

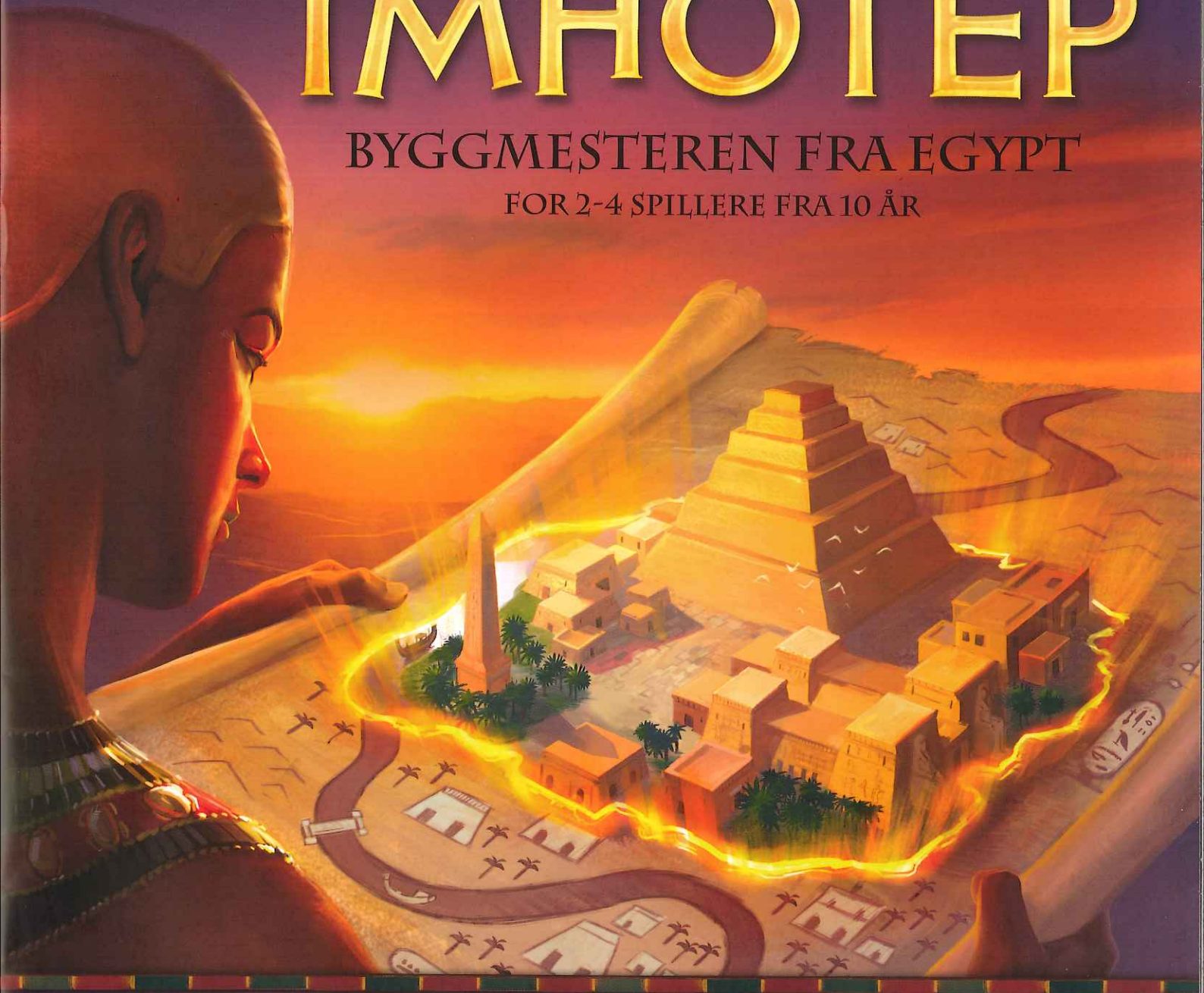


PHIL WALKER-HARDING

# IMHOTEP

BYGGMESTEREN FRA EGYPT

FOR 2-4 SPILLERE FRA 10 ÅR



## BAKGRUNN

Imhotep var Egypts første og mest berømte byggmester. Han regnes som en av menneskehetens første universalgenier. Det sies at han blant annet står bak byggingen av Egypts eldste pyramide, Djoserpyramiden i Sakkara. Klarer du å gjenskape hans prestasjoner ved å bygge tidenes mest evigvarende monumenter – i form av pyramider, templer, gravkamre og obelisker? Skip frakter steinblokker til de forskjellige byggeplassene. Men du vil ikke være den eneste som tar beslutningene om hvor skipslasten skal fraktes. Dine motstandere kommer til å ha sine egne planer og forsøke å hindre deg i å lykkes. Dette blir en hard kamp om å bygge på de mest verdifulle plassene. For å vinne må du være en lur taktiker – og kanskje ha litt flaks på veien.

