

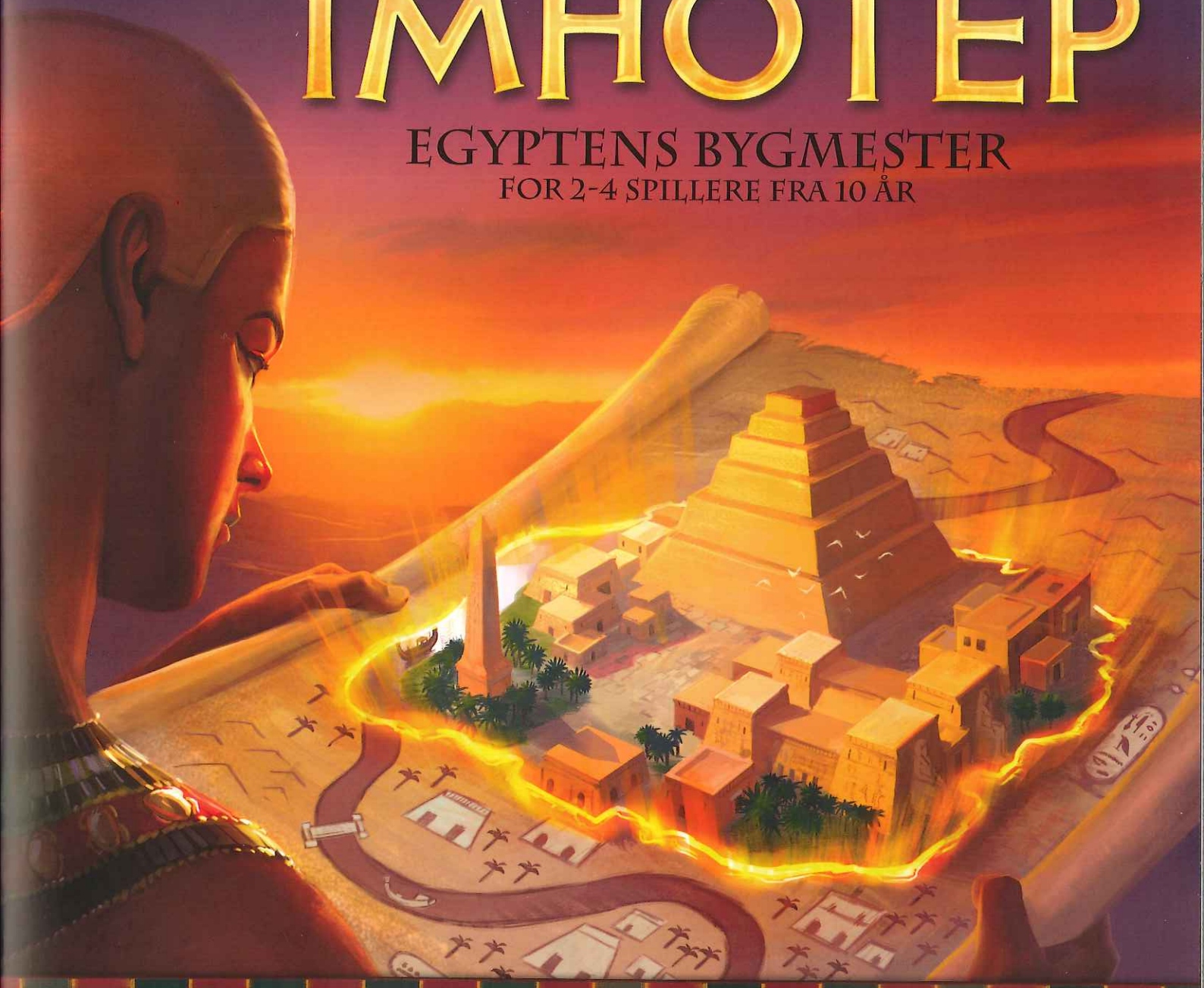


PHIL WALKER-HARDING

# IMHOTEP

## EGYPTENS BYGMESTER

FOR 2-4 SPILLERE FRA 10 ÅR



### SPILLET'S HISTORIE

Imhotep var den tidligste og mest berømte mesterbygger i det antikke Egypten. Han anses som verdens første polyhistor. Han tilskrives eksempelvis æren for Egyptens første pyramide: Djoser-pyramiden i Sakkara. Kan du matche hans bedrifter og skabe monumenter, der består? For at gøre det har du først og fremmest brug for skibe til at transportere stenblokke til de forskellige byggepladser. Men du er ikke ene om at bestemme, hvor skibene sendes hen med den værdifulde last. Dine modspillere har deres egne planer og forsøger at forhindre din plan i at lykkes. Der opstår derfor en hård kamp om kontrollen over de mest værdifulde forsendelser af sten. Du har brug for kløgt og en smule held for at blive spillets mesterbygger.

### INDHOLD

Spillets historie .....	1
Regler .....	2
Information fra forlaget .....	6
Forklaring af byggepladsernes A-sider .....	7
Variant: Byggepladsernes B-sider .....	9
Variant: Faraos vrede .....	11
Forklaring af markedskortene.....	12

# MÅLET MED SPILLET

Hver spiller indtager rollen som en egyptisk mesterbygger. Du har 6 runder til at samle flest point ved at transportere dine sten til de forskellige byggepladser og rejse storslåede monumenter. I din tur har du altid en af følgende 4 muligheder:

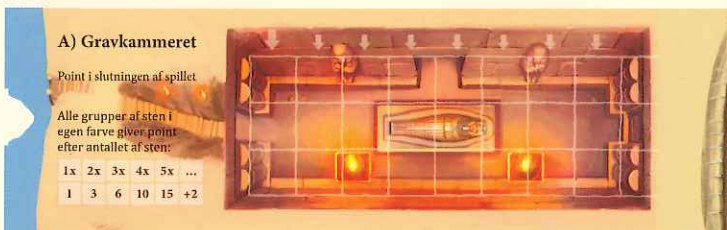
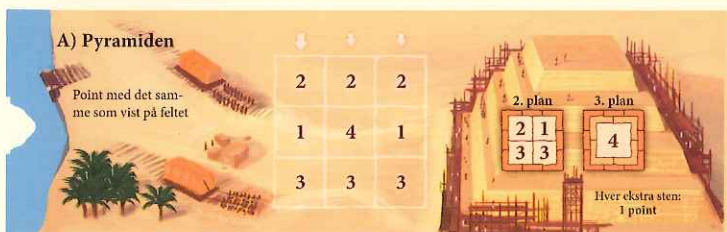
- Tag nye sten
- Placer 1 sten på et skib
- Sejl 1 skib til en byggeplads
- Spil 1 blå markeds kort

Når dine sten ankommer til byggepladserne, får du point på forskellige vis - nogle gange mange, andre gange få; nogle gange med det samme, andre gange først i slutningen af runden. Spillere med flest point efter alle 6 runder vinder.

