

ACCHITTOCCA

Virginio Gigli, Flaminia Brasini,
Stefano Luperto, Antonio Tinto

EGIZIA



NELLA VALLE DEI RE

Per 2-4 giocatori
dai 12 anni in su.
Durata: circa 90 Minuti



HANS IM
GLÜCK

STUPORMUNDI

EGIZIA

Contenuto:

- 1 Mappa da gioco
- 4 Tabelle del giocatore
- 96 Pietre in quattro colori
- 32 Navi in quattro colori
- 16 Tessere Lavoratore in quattro colori
- 20 Tessere Tomba
- 4 Tessere Turno (con 1, 2, 3 e 4)
- 4 Tessere Scarabeo
- 1 Segnalino Piena
- 56 Carte Nilo (22x1/2, 22x3/4 e 12x5)
- 29 Carte Sfinge
- 4 Carte Cava Iniziale
- 4 Carte Campo Iniziale
- 1 Libretto delle regole

2. Prendete tante tessere Turno quanti sono i giocatori e sistematele nella scatola quelle inutilizzate. Ogni giocatore sceglie un colore. Il giocatore più giovane mischia le tessere Turno, coperte, e ne associa una ad ogni colore in gioco.



1. Piazzate la mappa da gioco al centro del tavolo.

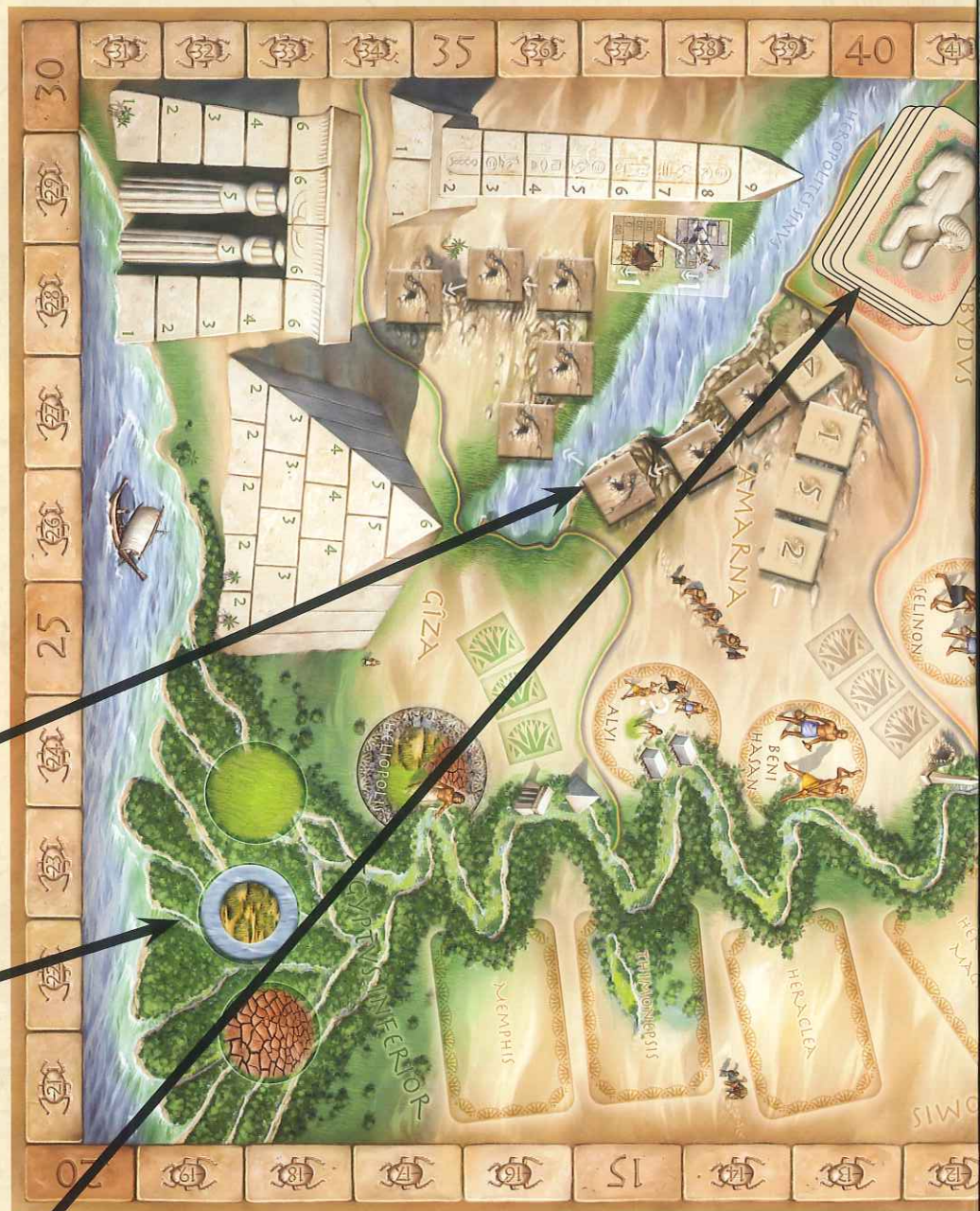
10. Sistemate le quattro tessere Scarabeo a lato della mappa da gioco. Quando un giocatore supera i 50 Punti Vittoria, riceve una tessera Scarabeo per segnalarlo.