## INNHold

Bakgrunn .....	1
Regler .....	2
Informasjon fra forlaget .....	6
Forklaring av A-sidene av byggeplassbrettene ..	7
Variant: B-siden av byggeplassbrettene .....	9
Variant: Faraos vrede .....	11
Forklaring på markedskortene.....	12



# MÅLET MED SPILLET

Spillerne inntar rollene som egyptiske byggmestere. I løpet av 6 runder skal spillerne frakte sine steinblokker til byggeplassene og reise monumenter for å få mest mulig poeng. Når det er din tur, vil du ha følgende fire valg:

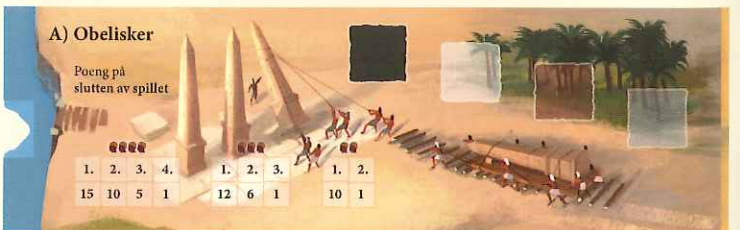
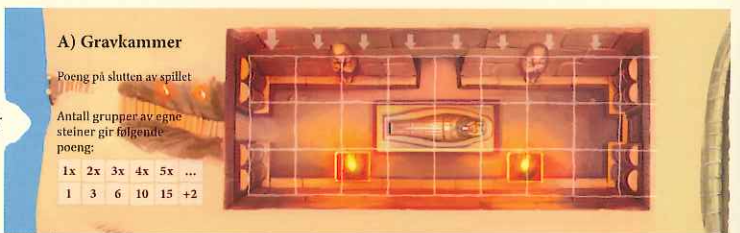
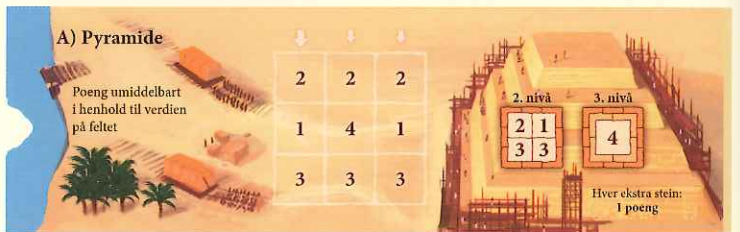
- Anskaff nye steiner
- Plasser 1 stein på et skip
- Seil 1 skip til en byggeplass (for å levere steiner)
- Spill 1 blått markedskort

Å levere steiner gir deg poeng på mange ulike måter – noe gir mye poeng; noe gir færre poeng; noe gir poeng umiddelbart; noe på slutten av runden; noe på slutten av spillet. Når spillet slutter, er det den spilleren med mest poeng som vinner.

# INNHOOLD

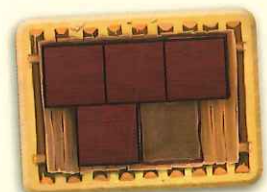
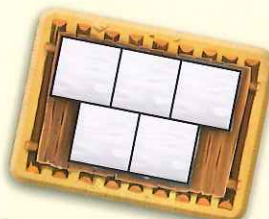
- 120 trekuber (kalt "steiner")  
(30 i hver av de fire spillerfargene: svart, hvit, brun og grå)
- 5 byggeplassbrett
- 1 poengbrett
- 8 skipsbrikker
- 4 lagerbrikker
- (én i hver av de fire spillerfargene: svart, hvit, brun og grå)
- 21 rundekort
- 34 markedskort

Skipsbrikker



Byggeplassbrett

Lagerbrikker





## FORBEREDELSE



Rundekort



Markedskort



Steinbrudd  
(med alle spillerfargene)



Poengbrett

(Du kan få mer enn 40 poeng. Hvis du runder brettet én gang, begynner du bare på neste runde)

Startspiller (svart spiller er i dette eksempelet startspiller og legger to svarte steiner på lagerbrettet sitt)



- Plasser de **5 byggeplassbrettene** i midten av bordet. **Alle byggeplassbrett** har en **A-side** og en **B-side**. Vi anbefaler at dere bruker A-sidene de første gangene dere spiller. Så sørg nå for at **A-sidene** vender opp på alle brett. Senere kan B-sidene brukes for å variere spillet.