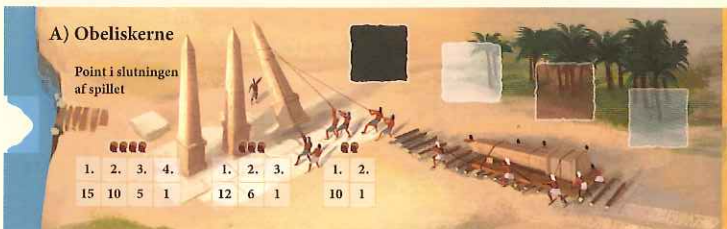
# SPILLET'S INDHOLD

- 120 Træklodser (kaldet „sten“) (30 i hver af de fire spillerfarver: sort, hvid, brun og grå)
- 5 byggepladser
- 1 Pointtavle
- 8 Skibsbrikker
- 4 Slædebrikker (1 i hver spillerfarve: sort, hvid, brun og grå)
- 21 Rundekort
- 34 Markedskort

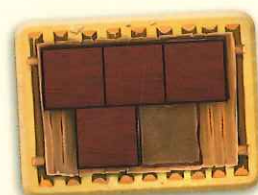
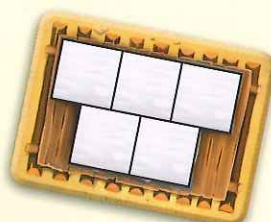
Skibsbrikker



Byggepladser



Slædebrikker



## FORBEREDELSE AF SPILLET

Rundekort



Markedskort



Stenbrud  
(består af alle spilleres sten)



Pointtavle

(Hvis du får 40 point og når hele vejen rundt, fortsætter du blot og husker på, at du allerede har været en omgang rundt.)

Startspilleren

(2 sten på hans eller hendes slædebrik)



- Læg de 5 byggepladser midt på bordet som vist på billedet. Alle byggepladser har en A-side og en B-side. Benyt A-siderne i de første par spil. Når du er blevet god til spillet, kan du eksperimentere med B-siderne. Tjek at kun A-sider vender opad i det første spil.
- Læg pointtavlen til højre for byggepladserne. Her holder I styr på jeres point.
- Læg de 8 skibsbrikker klar i nærheden.
- Find de 21 rundekort og de 34 markedskort frem.
- Bland de 34 markedskort og læg dem i en bunke med billedsiden ned til højre for byggepladsen kaldet Markedet.
- I skal benytte 7 rundekort, men hvilke afhænger af, hvor mange spillere I er.

Hvis I er to spillere, benyttes de 7 kort med 2 hoveder.



Hvis I er tre spillere, benyttes de 7 kort med 3 hoveder.



Hvis I er fire spillere, benyttes de 7 kort med 4 hoveder.



- Tag de 7 rigtige rundekort. De øvrige 14 skal ikke bruges og lægges tilbage i æsken. Et spil varer kun 6 runder, så et af de 7 kort er tilovers. Tag derfor et tilfældigt af de 7 og læg også det tilbage i æsken. Bland de 6 tilbageværende kort og læg dem i en bunke med billedsiden ned ved siden af skibsbrikkerne.
- Spillerne vælger hver sin farve (sort, hvid, brun eller grå) og får slædebrikken i samme farve.
- Hvis I er færre end 4 spillere, lægges de overskydende slæder og sten tilbage i æsken.
- Læg alle spilleres sten i en bunke på bordet til højre for byggepladserne. Dette er stenbruddet.
- Alle spillere tager 1 sten i egen farve og lægger på pointtavlen på feltet med værdien „0/40“.
- Vælg en startspiller. Vedkommende får 2 sten i egen farve og lægger dem på slædebrikken. Den næste spiller (dvs. spilleren, som sidder til venstre for startspilleren) får 3 sten i egen farve på sin slædebrik. Den tredje spiller får på samme vis 4 sten og den fjerde spiller får 5 sten.

# SPILLET'S FORLØB

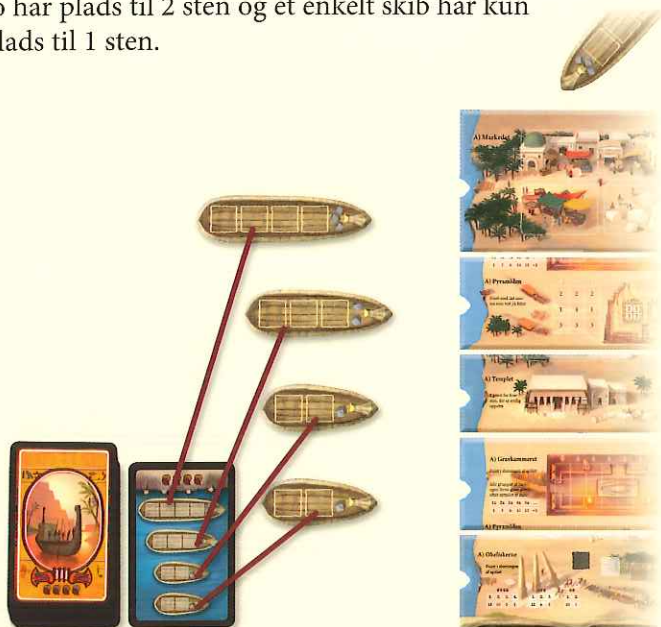
Spillet varer 6 runder.

