jobbra kell mozgatnia és maximum 2x elmozgathatja a vízgyűrűt.



8: Továbbá azonnal, amikor a játékos elveszi a kártyát és csak 1x: 3 pont.



A játékos az egyik, általa használt építőmunkás erejéhez hozzáadhat 3-at.



9: Továbbá azonnal, csak 1x: A játékos a köjelzőjét 4 követ előrébb mozgatja a tábláján.



A piros játékos mindenképpen építhet.



Mielőtt a következő játékos sorra kerülne, az aktuális játékos lerakhat még egy hajót.



A játékos 2-vel több Szfinxkártyát húzhat, de maximum 5-öt. A plusz 2 kártyáért nem használ fel követ. Legalább 1 követ fel kell használnia (akkor is, ha csak 2 kártyát húz). Ez a kártya csak akkor használható, ha a játékosnak van egy hajója a Szfinx építési területén.



A játékos használhat egyszerre 2, még fel nem használt építőmunkást (plusz esetleg a dzsóker-építőmunkást).



A játékos a köjelzőjét 6 követ előrébb mozgatja a tábláján.



A játékos mindegyik forduló „Nílus bejárása” fázisa végén felvehet egyet a Nílus mellett hagyott kártyákból.



A játékos 2 kártyát tarthat meg a Szfinxnél.



A játékos minden fordulóban a tábláján 2 követ csökkentve a készletét, az egyik építőmunkását egy mezővel jobbra léptetheti. Ezt megteheti az etetési fázis után is.





A játékos fordulónként 1x feljebb is leteheti a hajóját, mint az utoljára lerakott hajója. Ezután az eredeti szabályok szerint folytatja a fordulót.



A játékos az etetés fázisban 1:1 arányban átválthat köveket gabonára, hogy meg tudja etetni az építőmunkásait (a kövek száma csökken).



A játékos minden olyan építési területen, ahol áll egy hajója, az első pozícióra mozgathatja a hajóját (ez a „tartalékba” rakott hajókra is vonatkozik). Ilyenkor minden hajó tulajdonosa építhet.



A játékos a végső értékelésnél hozzászámolja a kártyát a sírhelylapkái összértékéhez.



A játékos eladhat maximum 10 követ, darabját 1 pontért. Ehhez nem kell teljesítenie a szokásos köeladási feltételt.



A játékos a gabonapiacon, illetve a köfejtőn lévő jelölőkövet 2 mezővel lejjebb lépteti.



A játékos ezt a kártyát hozzárendeli az egyik gabonamezőjéhez, így egy fokkal feljavítja azt a játék teljes hátralévő részére.



A játékosnak 2 építőmunkását 1-1 mezővel, vagy 1 építőmunkását 2 mezővel jobbra kell mozgatnia a tábláján.



A játékos fordulónként 1x olyan kerek mezőre is leteheti az egyik hajóját, amelyiken már áll egy másik hajó (akár a sajátja is). Ez nem vonatkozik a legutolsó kerek mezőre (Heliopolis).



A játékosnak mindkét, a kártyán ábrázolt építőmunkását 1-1 mezővel jobbra kell mozgatnia a tábláján.



A játékos minden forduló egy tetszőleges időpontjában egy mezővel jobbra mozgathatja az egyik építőmunkását (az etetés után is).



A játékos minden, a kártyán ábrázolt építményekben lévő kövéért 1 pontot kap.

▲ A SZFINXKÁRTYÁK LEÍRÁSA - CSAK A VÉGSŐ ÉRTÉKELÉSNEŁ SZÁMÍTANAK ▲

A játékosok titkosan gyűjtik a Szfinxkártyákat és a rajtuk lévő feltételekből minél többet próbálnak teljesíteni.

Ezeknél a kártyáknál teljesülnie kell a rajtuk lévő feltételeknek ahhoz, hogy értékelni lehessen őket.

...megépült:



Ha az obelisz 7., 8., 9. sora foglalt, akkor a játékos megkapja a kártyán jelzett pontokat. (Annak nincs jelentősége, hogy van-e, illetve hogy hány darab saját köve van a játékosnak az obeliszken).

...megépült:



Ha a megadott feltételek teljesültek, akkor a játékos megkapja a kártyán jelzett pontokat. (Annak nincs jelentősége, hogy van-e, illetve hogy hány darab saját köve van a játékosnak a megfelelő építményen).

...elérték az utolsó sort:



A játékos a kártyán lévő táblázat alapján kap pontokat.

Példa: Ha összesen 3 játékos éri el a köfejtő utolsó sorát, akkor a játékos 7 pontot kap.



Ezeknél a kártyáknál a játékosnak magának kell teljesítenie a rajtuk lévő feltételeket ahhoz, hogy értékelhesse őket.

Legalább ... saját köved van...:



A játékosnak min. 4 saját köve van a templomon.



A játékosnak min. 6, illetve 7 saját köve van a piramison.



A játékosnak min. 4, illetve 5 saját köve van az obeliszken.



A játékosnak min. 2 saját köve van mindegyik építményen.



A játékos minden, a sírhelyeken lévő saját kövéért 1 pontot kap.

A ... építőmunkásért:



Példa: A játékos 4 pontot kap, ha ez az építőmunkás 4-es erősségű a játék végén.

A legnagyobb hozamú köfajtókért és mezőkért...:



Példa: A játékosnál van ez a Szfinxkártya és ez a két sárgászöld mező, amik összesen 11 gabonát adnak. A többi játékosnál nincs ennél többet termelő, ilyen típusú mező. A játékos 7 pontot kap.

Elérted az utolsó sort a...:



A játékosnak el kell érnie az utolsó sort az adott helyen. Itt nem számít, hogy a többi játékos közül hányan érték el az utolsó sort.

Minden saját állandó-kártya 2 pontot ér (a gabonamezőkre és a köfajtókra nem vonatkozik).

Miután a játékos az összes pontját összeadta, minden 10 pontért lelép további 1 pontot a pontozósávon.



© 2009 Hans im Glück Verlags-GmbH
 JavaSlata, kérdése vagy megjegyzése van?
 Írjon az E-Mail címünkre:
 info@hans-im-glueck.de vagy erre a címre:
 Hans im Glück Verlag
 Birnauer Str. 15, 80809 München
 www.hans-im-glueck.de



A sok tesztelésért köszönetet mondanak a szerzők és a kiadó a következőknek: Gregor Abraham, Dieter Hornung, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner és studiogiocchi.

A német szabályt lektorálták: Hanna & Alex Weiß

Magyar fordítás: BZ