- Plasser **poengbrettet** til høyre for byggeplassbrettene. Dette brukes til å holde styr på poengene.

- De **8 skipsbrikkene** legges ovenfor brettene. Dette kalles for skipsdepotet.

- Fordel de **21 rundekortene** og **34 markedskortene** i to ulike bunker.

- Stokk de **34 markedskortene** og legg disse i en bunke med bildesiden ned til høyre for byggeplassbrettet "A) Marked" (kalt markedsbrettet).

- Finn fram de **7 aktuelle rundekortene**:

I 2 spillers spill skal dere finne fram de 7 rundekortene som viser **2 hoder**.



I 3 spillers spill skal dere finne fram de 7 rundekortene som viser **3 hoder**.



I 4 spillers spill skal dere finne fram de 7 rundekortene som viser **4 hoder**.



Stokk de **7 aktuelle rundekortene** og legg de **14 gjenværende kortene** tilbake i esken. Siden spillet kun består av **6 runder**, skal også ett av de 7 aktuelle rundekortene legges tilbake i esken. Plukk ut ett tilfeldig kort. De 6 rundekortene legges i en bunke med bildesiden ned ved siden av skipsdepotet.

- Hver spiller velger sin **spillerfarge** (svart, hvit, brun eller grå) og tar lagerbrikken i denne fargen.

- Dersom dere er **færre enn 4 spillere**, skal alle lagerbrikker og steiner i ubrukte spillerfarger legges tilbake i esken.

- Alle steinene legges i **et felles depot** til høyre for byggeplassbrettene. Dette depotet kalles for steinbruddet.

- Hver spiller tar **én stein fra steinbruddet** og plasserer på feltet "0/40" på poengbrettet.

- Bli enige om hvem som skal være **startspiller**. Startspilleren tar 2 steiner i sin spillerfarge fra steinbruddet. Disse plasseres på startspillerens lagerbrikke. I rekkefølge til venstre rundt bordet tar de andre spillerne henholdsvis 3, 4 og 5 steiner og legger på sine respektive lagerbrikker.



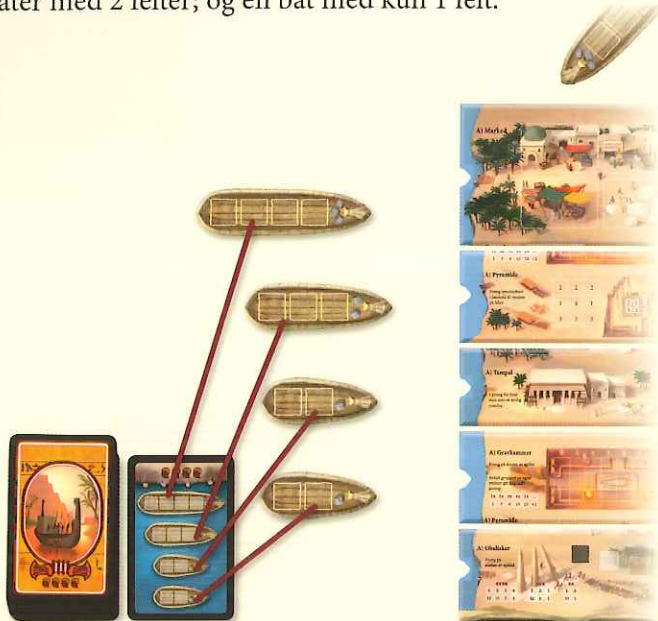
## SPILLET'S GANG

Spillet foregår over seks runder. Hver runde forløper på denne måten:

- I **starten av hver runde** snus det øverste rundekortet. Dette kortet angir hvilke **4 skipsbrikker** som skal brukes i denne runden. Ta fram de aktuelle brikkene fra skipsdepotet og plasser dem til venstre for byggeplassbrettene – med en viss avstand fra hverandre.

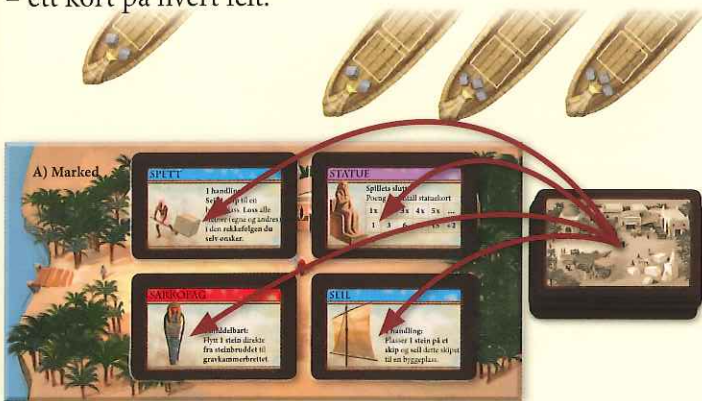
Skipsbrikkene har et ulikt antall felter (hvert felt har plass til én stein):

Det finnes to båter med 4 felter; tre båter med 3 felter, to båter med 2 felter; og én båt med kun 1 felt.