## SÅDAN FORLØBER EN RUNDE

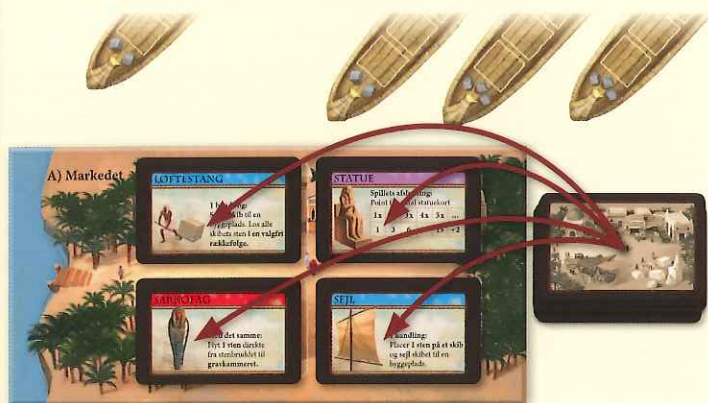
Alle runder følger denne rækkefølge:

- Først vendes og afsløres det øverste rundekort. Det fortæller, hvilke 4 skibsbrikker I skal benytte denne runde. Flyt de viste skibe til området til venstre for byggepladserne og gerne med lidt mellemrum. Skibene har plads til et forskelligt antal sten:

To skibe har plads til 4 sten, tre har plads til 3 sten, to har plads til 2 sten og et enkelt skib har kun plads til 1 sten.



*Eksempel: Hvis du har vendt rundekortet vist ovenfor, tager du et 4'erskib, et 3'erskib og to 2'erskibe. Læg mærke til, at de er placeret med en smule plads imellem sig.*



- Dernæst trækkes de fire øverste markedskort fra bunken. Læg dem med billedsiden op på markedet. Hvis bunken løber tør, blandes alle kasserede kort blot og lægges som en ny bunke.

- Endelig skiftes spillerne til at have ture. Startspilleren begynder.

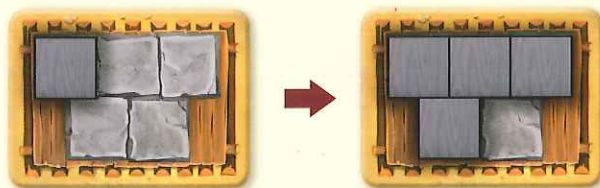
Hver tur er som følger:

## TUREN

Spilleren, der har tur, skal udføre en af de 4 mulige handlinger:

### Tag nye sten

Tag 3 sten i din egen farve fra stenbruddet. Læg dem på din slædebrik.



Vær opmærksom på, at der kun er plads til 5 sten på din slædebrik!

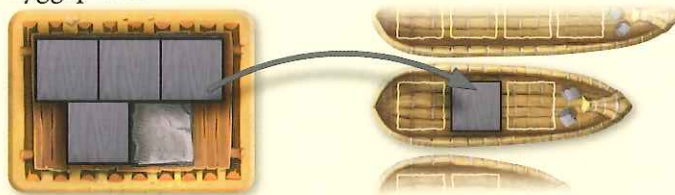
*Hvis du vælger denne handling og eksempelvis kun har 2 ledige pladser, må du kun tage 2 sten fra stenbruddet.*

Du må kun vælge denne handling så længe du har sten tilbage i stenbruddet.

ELLER

### Placer 1 sten på et skib

Saml 1 sten op fra din slædebrik og læg den på et tomt felt på et valgfrit skib. Skibet må endnu ikke have sejlet til en byggeplads.




ELLER

### Sejl 1 skib til en byggeplads

Skub 1 af skibene hen til en valgt byggeplads.

To krav skal dog være opfyldt:

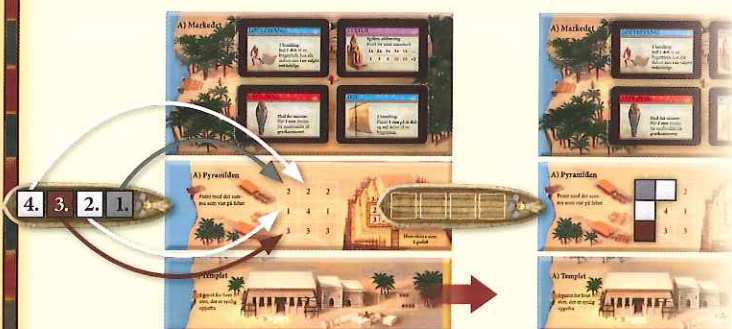
- 1) Skibene må først sejle, når de har et minimum af sten om bord. Antallet varierer fra skib til skib og er vist med illustrationer af små, grå sten i stævn. 
- 2) Skibet må kun sejle hen til en byggeplads, hvor der ikke i forvejen er et andet skib.

Nu losses stenene af deres ejermænd (farven på stenen). Begynd med de forreste sten og ignorer evt. tomme felter på skibet.

Ved hver af de 5 byggepladser er der forskellige regler for, hvordan spillerne får point for at losse sten. Markedet og pyramiden giver en bonus med det samme. Templet giver først en bonus til slut i runden. Gravkammeret og obelisken giver en bonus ved spillets afslutning. Læs de præcise regler for hver byggeplads i afsnittet „Forklaring af byggepladsernes A-sider“.

Vigtigt: Du må gerne sejle med et skib, selvom du ingen sten har om bord. De to krav forklaret ovenfor gælder naturligvis stadig.

Det tomte skib bliver liggende ved byggepladsen runden ud efter at være blevet losset. På den måde kan I se, at der først må sejles nye skibe til denne destination i næste runde. Kun ét skib må nemlig sejle til hver byggeplads i løbet af en runde.



Eksempel: Et 4'erskib sejlede til pyramiden. De fire sten lægges på pyramiden i rækkefølge (forreste først). Pyramiden giver point til stenenes ejermænd med det samme. Pointene står på pyramidens felter.

ELLER

### Spil 1 blå markedskort

Hvis du har et markedskort, kan du spille det og gøre brug af dets fordel.

Det spillede kort kasseres efter brug.

Du må kun spille ét blå markedskort i din tur.



Spillerne skiftes til at have tur og udfører altid præcis én handling per tur.

Alle spillere får flere ture per runde.

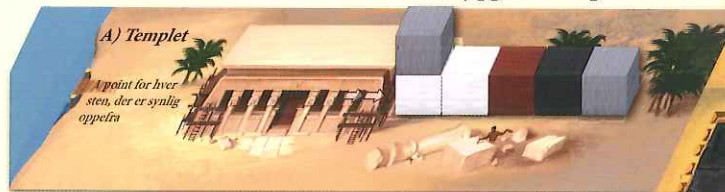
Runden slutter først idet alle 4 skibe er sejlet til en byggeplads.