9. Mescolate le venti tessere Tomba, piazzatene a caso dodici, coperte, negli spazi presenti sulla mappa da gioco e posate nella scatola le restanti otto. Infine, scoprite le prime quattro Tombe.

8. Sistemate il segnalino Piena sull'immagine centrale nel Delta del Nilo.

7. Mescolate le carte Sfinge e sistematele, coperte, sulla Sfinge presente sulla mappa da gioco. Mescolate separatamente le carte Nilo con i numeri 1/2, 3/4 e 5 sul retro, formate dei mazzetti di carte, coperte, e sistematele a lato della mappa da gioco.



3. Ogni giocatore prende la tabella del giocatore del proprio colore e la sistema davanti a sé.

Ogni giocatore prende le quattro tessere Lavoratore del proprio colore e le sistema sulla propria tabella del giocatore.

1	2	3	4	5	6	7	8	9				
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25



Piazza il Caposquadra nella parte bassa della seconda casella e gli altri tre Lavoratori nella parte alta della prima casella.

4. Ogni giocatore prende otto Navi del proprio colore e le sistema davanti a sé.



5. Ogni giocatore prende ventiquattro Pietre del proprio colore e le sistema davanti a sé. Prende quattro Pietre e:

Sistema una Pietra nella casella 0 del segnapunti che si trova intorno alla mappa da gioco. Il giocatore con la tessera Turno 4 sistema la Pietra più avanti e giocherà per ultimo. Il giocatore con la tessera Turno 1 sistema la Pietra più dietro e giocherà per primo. Piazza una Pietra nella casella più in alto della Cava e un'altra Pietra nella casella più in alto del Mercato del Grano: qui l'ordine non conta.

Piazza la quarta Pietra sul contatore presente nella parte bassa della propria tabella del giocatore nelle posizioni mostrate qui sotto:

	1	2	3	4
14	15	16	17	18

6. Ogni giocatore prende una carta Cava Iniziale e una carta Campo Iniziale e le sistema a lato della propria tabella del giocatore. Le carte inutilizzate devono essere posate nella scatola.



^ IDEA E OBIETTIVO DEL GIOCO ^

Una partita ad Egizia dura cinque turni. Ad ogni turno tutti i giocatori svolgono sette fasi, poi si passa al turno successivo. I giocatori possono aumentare la Forza dei propri Lavoratori, accrescere la produzione di Pietra, partecipare alla costruzione delle Tombe reali, dell'Obelisco, della Piramide e del Tempio e, grazie alle carte Nilo e alle carte Sfinge, migliorare le proprie possibilità e ottenere Punti Vittoria. In questa ed in altre maniere i giocatori cercano di superare gli avversari e vedere riconosciuta la propria bravura dal Faraone stesso.

^ LA SEQUENZA DI UN TURNO ^

1. Piazzare carte Nilo
2. Navigare sul Nilo
3. Nutrire i Lavoratori
4. Produrre Pietre
5. Costruire
6. Bonus per la partecipazione alle costruzioni
7. Ordine di gioco per il turno successivo

1. Piazzare carte Nilo

All'inizio di ogni turno si scoprono 10 carte Nilo e si piazzano sulla mappa da gioco negli appositi spazi lungo il Nilo iniziando da quello più a monte: Ombos.



Durante i turni uno e due si pescano carte dal mazzo che ha i numeri 1/2 sul retro, durante i turni tre e quattro si pescano carte dal mazzo che ha i numeri 3/4 sul retro, durante il quinto turno si pescano carte dal mazzo che ha il numero 5 sul retro. Al termine del secondo, quarto e quinto turno le carte rimaste nei rispettivi mazzi sono rimesse nella scatola.