*Eksempel:* Rundekortet viser at dere i denne runden skal bruke ett skip med 4 felter, ett skip med 3 felter og to skip med 2 felter.

- Så snur dere **de fire øverste markedskortene** fra bunken og legger disse med bildesiden opp på markedsbrettet – ett kort på hvert felt.



Hvis trekkbunken går tom, stikker dere kastebunken og danner en ny trekkbunke.

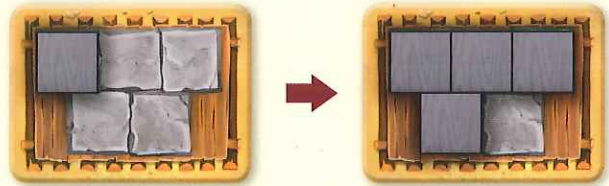
- Deretter gjør spillerne sine handlinger. Startspilleren gjør første handling. Så går turen til venstre rundt bordet. Fortsett slik til runden er over. Nå følger en oversikt over hvilke valg spillerne har i sin tur

## I DIN TUR

Når det er din tur, kan du utføre nøyaktig 1 av 4 følgende handlinger:

### Anskaff nye steiner

Ta **3 steiner** i din farge fra **steinbruddet** og plasser på **lagerbrikken** din.



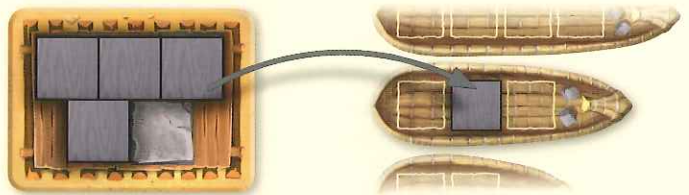
**Merk:** Lagerbrikken har **maksimalt plass til 5 steiner!**  
*Eksempel:* Hvis du bare har to ledige plasser igjen, kan du kun ta 2 steiner fra steinbruddet.

Hvis du **ikke har flere steiner i steinbruddet**, kan du heller ikke ta noen.

ELLER

### Plasser 1 stein på et skip

Flytt **1 stein** fra **lagerbrikken** din til et **ledig felt på en av skipsbrikkene**. Du må velge en skipsbrikke som **ikke** har seilt til en byggeplass.



ELLER

### Seil 1 skip til en byggeplass

Skyv **1 skipsbrikke** til et av **byggeplassbrettene**. For å kunne gjøre dette må **to krav** være oppfylt:

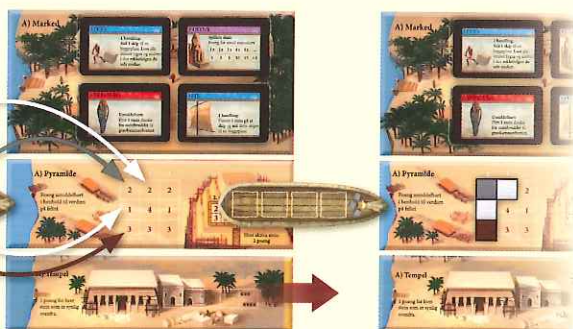
- 1) **Skipsbrikken** må være lastet med **minst det nødvendige antallet steiner**. De grå steinsymbolene i baugen på skipet viser minimumskravet. Kravet varierer fra skip til skip.
- 2) **Byggeplassen du ønsker å seile til**, må være ledig. Det betyr at ingen andre skip kan ha seilt til denne byggeplassen i samme runde.

Deretter lossere dere skipet, stein for stein. Start med steinen som ligger **forrest** i skipet – og avslutt med den **bakreste**. Steinene plasseres på den aktuelle byggeplassen i henhold til reglene som beskrives senere i regelboka.



De 5 byggeplassbrettene har **ulike regler** for hva du vil motta når du leverer en stein – og **når** du vil motta det. Markedsbrettet og pyramidebrettet gir **umiddelbar** gevinst; tempelbrettet gir gevinst **i slutten av hver runde**; gravkammerbrettet og obeliskbrettet gir gevinst **ved spillets slutt**. Les mer på side 7 og 8.