Vigtigt: Da der kun er 4 skibe i spil, vil en af de 5 byggepladser altid stå tom i slutningen af runden!

## RUNDENS AFSLUTNING

Runden slutter idet alle 4 skibe er sejlet til en byggeplads (spil turen færdig).

Nu får I point for templet. Alle synlige sten set lige oppefra giver ejermænd 1 point. Sten giver altså ingen point, hvis de er dækket af en anden sten, der er bygget oven på.



Eksempel: Templet scorer point i slutningen af runden. Her får den grå spiller 2 point (for 2 synlige sten). Både den hvide, sorte og brune spiller får 1 point (for 1 synlig sten set oppefra).

### FORBERED NÆSTE RUNDE

- Læg de 4 skibe tilbage i bunken sammen med de øvrige skibe.
- Saml overskydende kort på markedet op og læg dem i bunken af kasserede kort.
- Sten på byggepladserne og spillernes slædebrikker bliver liggende.

Den næste runde kan begynde.

Vend det næste rundekort i bunken, find de 4 viste skibe og placer dem til venstre for byggepladserne.

Vend 4 nye markedskort fra toppen af bunken og læg dem ud på markedet.

Startspiller i næste runde er spilleren, der sidder til venstre for spilleren, der havde sidste tur i den netop overståede runde (dvs. der sejlede det fjerde og sidste skib).

## SPILLET'S AFSLUTNING

Spillet slutter efter 6 runder.

Tæl nu de afsluttende point.

### Afsluttende point

- Kig først på stenene i gravkammeret. Pointene er forklaret på side 7 under overskriften „A) Gravkammeret.“
- Kig dernæst på obelisken. Pointene er forklaret på side 8 under overskriften „A) Obelisken.“
- Bestemte markedskort (udsmykning og statuer) giver point som beskrevet på kortene. Se også forklaringen på side 12.
- Overskydende blå markedskort giver 1 point hver.

Spilleren med flest point vinder.

Ved pointlighed vinder spilleren med flest sten på sin slædebrik. Hvis det stadig er uafgjort, deles sejren blandt disse spillere.

## INFORMATION FRA FORLAGET

### Designeren:



Lige siden sin barndom har Phil Walker-Harding elsket at spille og udvikle brætspil. Han sætter særligt pris på spil, der samler mennesker i alle aldre og med alle personligheder. Phil interesserer sig også for teknologi, klassiske Hollywood-film og myter om Det gamle Egypten. Han bor i Sydney, Australien, med sin hustru Meredith. Prototypen af dette spil, kaldet "Builders of Egypt", fik i 2010 andenpræmie i spildesignkonkurrencen Premio Archimede.



Illustrationer: Miguel Coimbra

Grafik: Michaela Kienle

Redaktør for den tyske originaludgave: Ralph Querfurth

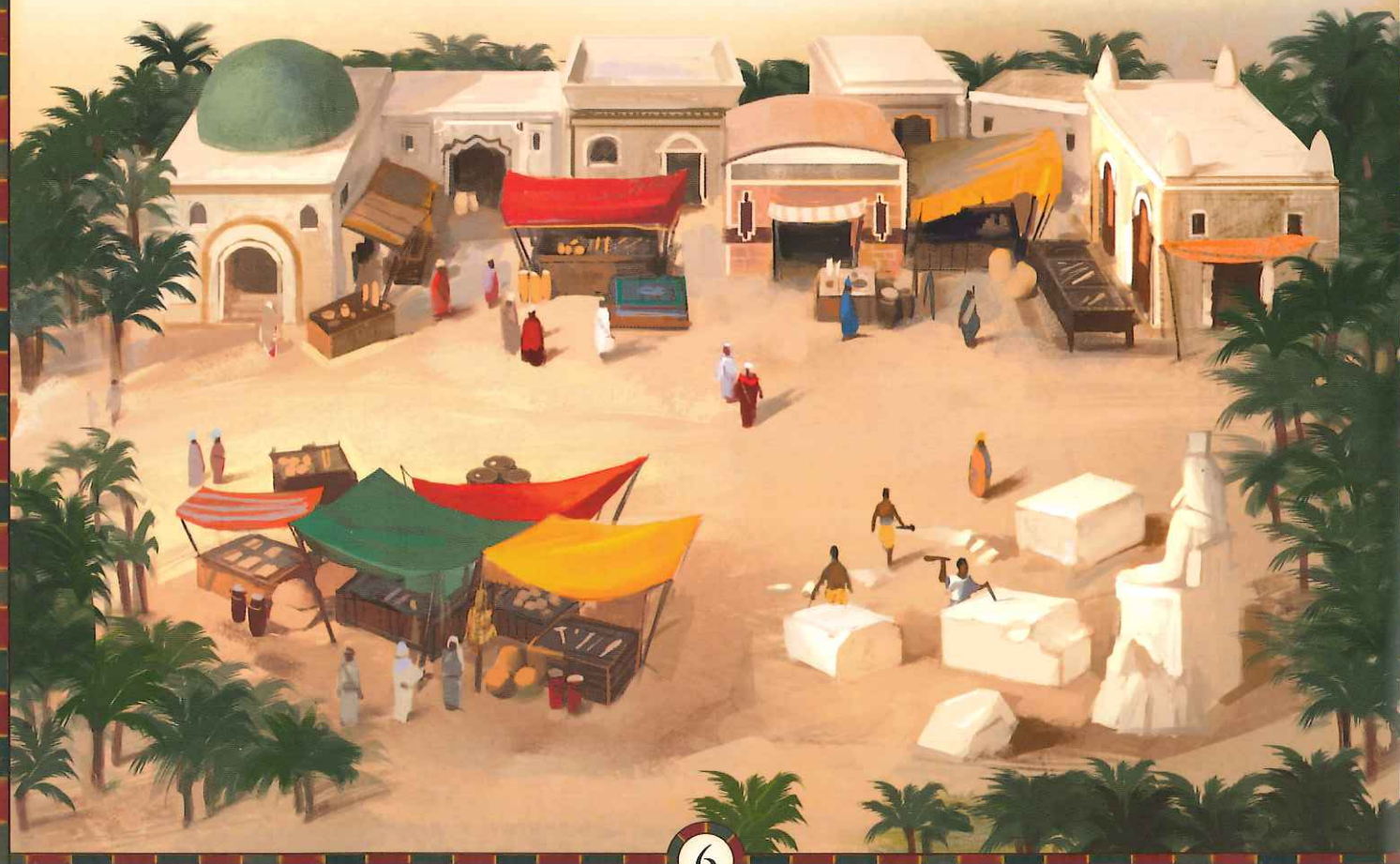
Dansk oversættelse: Daniel Skjold Pedersen

Tak til alle medvirkende, særligt Meredith Walker-Harding, Leo Colovini, Chris Morphew, Nick Barnett, Kerryn og Andrew Young, Josh og Naomi Pryde, Marion Engelke, Maria Fischer-Witzmann, Arnd Fischer, Thomas Wessels og Markus Potthast.