2. Navigare sul Nilo

Il giocatore con la tessera Turno 1 piazza una delle proprie Navi su un'ansa del Nilo a scelta. Il giocatore con la tessera Turno 2 ha la stessa possibilità, quindi tocca al giocatore con la tessera Turno 3 ed infine, al giocatore con la tessera Turno 4. Fatto questo, si ricomincia dal giocatore con la tessera Turno 1 e si continua in ordine. In ogni ansa può esserci solo una Nave; fanno eccezione i Siti monumentali.

Importante: Un giocatore deve sempre piazzare la propria Nave più a valle dell'ultima Nave che ha piazzato.

Ci sono tre diversi tipi di anse in cui un giocatore può piazzare una propria Nave:



A. Carta Nilo: Il giocatore prende la carta Nilo, ne esegue l'azione o la sistema davanti a sé; al suo posto lascia la propria Nave (vedi pag. 10 - Carte Nilo).



B. Campo di lavoro: Il giocatore piazza la propria Nave ed esegue l'azione corrispondente al tipo di Campo di lavoro. (vedi pag. 9 - Campi di lavoro)



C. Sito monumentale: Il giocatore piazza la propria Nave in uno dei tre posti di un Sito monumentale. Ogni giocatore può avere solo una Nave in ogni Sito monumentale: Sfinge, Obelisco/Tombe e Tempio/Piramide. Se in un Sito non è disponibile nessuno dei tre posti, il giocatore può sistemare la propria Nave accanto, nella speranza che, durante la fase 5, uno dei giocatori che occupano un posto rinunci a Costruire.

Quando nessun giocatore può (o vuole) piazzare una propria Nave, la fase termina e i giocatori riprendono le proprie Navi; fanno eccezione le Navi piazzate nei Siti monumentali che restano sulla mappa da gioco fino alla fine della fase 6.

3. Nutrire i Lavoratori



Iniziando dal giocatore che in quel momento è più avanti sul segnapunti, ognuno controlla la propria produzione di Grano e la compara con le necessità dei propri Lavoratori. Se la quantità di Grano che produce è maggiore o uguale alla Forza dei propri Lavoratori, non accade nulla. Se la quantità di Grano che produce è inferiore alla Forza dei propri Lavoratori, perde Punti Vittoria (può anche arrivare sotto lo zero). La quantità di Punti Vittoria persi dipende dalla posizione della propria Pietra nel Mercato del Grano.



Prima di passare agli esempi bisogna chiarire l'importanza della posizione del segnalino Piena: questo indica quali campi sono irrigati e forniscono Grano:



Solo i Campi verdi producono Grano.



Solo i Campi verdi e gialli producono Grano.



Tutti i Campi producono Grano.



Esempi:

Lavoratori del giocatore blu

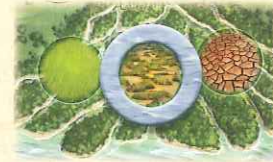


I quattro Lavoratori hanno rispettivamente Forza: uno, due, tre e tre. Il totale è nove.

Carte Grano del giocatore



Posizione del segnalino Piena



I Campi verdi e gialli sono irrigati e producono Grano

Data la posizione del segnalino Piena, i Campi del giocatore blu producono undici Grani. Il giocatore blu può nutrire i propri Lavoratori che hanno Forza nove.

Lavoratori del giocatore rosso



I quattro Lavoratori hanno rispettivamente Forza: due, due, due e quattro. Il totale è dieci.

Carte Grano del giocatore



Posizione del segnalino Piena



Solo i Campi verdi sono irrigati e producono Grano.

I Campi del giocatore rosso producono otto Grani. Il giocatore rosso non riesce a nutrire tutti i propri Lavoratori che hanno Forza dieci. Egli gioca una carta Nilo per riuscire a nutrire tutti i propri Lavoratori: in questo modo ha dodici Grani. I due Grani in più sono sprecati, non riceve resto, ma preferisce non perdere Punti Vittoria.

Lavoratori del giocatore verde



I quattro Lavoratori hanno rispettivamente Forza: tre, tre, quattro e quattro. Il totale è quattordici.

Carte Grano del giocatore



Non produce Grano

Posizione del segnalino Piena



Mercato del Grano




Segnapunti

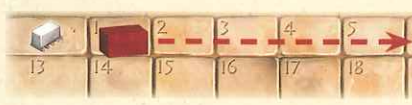


I Campi del giocatore verde producono dodici Grani. Il giocatore verde non riesce a nutrire tutti i propri Lavoratori: mancano due Grani. La Pietra verde nel Mercato del Grano indica che il giocatore verde perde 2 Punti Vittoria per ogni Grano mancante. Il giocatore porta indietro di quattro spazi la propria Pietra sul segnapunti piazzandola dietro quella del giocatore Rosso.