**Viktig:** Det er tillatt å seile et skip som ikke er lastet med egne steiner. De to kravene (nevnt på forrige side) må selvfølgelig fortsatt være oppfylt. Etter at et skip er losset, forblir det tomme skipet "fortøyd" til byggeplassbrettet **runden ut**. Dette er for å vise at **ingen andre skip** kan seile til denne byggeplassen i denne runden.



*Eksempel: Skipet seiler til pyramidebrettet med 4 steiner. En og en stein (i rekkefølge fra 1 til 4) blir så plassert på pyramidefeltene. Pyramiden gir umiddelbare poeng i henhold til verdiene på feltene som steinene plasseres på.*

ELLER

### Spill 1 blått markedskort

Dersom du har et blått markedskort, kan du spille det og utnytte spesialegenskapen på kortet. Det spilte kortet legges så i en **kastebunke**. Du kan bare spille **ett blått markedskort** i din tur (men flere i en runde).



Spillerne gjør handlinger i rekkefølge til venstre rundt bordet og utfører alltid **nøyaktig én handling** i hver tur.

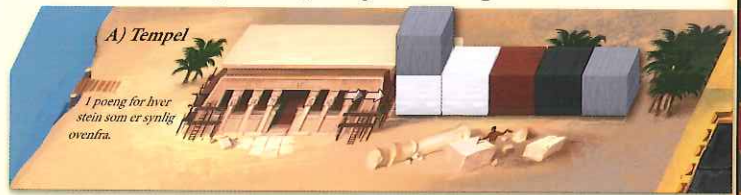
I hver runde vil spillerne få **mange turer hver**. En runde slutter i det **alle 4 skip** har seilt til en byggeplass.

**Viktig:** Siden det bare er 4 tilgjengelige skip i hver runde, vil det alltid være ett byggeplassbrett som ikke blir besøkt!

## RUNDESLUTT

Etter at steinene på det **fjerde skipet** er losset på en byggeplass, slutter runden umiddelbart.

Nå får spillerne poeng for **steiner i tempelet**. Hver stein som er **synlig ovenfra**, gir **1 poeng**. Med andre ord vil ikke tildekkede steiner gi noen poeng. Les mer på side 7.



*Eksempel: Tempelpoeng ved rundeslutt. I dette tilfellet får grå spiller 2 poeng (2 grå steiner er synlige ovenfra), mens svart, brun og hvit spiller får 1 poeng hver.*

### FORBEREDELSE TIL NESTE RUNDE

- Returner de 4 skipene til **skipsdepotet**.
- Dersom det er flere **markedskort igjen på markedsbrettet**, skal disse legges i en **kastebunke**.
- Alle steiner som ligger på byggeplassbrett og lagerbrikker, blir **liggende**.

Neste runde begynner ved å trekke **et nytt rundekort** (og finne fram fire skip) og fylle opp markedsbrettet med **4 nye markedskort**.

**Startspiller** i neste runde er spilleren til venstre for den spilleren som avsluttet denne runden (ved å seile det fjerde skipet til en byggeplass).

## SPILLETS SLUTT

Spillet slutter etter **6 runder**.

Del så ut sluttpoeng (se under).

### Sluttopptelling

Sluttpoeng for steiner på **gravkammerbrettet**: Se detaljer på side 7 og 8.

Sluttpoeng for steiner på **obeliskbrettet**: Se detaljer på side 8.

Sluttpoeng for **markedskort**: Se detaljer på side 12. Husk at du får 1 poeng per ubrukte blå markedskort.

**Spilleren med mest poeng totalt, vinner.** Ved like mange poeng, avgjøres stillingen ved å se hvem som har flest steiner igjen på sin lagerbrikke. Dersom det fremdeles er uavgjort, deler disse seieren.



## INFORMASJON FRA FORLAGET

### Spillutvikleren:



Helt siden barndommen har **Phil Walker-Harding** elsket å spille og utvikle brettspill. De spillene han liker aller best, er de som klarer å samle mennesker i alle aldre og med ulike personligheter.

Phil er også interessert i teknologi, klassiske Hollywood-filmer og mytene om

Det gamle Egypt. Han bor i Sydney, Australia, med sin kone Meredith.

Prototypeutgaven av dette spillet, kalt "Builders of Egypt", fikk andreplass i spillutviklerkonkurransen Premio Archimede i 2010.



Illustrasjoner: Miguel Coimbra

Grafikk: Michaela Kienle

Redaktør for den tyske originalutgaven: Ralph Querfurth

Norsk oversettelse: Eilif Svensson

Takk til alle medvirkende, spesielt 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



Distribueres i Norge  
av Vennerød Forlag AS  
[www.vennerød.no](http://www.vennerød.no)  
[kontakt@vennerød.no](mailto:kontakt@vennerød.no)





## FORKLARING: A-SIDENE AV BYGGEPLASSBRETTENE

### A) Marked

For hver stein som blir levert her, kan spilleren **umiddelbart** velge seg **ett av de åpne markedskortene**.