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



Spilbræt.dk ApS  
Torveporten 2, 4  
2500 Valby, Denmark  
info@spilbraet.dk  
www.spilbraet.dk



# FORKLARING: BYGGEPLADSERNES A-SIDER

## A) Markedet

For hver sten en spiller afleverer her, må vedkommende med det samme tage 1 af de synlige markedskort.



Markedskortene forklares i detaljer på side 12.

Vigtigt: De lossede sten skal derefter lægges i stenbruddet. Dine markedskort lægges foran dig og med billedsiden op, så alle kan se dem. De røde kort skal spilles med det samme. Derefter lægges kortet i bunken af kasserede kort.

De blå markedskort må først spilles, når du har tur igen senere i spillet. De lilla statuekort og grønne udsmykningskort gemmes og giver point til slut i spillet.



Eksempel: Et 4'erskib sejlede til markedet. Den hvide spiller vælger først og tager kortet med sejlet. Derefter vælger den brune spiller statuekortet. Til slut vælger den grå spiller kortet med løftestangen, hvorefter de tre sten lægges tilbage i stenbruddet.

## A) Pyramiden

For hver sten en spiller afleverer her, får vedkommende point med det samme. Læg stenen

på pyramidens første ledige felt. Rækkefølgen



er én kolonne ad gangen og oppefra ned, så den første sten lægges i det øvre venstre hjørne, den næste sten i det midterste felt i venstre kolonne osv.

Når pyramidens første plan er bygget (3 sten i alle tre kolonner), bygges oven på som vist på illustrationen.

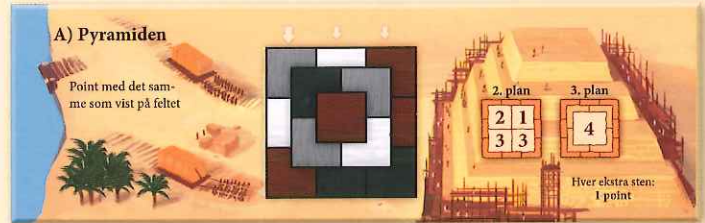
Når det andet plan bygges, begyndes igen fra det øvre venstre hjørne. Det andet plan består dog kun af to kolonner af hver 2 sten.

Når pyramidens andet plan er bygget færdigt, fortsættes på det tredje plan, der kun bygges af en enkelt sten.

Stenene giver point som vist på pyramidens felter.

Pointene for andet og tredje plan er vist til høje på pladen.

Når pyramiden er bygget færdig, kan I stadig aflevere sten, men de giver kun 1 point. Læg dem på pladen til højre for pyramiden.



Eksempel: Illustrationen ovenfor viser, hvordan den færdigbyggede pyramide kunne se ud.

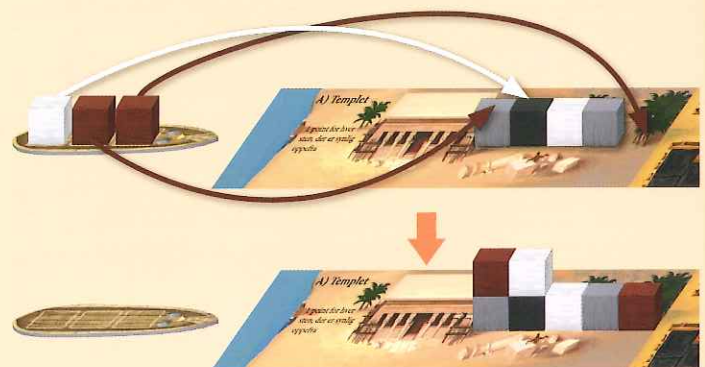
## A) Templet

For hver sten en spiller afleverer her, får vedkommende



point i slutningen af runden - men kun så længe, der ikke er bygget andre sten ovenpå.

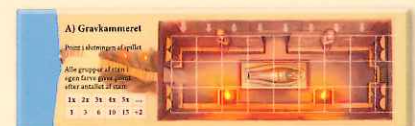
Læg stenen på templets første ledige felt. Rækkefølgen er fra venstre mod højre, indtil det første plan er bygget færdigt (brug alle fem pladser, når I er 3 og 4 spillere, men kun de fire første pladser, når I er 2 spillere). Derefter bygges det næste plan oven på det gamle - igen fra venstre mod højre. På den måde overdækkes stenene fra det nedre plan. Der er ingen øvre grænse for, hvor højt templet kan bygges.



Eksempel: Et 3'erskib sejler til templet. Den forreste brune sten lægges på templets sidste ledige felt i grundplan. Den anden brune sten lægges forrest på det andet plan. Til slut lægges den hvide sten efter den brune sten på det andet plan.

## A) Gravkammeret

For hver sten en spiller afleverer her, får vedkommende point ved spillets afslutning. Rækkefølgen er én kolonne ad gangen og

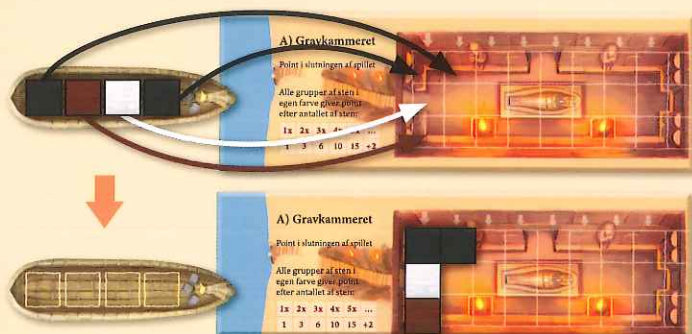


oppefra ned, så første sten placeres igen i det øvre venstre hjørne, den anden i kolonnens midterste felt osv.