4. Produrre Pietre

Iniziando dal giocatore che in quel momento ha la tessera Turno , ogni giocatore sposta avanti la Pietra sulla propria tabella di tanti spazi quante Pietre ha sulle proprie carte Cava (compresa la carta Iniziale). Se dovesse superare le venticinque Pietre, quelle in eccesso sarebbero eliminate.



Esempio: Il giocatore rosso all'inizio della fase 4 ha una sola Pietra. Grazie alle carte che possiede, ne ottiene altre cinque; di conseguenza, sposta la Pietra sulla posizione sei della propria tabella.

5. Costruire

Per prima cosa tratteremo le regole generali per Costruire e poi andremo nel dettaglio:



- △ Costruire significa che il giocatore piazza le proprie Pietre nelle caselle vuote dell'Obelisco, della Piramide o del Tempio, che pesca carte Sfinge o che prende le tessere Tomba lasciando al loro posto una propria Pietra.
- △ Ogni volta che vuole Costruire, il giocatore deve usare un Lavoratore e una o più Pietre.
- △ Il giocatore riduce la quantità di Pietre a sua disposizione spostando la Pietra sulla propria tabella. Spende una Pietra per ogni carta Sfinge presa. Spende un numero di Pietre uguale alla quantità segnata nella casella su cui ha posto una propria Pietra o uguale al valore della tessera Tomba presa (vedi esempi qui sotto).
- △ Si può utilizzare un Lavoratore solo una volta per turno.
- △ Per ricordarsi che un Lavoratore è stato utilizzato, lo si capovolge. Tutti i Lavoratori saranno scoperti all'inizio del turno successivo (la Forza dei Lavoratori non diminuisce utilizzandoli).
- △ Il Caposquadra è un Lavoratore particolare: non può essere utilizzato da solo, ma può affiancare una volta a turno un altro Lavoratore e aggiungere la propria Forza alla sua; dopodiché è capovolto.
- △ Se un giocatore rinuncia a Costruire, riprende semplicemente la propria Nave. Se un altro giocatore aveva piazzato una Nave accanto al Sito monumentale, potrà Costruire per ultimo. Anche le Navi "di riserva" sono rimosse se il proprietario rinuncia a costruire.

A. Sfinge

Inizia il giocatore la cui Nave è più vicina al Nilo:



- △ Sceglie un Lavoratore più, eventualmente, il Caposquadra.
- △ Può prendere dal mazzo Sfinge tante carte quanta Forza ha il Lavoratore utilizzato più, eventualmente, il Caposquadra, fino ad un massimo di cinque.
- △ Può scegliere una carta e sistemarla, coperta, davanti a sé. Scarta le altre carte, coperte, sotto il mazzetto delle carte Sfinge. Può anche rimettere tutte le carte pescate sotto il mazzetto.
- △ Per ogni carta scartata, ottiene immediatamente 1 Punto Vittoria.
- △ Riduce il numero di Pietre sulla propria tabella dello stesso numero delle carte pescate (comprese quelle scartate). Inoltre, capovolge il Lavoratore utilizzato più, eventualmente, il Caposquadra.
- △ Tutti i bonus delle carte Sfinge saranno ottenuti durante il Conteggio finale.
- △ Poi, tocca al giocatore che ha la Nave accanto a quella del giocatore precedente.

Esempio:



Il giocatore blu utilizza un Lavoratore di Forza due e pesca due carte Sfinge, le guarda e decide di conservarne una. Scarta l'altra sotto il mazzetto e ottiene 1 Punto Vittoria. Capovolge il Lavoratore utilizzato e riduce di due il numero di Pietre sulla propria tabella.



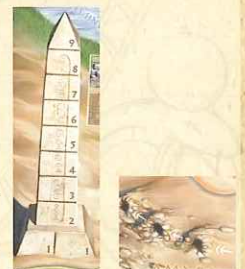
Tiene una carta.

Rimette l'altra carta sotto il mazzetto.