Forklaringer til hvert av kortene finner du på side 12.

**Viktig:** Leverte steiner går umiddelbart **tilbake til steinbruddet**.

De **røde kortene** må spilles med en gang, mens **alle andre kort** blir liggende med **bildesiden opp** foran spilleren.

**Blå kort** kan spilles i **en senere tur** (ett kort per tur). De **lilla statuekortene** og de **grønne dekorasjonskortene** blir liggende til spillets slutt og vil kunne **gi poeng på slutten** av spillet.



*Eksempel: Dette skipet seiler til markedsbrettet med tre steiner. Først velger hvit spiller å ta seilkortet. Deretter velger brun spiller å ta statuekortet. Grå spiller velger spettkortet. Til slutt leveres alle tre steinene tilbake til steinbruddet.*

### A) Pyramide

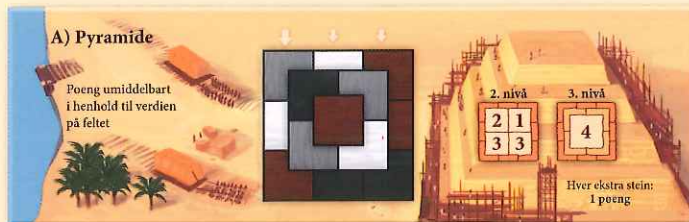
For hver stein som leveres her, får eieren av steinen **poeng umiddelbart**. Poengene du mottar er angitt på feltet der steinen plasseres. Flytt framover tilsvarende antall felter på poengbrettet.



Hver stein skal alltid plasseres på det **neste ledige feltet** i pyramiden. Første stein i pyramiden plasseres på feltet **øverst til venstre**. Alle feltene i venstre kolonne må fylles opp før en kan fortsette på henholdsvis midtre og høyre kolonne (alle tre kolonner fylles opp fra topp til bunns).

Når **første nivå er fylt opp (3 x 3 steiner)**, fortsetter dere på nivå 2, som fylles opp på samme vis (venstre kolonne først). **Nivå 2 har bare fire felter (2 x 2)**. Når nivå 2 er fylt opp, fortsetter en til **nivå 3**, som består av kun **ett felt**. Verdiene av feltene på nivå 2 og 3 er vist på høyre side av pyramidebrettet.

Etter at pyramiden er ferdig bygd (etter nivå 3), vil **hver ekstra stein** som leveres til pyramidebrettet, legges til høyre for pyramiden og **gi 1 poeng**.



*Eksempel: Bildet ovenfor viser hvordan en komplett pyramide kan se ut ovenfra.*

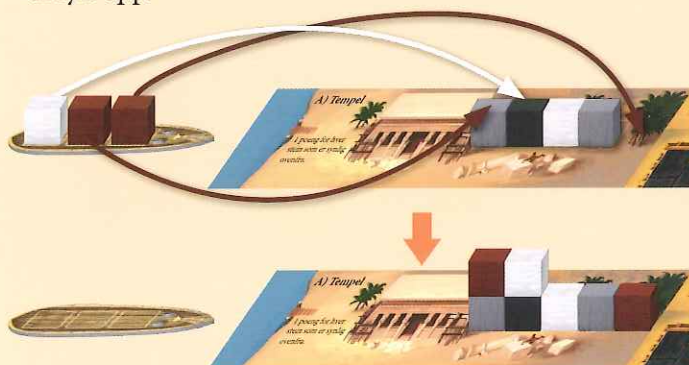
### A) Tempel

For hver stein som leveres her, får eieren **mulige poeng på slutten av hver runde**. Hver stein som er **synlig ovenfra** på slutten av hver runde, gir **1 poeng**.



Når du leverer en stein til tempelet, plasseres steinen på det **neste ledige feltet**. Steinene plasseres fra **venstre mot høyre**. Når et nivå er fullt, legges neste stein helt til venstre på nivået over. En bygger nå oppå nivå 1, slik at steiner på nivå 1 blir **tildekket**. Det er ingen begrensninger på hvor mange nivåer tempelet kan ha.

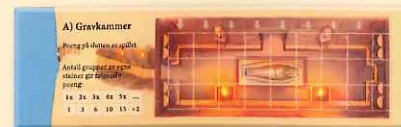
I **3-4 spillers spill** er hvert nivå fullt når **alle 5 felter** er fylt opp. I **2 spillers spill** er hvert nivå fullt allerede når **4 felter** er fylt opp.