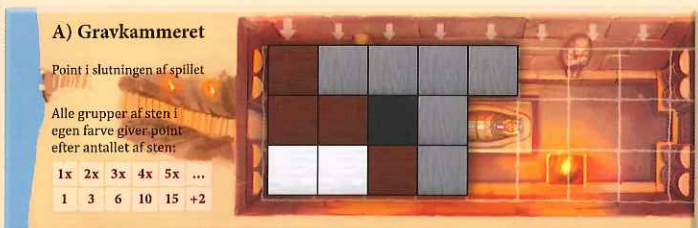
Vær opmærksom på, at gravkammeret altid kan udbygges med nye kolonner, også ud over pladens felter. Til slut i spillet får man point for sammenhængende områder af ens sten. Jo større område, des flere point. Dine sten udgør et sammenhængende område, hvis mindst en af stenens sider berører en sten i samme farve. Sten, der kun berører en anden i hjørnerne (diagonalt), er ikke sammenhængende.

Antal sten:	1x	2x	3x	4x	5x	...
Point:	1	3	6	10	15	+2

I områder, der består af flere end 5 sten, giver hver ekstra sten 2 point oven i de 15 point for de første 5 sten.  
Vigtigt: Spillerne får point for alle deres områder, ikke kun det største!



Eksempel: Et 4'erskib sejler til gravkammeret. Stenene lægges til gravkammeret en ad gangen.



Eksempel: Ved spillets afslutning kunne gravkammeret se således ud. Den hvide spiller får 3 point for hendes område bestående af 2 sten. Sort får 1 point for hans ene sten. Brun får 6 point for hendes område af 3 sten og 1 ekstra point for området af 1 sten. Grå får 17 point (15 + 2) for hans område af 6 sten.

### A) Obeliskerne

For hver sten en spiller afleverer her, får vedkommende point ved spillets afslutning.

Læg din første sten på feltet i din egen farve. Læg dine næste sten oven på din egen og byg således et høj tårn. På den måde bygger alle spillere deres egen obelisk. Den højeste obelisk får flest point.



### Ved 2 spillere give obeliskerne følgende point:

Spilleren med den højeste obelisk får 10 point.  
Spilleren med den næst højeste obelisk får 1 point.

### Ved 3 spillere give obeliskerne følgende point:

Spilleren med den højeste obelisk får 12 point.  
Spilleren med den næst højeste obelisk får 6 point.  
Spilleren med den tredje højeste obelisk får 1 point.

### Ved 4 spillere give obeliskerne følgende point:

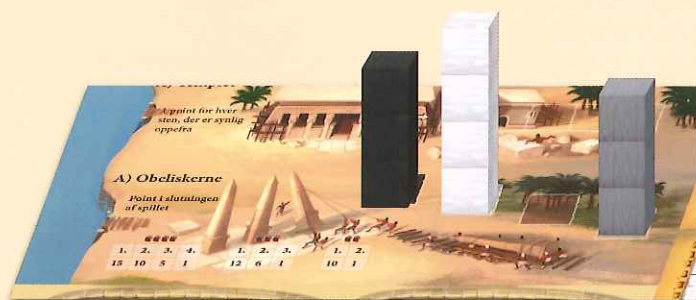
Spilleren med den højeste obelisk får 15 point.  
Spilleren med den næst højeste obelisk får 10 point.  
Spilleren med den tredje højeste obelisk får 5 point.  
Spilleren med den fjerde højeste obelisk får 1 point.

### Vigtigt:

- Din obelisk skal bestå af mindst 1 sten, for at du kan få point.
- Hvis to eller flere obelisker er lige høje, lægges deres placeringspoint sammen og divideres med antallet af spillere med lige høje obelisker (rund ned til nærmeste hele tal).



Eksempel: Et 3'erskib sejler til obeliskerne. Stenene bruges til at bygge tårne på felterne i de matchende farver.



Eksempel: Ved spillets afslutning kunne obeliskerne se således ud. Sort og grås obelisk er 3 sten høj, hvids obelisk er 4 sten høj, mens brun ikke har bygget en obelisk. Hvid får 15 point for den højeste obelisk. Sort og grå deler anden- og tredjepladsen. De får  $(10 + 5) / 2 = 7,5$  point, der rundes ned til 7 point til både sort og grå. Brun får ingen point, for der er ingen brune sten.



## VARIANT: BYGGEPLADSERNES B-SIDER

Alle byggepladser har en A- og en B-side. Benyt alle A-siderne til de første par spil. Når du er mere erfaren, kan du eksperimentere med B-siderne. Du er også velkommen til at blande A- og B-sider, som du vil og finde din egen favoritkombination.

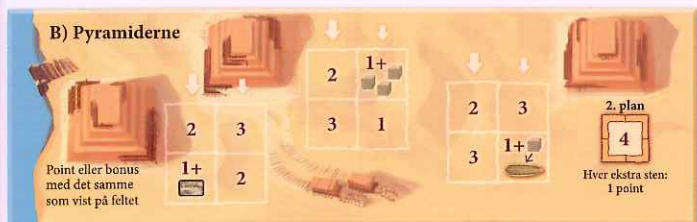
### B) Markedet



B-siden fungerer på samme måde som A-siden med en enkelt undtagelse: Ved rundens start lægges 2 kort med billedsiden skjult på det nedre højre felt (i stedet for 1 synligt kort). Når du afleverer en sten på markedet, kan du vælge at samle begge disse kort op. Kig på dem og vælg det ene, som du beholder, mens det andet lægges i bunken af kasserede kort.



### B) Pyramiderne



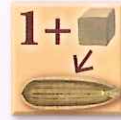
B-siden fungerer på samme måde som A-siden med følgende undtagelser: Stenens ejermand må vælge, hvilken af de tre pyramider vedkommende bygger videre på. Nogle af pyramidernes felter giver en særlig bonus:



Du får 1 point og må tage det øverste kort fra markedsbunken.