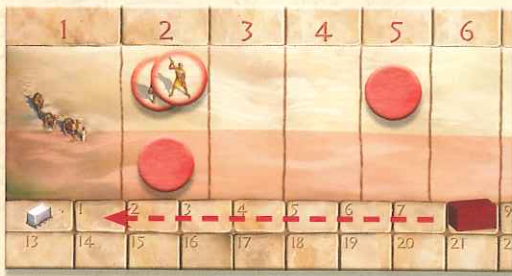
B. Obelisco e Tombe

Inizia il giocatore la cui Nave è più vicina al Nilo:

- △ Sceglie un Lavoratore più, eventualmente, il Caposquadra. La loro Forza deve almeno eguagliare il valore delle caselle che vuole occupare e/o il valore delle Tombe che vuole Costruire.
- △ Piazza una o più Pietre nell'Obelisco e/o prende una o più Tombe, sostituendo ogni Tomba con una Pietra.
- △ Riduce il numero di Pietre sulla propria tabella del valore delle caselle occupate e del valore delle Tombe prese. Inoltre, capovolge il Lavoratore utilizzato più, eventualmente, il Caposquadra.
- △ Avanza la propria Pietra sul segnapunti del valore delle caselle occupate e del valore delle Tombe prese e sposta più in basso la propria Pietra nella Cava o la propria Pietra nel Mercato del Grano.
- △ Poi, tocca al giocatore che ha la Nave accanto a quella del giocatore precedente.



Esempio:



Il giocatore rosso piazza due Pietre sull'Obelisco e prende una tessera Tomba di valore quattro.

Le due caselle dell'Obelisco valgono rispettivamente uno e due, la Tomba vale quattro. Il totale è sette. Il giocatore sceglie un Lavoratore di Forza cinque e aggiunge il Caposquadra di Forza due. Ottiene 7 Punti Vittoria, capovolge entrambi i Lavoratori e diminuisce il numero delle proprie Pietre sulla tabella.

I giocatori devono riempire le caselle dell'**Obelisco** in ordine. Per poter piazzare una Pietra in una casella devono aver riempito quelle sottostanti.

I giocatori devono Costruire le **Tombe** in sequenza (vedi frecce). Nessuna Tomba può essere saltata. In più, quando un giocatore prende una tessera Tomba deve scoprire la prima Tomba coperta: devono sempre esserci quattro Tombe scoperte.

C. Piramide e Tempio

Inizia il giocatore la cui Nave è più vicina al Nilo:

- △ Sceglie un Lavoratore più, eventualmente, il Caposquadra. La loro Forza deve almeno eguagliare il valore delle caselle che si vogliono occupare.
- △ Piazza una o più Pietre nella Piramide e/o nel Tempio.
- △ Riduce il numero di Pietre sulla propria tabella del valore delle caselle occupate. Inoltre, capovolge il Lavoratore utilizzato più, eventualmente, il Caposquadra.
- △ Fa avanzare la propria Pietra sul segnapunti del valore delle caselle occupate.
- △ Se completa un piano della Piramide, qualcuno può ottenere Punti Vittoria bonus (vedi Esempio qui sotto).
- △ Poi, tocca al giocatore che ha la Nave accanto a quella del giocatore precedente.



Esempio:



Il giocatore giallo utilizza un proprio Lavoratore di Forza tre per piazzare una Pietra nella casella della Piramide di valore due. Ottiene 2 Punti Vittoria, capovolge il Lavoratore utilizzato e riduce a zero il numero di Pietre sulla propria tabella.



I giocatori devono riempire le caselle del **Tempio** in ordine. Per poter piazzare una Pietra in una casella, devono avere riempito quelle sottostanti. I due fianchi sono indipendenti e vanno costruiti per primi; dopodiché, si possono costruire le colonne e solo a questo punto si può costruire la trabeazione.

I giocatori devono riempire le caselle di ogni piano della **Piramide** in ordine, partendo da sinistra. Si può riempire una casella di un piano superiore solo se le due sottostanti sono piene; il colore delle Pietre sottostanti non ha importanza. Quando si completa un piano, il giocatore che ha più Pietre in quel piano ottiene 1 Punto Vittoria per ogni sua Pietra presente nel piano. Se più giocatori hanno lo stesso numero di Pietre in un piano completo, ottiene i Punti Vittoria il giocatore che ha la Pietra più a sinistra.



Il giocatore può piazzare una Pietra in questa casella (*) anche se il piano sottostante non è completo: basta che le due caselle sottostanti siano piene.



Punti Vittoria bonus per i piani completati

Il giocatore giallo ottiene 2 Punti Vittoria.

Il giocatore verde ottiene 2 Punti Vittoria.