*Eksempel: Dette skipet har med seg 3 steiner for levering til tempelet. Den første brune steinen plasseres på det siste feltet på nivå 1. Neste brune stein plasseres til venstre på nivå 2 (og dekker til grå stein på nivå 1). Den hvite steinen plasseres oppå den svarte steinen.*

### A) Gravkammer

For hver stein som leveres her, får eieren av steinen **poeng på slutten av spillet**.



Kolonnene fylles opp en etter en – fra **venstre mot høyre**. Først fylles altså kolonnen helt til venstre opp (fra topp til bunns) før en kan begynne på neste kolonne.



Gravkammeret har egentlig et **ubegrenset antall felter**. Det betyr at hvis alle felter fylles opp, fortsetter en å fylle opp til **høyre for den siste kolonnen** (som om det var flere identiske kolonner på brettet).

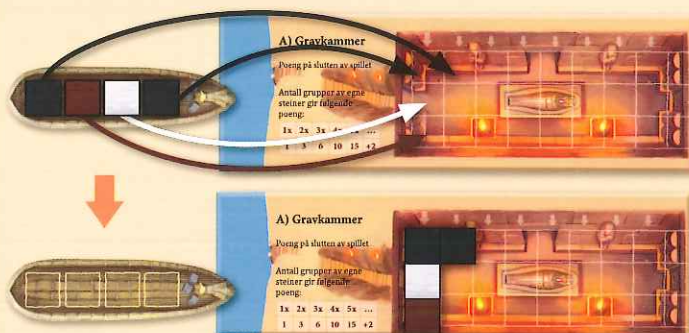
På slutten av spillet får du poeng for **hver gruppe av egne steiner**. For å kunne defineres som en gruppe må steinene ligge inntil hverandre (hjørne mot hjørne holder ikke).

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

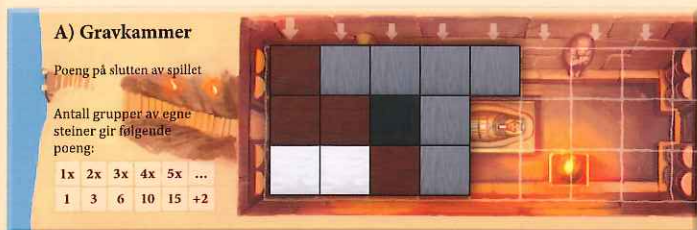
Antall steiner i gruppen gir poeng i henhold til tabellen.

Dersom gruppen består av **mer enn 5 steiner**, får du **2 poeng** for hver ekstra stein.

**Viktig:** Du får poeng for **hver gruppe** av egne steiner – ikke bare den største.



*Eksempel: Skipet seiler inn til gravkammeret med 4 steiner. Steinene losses og plasseres i rekkefølge – med første stein i øverste venstre hjørne.*



*Eksempel: Ved spillet slutt ser det slik ut. Hvit spiller får 3 poeng for sine 2 steiner. Brun spiller får 7 poeng for sine to grupper av steiner (6 poeng for gruppen med 3 steiner; 1 poeng for den enslige). Svart spiller får 1 poeng for sin ene stein. Grå spiller får 17 poeng for sin gruppe med 6 steiner (15 + 2 poeng).*

### A) Obelisker

For steiner som leveres her, får spillerne **poeng på slutten av spillet**.

Hver stein legges på **feltet med samme farge**. Du bygger altså et **tårn** av steiner – din egen obelisk. Målet er å få høyere obelisk enn andre spillere. Spillerne får poeng på slutten av spillet basert på **innbyrdes plassering**. Antall poeng avhenger av antall spillere.



### Følgende poeng deles ut i 2 spillers spill:

- Høyeste obelisk gir 10 poeng.
- Laveste obelisk gir 1 poeng.

### Følgende poeng deles ut i 3 spillers spill:

- Høyeste obelisk gir 12 poeng.
- Andre plass gir 6 poeng.
- Laveste obelisk gir 1 poeng.

### Følgende poeng deles ut 4 spillers spill:

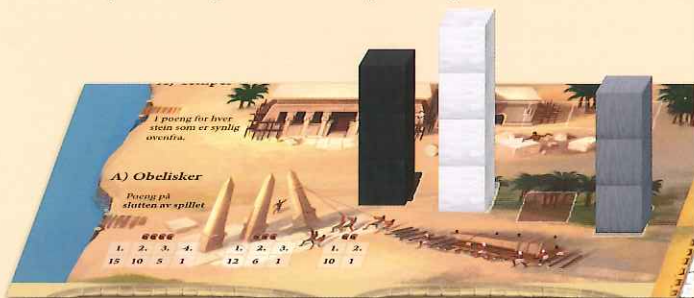
- Høyeste obelisk gir 15 poeng.
- Andre plass gir 10 poeng.
- Tredje plass gir 5 poeng.
- Laveste obelisk gir 1 poeng.