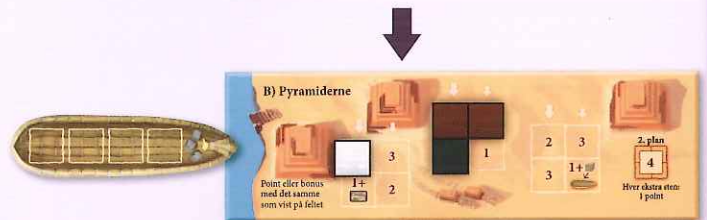
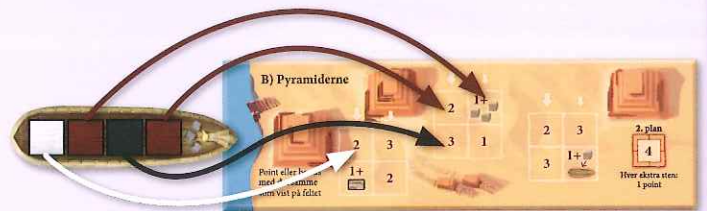


Du får 1 point og må tage 3 af dine egne sten fra stenbruddet og lægge dem på din slædebrik.



Du får 1 point og må tage 1 sten fra din slædebrik og lægge den på en valgfri båd, der endnu ikke har sejlet til en byggeplads.

Hver af de tre pyramider bygges én kolonne ad gangen og oppefra ned. Sten på pyramidernes andet plan giver 4 point. Når pyramiderne er bygget færdigt, giver nye sten 1 point. Læg dem på pladen til højre for pyramiderne.



Eksempel: Et 4'erskib sejler til pyramiderne. Den brune spiller vælger at lægge sin første sten på den midterste pyramide. Sort lægger sin sten til samme pyramide i feltet under. Brun lægger derefter sin anden sten i samme pyramides næste kolonne. Til slut lægger hvid sin sten på den venstre pyramides første felt.

### B) Templet



B-siden fungerer på samme måde som A-siden med en enkelt undtagelse: Ved rundens afslutning giver templet forskellige bonusser til de synlige stens ejermænd. Hvilke afhænger af feltet:



Du vælger enten at få 1 point eller 2 sten fra stenbruddet, som lægges på din slædebrik.



Du får 2 point.

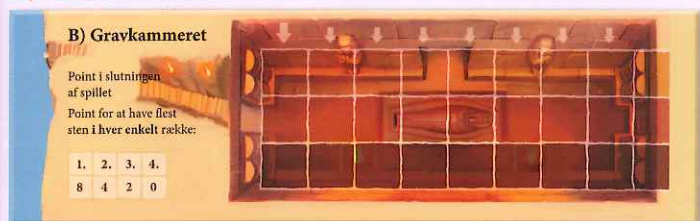


Du må tage det øverste kort fra markedsbunken.



**B) Templet**  
Eksempel: Templet giver point til slut i runden. Den grå spiller må vælge enten at få 1 point eller at tage 2 sten fra stenbruddet. Den brune spiller får 2 point. Den hvide spiller vælger enten at få 1 point eller at tage 2 sten fra stenbruddet. Derudover må den hvide spiller også tage det øverste kort fra markedsbunken. Den sorte spiller må vælge at få 1 point eller at tage 2 sten fra stenbruddet.

## B) Gravkammeret

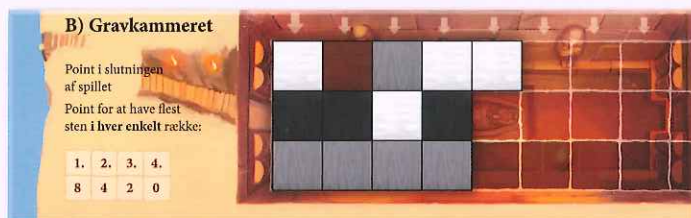


B-siden fungerer på samme måde som A-siden med følgende undtagelser:

Ved spillets afslutning får spillerne point for at have flest sten i gravkammerets 3 rækker. Hver række regnes ud for sig selv.

### Vigtigt:

- For at få point skal du have mindst 1 sten i en række.
- Stenene i din farve behøver ikke ligge ved siden af hinanden.
- Hvis to eller flere spillere har lige mange sten i en række, lægges deres placeringspoint sammen og divideres med antallet af spillere med lige mange sten (rund ned til nærmeste hele tal)



Eksempel: Gravkammeret giver point ved spillets afslutning.



I den øverste række har den hvide spiller flest sten (3). Hun får derfor 8 point. Sort og brun deler anden- og tredjepladsen med 1 sten hver. De får begge  $(4 + 2) / 2 = 3$  point.

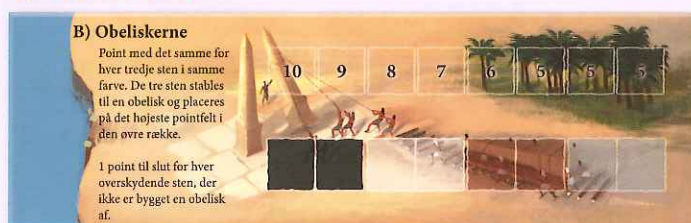


I den midterste række har sort flest sten (3) og får 8 point. Hvid har næst flest sten (1) og får 4 point. Brun og grå har ingen sten og får ikke point.



I den nederste række har grå flest sten (4) og får 8 point. Ingen af de andre får point.