6. Bonus per la partecipazione alle costruzioni

Chi ha partecipato alla costruzione di un Sito monumentale ha ancora una Nave in quel Sito monumentale. Ogni giocatore conta quante Navi ha nei tre Siti monumentali. Iniziando dal giocatore che in quel momento è più avanti sul segnapunti, i giocatori ottengono Punti Vittoria per le Navi che hanno nei Siti monumentali, secondo la tabella che segue:

1 Nave 1 Punto Vittoria
2 Navi 3 Punti Vittoria
3 Navi 6 Punti Vittoria

Infine, ogni giocatore riprende le proprie Navi.

Regola generale per l'assegnazione dei Punti Vittoria

Durante la fase 5 si assegnano i Punti Vittoria appena un giocatore costruisce. Quando si ottengono Punti Vittoria bonus e quando si effettua il Conteggio finale, si calcolano prima i Punti Vittoria ottenuti dal giocatore più avanti sul segnapunti, poi si procede secondo la posizione sul segnapunti.

Esempio:



Il giocatore rosso ottiene 6 Punti Vittoria: fa avanzare la propria Pietra di sei caselle sul segnapunti. Il giocatore blu ottiene 3 Punti Vittoria: fa avanzare la propria Pietra sul segnapunti e arriva nella stessa casella del giocatore rosso. La Pietra del giocatore blu è posizionata dietro quella del giocatore rosso: questo è importante per stabilire l'ordine di gioco per il turno successivo.

7. Ordine di gioco per il turno successivo



Il giocatore che ha meno Punti Vittoria prende la tessera Turno 1, il penultimo prende la tessera Turno 2 e così via. Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di Punti Vittoria, il giocatore che ha la Pietra più dietro (ultimo arrivato) è considerato avere meno Punti Vittoria.

Poi, inizia il turno successivo con la fase 1: Piazzare carte Nilo.

Cava e Mercato del Grano

Cava: Quando la propria Pietra si trova nelle tre caselle superiori della Cava, non si ottengono bonus o azioni speciali. Appena la propria Pietra arriva nella casella più in basso oppure quando la propria Pietra si trova già nella casella più in basso e deve essere mossa, il proprietario ottiene tre Pietre. Per ogni singolo spostamento a cui rinuncia ottiene tre Pietre. I giocatori che alla fine della partita hanno la propria Pietra nella penultima o nell'ultima casella della Cava possono scambiare due Pietre per 1 Punto Vittoria, fino a consumare tutte le proprie Pietre.

Esempio:



La Pietra rossa si trova nell'ultima casella. Il giocatore rosso deve giocare Subito questa carta che farebbe scendere la propria Pietra di due caselle. La Pietra non si muove e il giocatore ottiene 6 Pietre: 3 Pietre per ogni casella di cui dovrebbe muoversi.

Mercato del Grano: Quando la propria Pietra si trova nella casella superiore del Mercato del Grano, il giocatore perde 3 Punti Vittoria per ogni Grano che gli manca quando deve Nutrire i Lavoratori. Man mano che la Pietra avanza, perde meno Punti Vittoria. Appena la propria Pietra arriva nella casella più in basso oppure quando la propria Pietra si trova già nella casella più in basso e deve essere mossa, il proprietario ottiene 2 Punti Vittoria. Per ogni singolo spostamento a cui rinuncia ottiene 2 Punti Vittoria.

^ FINE DELLA PARTITA ^

La partita termina dopo 5 turni (compresa la fase 7 del quinto turno). Poi, si passa al Conteggio finale.



CONTEGGIO FINALE

Inizia il giocatore con la tessera Turno 4 e compie le tre operazioni che seguono. Poi, tocca al giocatore con la tessera Turno 3, al giocatore con la tessera Turno 2 e, infine, al giocatore con la tessera Turno 1.

- Se la propria Pietra si trova nella penultima o nell'ultima casella della Cava, può scambiare due Pietre per 1 Punto Vittoria fino a consumare tutte le Pietre rimastegli. Una Pietra dispari non porta alcun Punto Vittoria.
- Il giocatore somma i valori delle tessere Tomba conquistate e ottiene Punti Vittoria secondo la tabella seguente:



Valore delle Tombe	Punti Vittoria
1-10	2
11-20	5
21 o più	9

- Il giocatore controlla se sono soddisfatte le condizioni delle proprie carte Sfinge e ottiene i Punti Vittoria conseguenti (vedi pag. 11 – Carte Sfinge).

Il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di Punti Vittoria, vince la partita. In caso di parità, vince il giocatore che ha la propria Pietra più avanti sul segnapunti.

MODIFICA ALLE REGOLE PER DUE O TRE GIOCATORI

In due o tre giocatori sono disponibili solo due spazi nei tre Siti monumentali. Il terzo spazio è coperto con una Pietra di un colore non utilizzato.

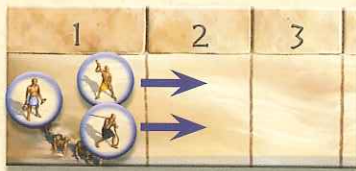
CAMPI DI LAVORO



Edfu: Il giocatore che piazza la sua Nave in questa posizione, deve spostare di una casella più in basso le proprie Pietre nella Cava e nel Mercato del Grano.



Thebae: Il giocatore che piazza la sua Nave in questa posizione, deve aumentare di uno la Forza dei Lavoratori indicati.



Passalon: Il giocatore che piazza la sua Nave in questa posizione, deve aumentare di uno la Forza del Caposquadra. Inoltre, può spostare il segnalino Piena di uno spazio a destra o a sinistra.



Unico spostamento possibile



Selinon: Il giocatore che piazza la sua Nave in questa posizione, deve aumentare di uno la Forza dei Lavoratori indicati.



Beni Hasan: Il giocatore che piazza la sua Nave in questa posizione, deve aumentare di uno la Forza dei Lavoratori indicati.



Alyi: Il giocatore che piazza la sua Nave in questa posizione, deve aumentare di uno la Forza di un Lavoratore a scelta. Inoltre, aumenta di due il numero di Pietre sulla propria tabella.



Heliopolis: Funziona allo stesso modo di Passalon, ma in questa posizione non si può usare la carta Nilo:



CARTE NILO

Esistono tre tipi di carte Nilo. Secondo la dicitura possono essere utilizzate in maniera diversa:

Quando vuoi: Il giocatore può usare questa carta una sola volta in qualsiasi momento. Una volta utilizzata è eliminata dal gioco.

Sempre: Queste carte sono sempre attive, il giocatore le deve tenere scoperte davanti a sé. Anche le carte Campo e le carte Cava sono considerate sempre attive.

Subito: Il giocatore deve usare questa carta appena la pesca. Una volta utilizzata è eliminata dal gioco.



Campi verdi: Sono sempre irrigati, producono Grano indipendentemente dalla posizione del segnalino Piena.



Campi gialli: Sono irrigati e producono Grano solo quando il segnalino Piena si trova nella posizione centrale oppure a destra.



Campi rossi: Sono irrigati e producono Grano solo quando il segnalino Piena si trova nella posizione di destra.

6/7: Produce Grano normalmente. Inoltre, il giocatore deve immediatamente spostare di una casella più in basso la propria Pietra nella Cava o nel Mercato del Grano, secondo l'immagine (una sola volta).



8: Produce Grano normalmente. Inoltre, il giocatore ottiene immediatamente 3 Punti Vittoria (una sola volta).



9: Produce Grano normalmente. Inoltre, il giocatore ottiene immediatamente 4 Pietre (una sola volta).



Prima di passare al giocatore successivo, il giocatore piazza una seconda Nave.



Si può sommare la Forza di due Lavoratori più, eventualmente, il Caposquadra per una sola azione.



Il giocatore sposta la propria Pietra sul contatore di sei caselle avanti.



Il giocatore conserva due carte Sfinge.



Cava: Il giocatore riceve ad ogni turno tante Pietre quanti sono i blocchi mostrati nell'immagine.



Durante la fase 3 il giocatore ha quattro Grani in più.



Esempi: La Forza di Entrambi i Lavoratori è aumentata di due.



La Forza del Caposquadra è aumentata di due e il giocatore può spostare due volte il segnalino Piena.



Il giocatore considera la Forza di un Lavoratore aumentata del numero indicato (tre in questo esempio) per una sola costruzione.



Non si può usare per avere due Navi in un Sito Monumentale.

Esempio:



Il giocatore rosso può Costruire anche se nessun altro rinuncia.



Il giocatore pesca due carte Sfinge in più senza pagarle. Deve rispettare il limite di cinque carte ed avere una Nave nel Sito della Sfinge (Abydos).



Alla fine di ogni turno il giocatore prende una carta Nilo rimasta sulla mappa da gioco.



Una volta per turno (anche dopo la fase 3) il giocatore può spendere due Pietre per aumentare di uno la Forza di un Lavoratore.





Una volta per turno il giocatore può piazzare una Nave più a monte della Nave precedente.



Durante la fase 3 il giocatore può spendere Pietre invece di Grano.



Il giocatore può Costruire per primo anche se la sua nave era "in riserva". L'ordine relativo per gli altri giocatori non cambia.



Durante il Conteggio finale il giocatore aggiunge otto al valore totale delle Tombe che possiede.