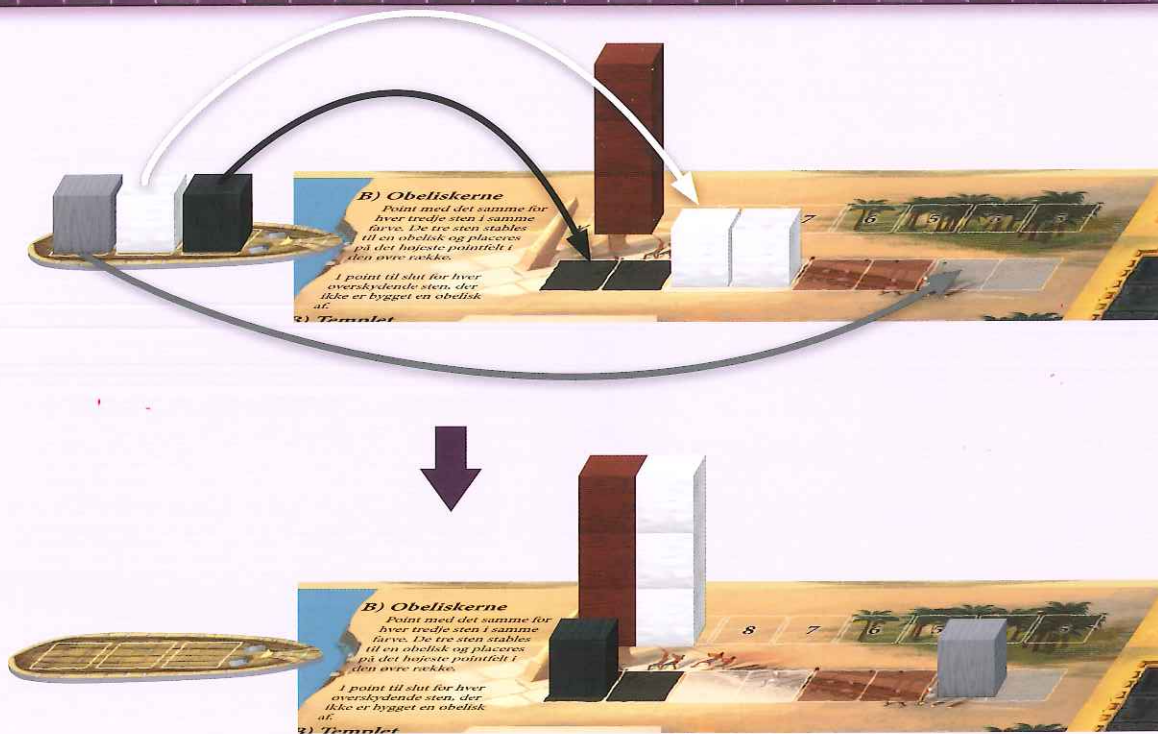
## B) Obeliskerne



B-siden fungerer på samme måde som A-siden med følgende undtagelser:

De første to sten i en farve lægges i venteposition på de matchende felter.

Når den tredje sten i en farve ankommer, rejses obelisk ved, at de tre sten stables på pointfeltet med den højeste værdi. Stenenes ejermand får point med det samme. Sten, der ligger i venteposition ved spillets afslutning, giver hver 1 point.



Eksempel: Et 3'erskib sejler til obeliskerne. Sort lægger sin ene sten i venteposition. Hvid afleverer sin tredje sten og rejser derfor med det samme en obelisk og får 9 point. Til slut lægger grå sin ene sten i venteposition.

## VARIANT: FARAOS VREDE:

Prøv denne variant, hvis du vil spille med lidt skrappe regler:

Til slut i spillet straffes spillere, der ikke har deltaget i konstruktionen af alle fire monumenter.

Spillere, der ikke har afleveret mindst 1 sten til både pyramiden, templet, gravkammeret og obeliskerne, mister 5 point.



# FORKLARING AF MARKEDSKORTENE

Her er en oversigt over alle markedskort, samt en detaljeret beskrivelse af, hvordan de virker. Når et kort dukker op i spillet, kan I finde det her og læse forklaringen.

## Indgang, Sarkofag og Brolagt sti (2 af hver)



Når du tager et af disse markedskort, må du med det samme tage en sten fra stenbruddet og lægge den på den viste byggeplads (følg destinationens normale regler). Læg derefter kortet i bunken af kasserede kort.

## Pyramideudsmykning, Tempeludsmykning, Gravkammerudsmykning, Obeliskudsmykning (2 af hver)



Når du tager et af disse markedskort, lægger du det foran dig med billedsiden op. Ved spillets afslutning får du 1 point for hver 3 sten (dine egne sten og alle andres) på den viste byggeplads.



Eksempel: Der ligger 13 sten i gravkammeret ved spillets afslutning. Spilleren med udsmykningskortet til gravkammeret får 4 point.

## Statue (10 kort)



Når du tager et af disse kort, lægger du det foran dig med billedsiden op.

Ved spillets afslutning tæller du din beholdning af statuekort. Tabellen viser, hvor mange point, du får. Fra det sjette kort og frem giver hvert ekstra kort 2 point

Point for antal statuekort
1x 2x 3x 4x 5x ...
1 3 6 10 15 +2



Eksempel: En spiller har 3 statuekort, da spillet slutter. Hun får 6 point.

## Blå markedskort

Du må kun spille 1 blå markedskort hver gang, du har tur. Det tæller som en handling og er derfor det eneste, du i så fald gør i turen. Der er fire slags blå markedskort:

### Løftestang (2 kort)



Når du tager dette kort, lægger du det foran dig med billedsiden op, indtil du vælger at spille det. I en valgfri tur senere i spillet må du gøre

følgende, men kun en enkelt gang:

Sejl 1 skib til en valgfri byggeplads efter de normale regler. Du vælger i hvilken rækkefølge, du vil losse skibets sten.

Når kortet er spillet, lægges det i bunken af kasserede kort. Hvis du ikke får spillet kortet, giver det dig 1 point til slut i spillet.

### Hammer (2 kort)



Når du tager dette kort, lægger du det foran dig med billedsiden op, indtil du vælger at spille det. I en valgfri tur senere i spillet må du gøre

følgende, men kun en enkelt gang:

Tag 3 sten fra stenbruddet og læg dem på din slædebrik.

Derefter må du placere 1 af de sten på et valgfrit skib.

Når kortet er spillet, lægges det i bunken af kasserede kort. Hvis du ikke får spillet kortet, giver det dig 1 point til slut i spillet.

### Seil (3 kort)



Når du tager dette kort, lægger du det foran dig med billedsiden op, indtil du vælger at spille det. I en valgfri tur senere i spillet må du gøre

følgende, men kun en enkelt gang:

Placer 1 sten på et valgfrit skib og sejl det til en byggeplads. De normale regler gælder.

Når kortet er spillet, lægges det i bunken af kasserede kort. Hvis du ikke får spillet kortet, giver det dig 1 point til slut i spillet.

### Mejsel (3 kort)



Når du tager dette kort, lægger du det foran dig med billedsiden op, indtil du vælger at spille det. I en valgfri tur senere i spillet må du gøre

følgende, men kun en enkelt gang:

Placer 2 sten på et valgfrit skib eller 1 sten på to forskellige skibe.

Når kortet er spillet, lægges det i bunken af kasserede kort. Hvis du ikke får spillet kortet, giver det dig 1 point til slut i spillet.