Il giocatore può vendere fino a dieci Pietre: ottiene 1 Punto Vittoria per ogni Pietra.



Il giocatore sposta di due caselle più in basso la propria Pietra nella Cava o la propria Pietra nel Mercato, secondo l'immagine della carta.



Il giocatore può trasformare un Campo rosso in uno giallo oppure un Campo giallo in uno verde. Una volta trasformato il Campo, questa carta non può essere più spostata.



Il giocatore aumenta di uno la Forza di due Lavoratori oppure di due la Forza di un Lavoratore.



Il giocatore può piazzare in un Campo di lavoro già occupato (anche da una propria Nave). Non può piazzare più a monte della Nave precedente e non può usare questa carta ad Heliopolis.



Il giocatore aumenta di uno la Forza dei Lavoratori raffigurati sulla carta.



Una volta per turno (anche dopo la fase 3) il giocatore può aumentare di uno la Forza di un Lavoratore.



Il giocatore ottiene 1 Punto Vittoria per ogni sua Pietra nei monumenti raffigurati sulla carta.

CARTE SFINGE

I giocatori conservano le carte Sfinge, coperte, davanti a sé. Queste porteranno Punti Vittoria durante il Conteggio finale.

Il giocatore ottiene i Punti Vittoria relativi alle carte descritte di seguito se le condizioni richieste sono soddisfatte.



Il giocatore ottiene i Punti Vittoria indicati indipendentemente dal colore della Pietra che occupa la casella.



Il giocatore ottiene i Punti Vittoria indicati indipendentemente dal colore delle Pietre che occupano i monumenti indicati dalle carte.



Il giocatore ottiene Punti Vittoria secondo il numero di giocatori che hanno raggiunto la casella più in basso della Cava o del Mercato del Grano (secondo il disegno).

Esempio: Tre giocatori hanno la propria Pietra nell'ultima casella per cui il proprietario della carta ottiene 7 Punti Vittoria.



Il giocatore ottiene i Punti Vittoria relativi alle carte che seguono se rispetta le condizioni richieste.



Il giocatore deve aver piazzato almeno quattro sue Pietre nel Tempio.



Il giocatore deve aver piazzato almeno sei o sette sue Pietre nella Piramide.



Il giocatore deve aver piazzato almeno quattro o cinque sue Pietre nell'Obelisco.



Il giocatore deve aver piazzato almeno due sue Pietre in ciascun monumento.



Il giocatore ottiene 1 Punto Vittoria per ogni sua Pietra piazzata nelle Tombe.



Il giocatore ottiene Punti Vittoria pari alla Forza del proprio Lavoratore raffigurato.



Esempio: Il giocatore blu ottiene 4 Punti Vittoria perché, alla fine della partita, questo Lavoratore ha Forza quattro.

Nota: Per questo calcolo si considera sempre il tipo originario dei Campi.



Il giocatore ottiene i Punti Vittoria se la propria produzione di Grano dovuta al tipo di Campo raffigurato (o della Cava) è più alta di quella degli altri giocatori.

Esempio: Il giocatore ottiene 7 Punti Vittoria perché,

alla fine della partita, i suoi Campi gialli producono più Grano (undici) dei Campi gialli degli altri giocatori.



Il giocatore deve aver raggiunto l'ultima casella dove richiesto. Non importa quanti altri giocatori hanno raggiunto l'ultima casella.



Il giocatore ottiene 2 Punti Vittoria per ogni carta con la dicitura "Sempre" (i Campi di Grano e le Cave non contano).



Dopo aver conteggiato tutti i Punti Vittoria, il giocatore ottiene 1 Punto Vittoria per ogni 10 Punti Vittoria posseduti (si arrotonda per difetto).

Autore: Acchittocca

Illustrazioni: Franz Vohwinkel

Impaginazione regole: Hanna & Alex Weiß

Versione italiana: Pierluigi Colutta

Grafica italiana: Giuseppe Masone

Gli autori e l'editore vogliono ringraziare per i playtest effettuati: Gregor Abraham, Dieter Hornung, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner, IDG e Studiogiochi.



© 2009 Hans im Glück
Verlags-GmbH
© 2010 GiochiUniti
per la versione italiana
Tutti i diritti sono riservati
Fabbricato in Germania

Edito e distribuito in Italia da:

GiochiUniti

Via S. Anna Dei Lombardi 36
80134 - Napoli
Tel. +39 081 19323393
E-mail: info@giochiuniti.it
Sito web: www.giochiuniti.it

T. Nr. 2862546