### Viktig:

- Du må ha **minst én stein** for å motta poeng.
- Ved **uavgjort** summeres poengene for de gjeldende plassene for så å **dele på** antall uavgjorte spillere. Poengsummen for hver spiller rundes av nedover til nærmeste hele tall (se eksempel under).



*Eksempel: Dette skipet leverer tre steiner til obeliskene. Steinene plasseres på tilhørende felter og stables.*



*Eksempel: I dette 4 spillers spillet får hvit spiller 15 poeng. Det er uavgjort mellom svart og grå spiller (3 steiner hver). De deler 15 poeng (10+5) likt mellom seg og får 7 poeng hver (rundet av nedover). Brun spiller får 0 poeng siden det ikke er noen brune steiner på brettet.*



## VARIANT: B-SIDENE AV BYGGEPLASSBRETTENE

Alle byggeplassbrett har også en **B-side**. Når dere føler dere komfortable med spillet, kan B-sidene brukes som variant. Det er også mulig å **blande A-sider og B-sider** i ett og samme spill.

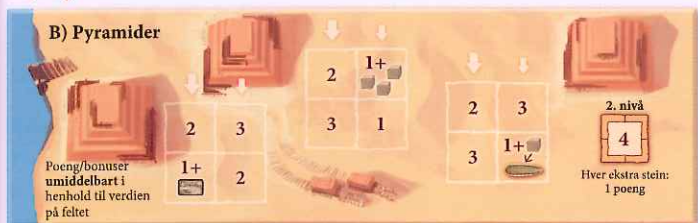
### B) Marked



B-siden fungerer på samme måte som A-siden, men med følgende unntak: I begynnelsen av hver runde legges **to kort med bildesiden ned** på feltet nederst til høyre (i stedet for ett kort med bildesiden opp). Når du leverer en stein til markedet, kan du velge å **se på disse to kortene**. Du må deretter **velge ett av dem**, som du legger med bildesiden opp foran deg. Det **andre kortet** legges i **kastebunken**.



### B) Pyramider



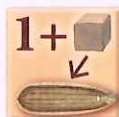
B-siden fungerer på samme måte som A-siden, men med følgende unntak: Eierne av steinen **bestemmer selv på hvilken av de tre pyramidene** steinen skal plasseres. Noen av feltene i pyramidene gir spesialbonuser:



Du får **1 poeng** og tar umiddelbart det **øverste markedskortet** fra **trekkbunken**.

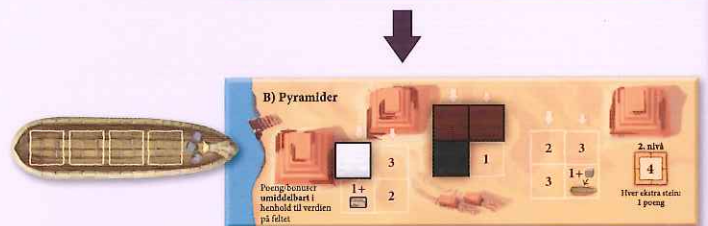
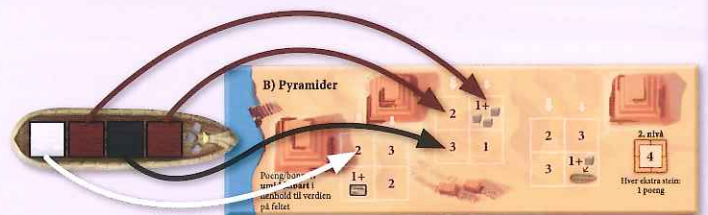


Du får **1 poeng** og kan umiddelbart ta **3 egne steiner** fra **steinbruddet** og plassere disse på **lagerbrikken** din.



Du får **1 poeng** og kan umiddelbart plassere **1 stein** på et av **skipene** (som ennå ikke har seilt til en av byggeplassene).

Plasseringsreglene er de samme som på A-siden (du plasserer første stein i pyramidene i øverste venstre hjørne osv.). **Nivå 2** i hver av de tre pyramidene har plass til kun én stein og er verdt **4 poeng**. Når **alle tre pyramidene er fullførte**, legges eventuelle **ekstra steiner** på høyre side av brettet. Hver av disse steinene gir umiddelbart **1 poeng** til spilleren.



*Eksempel: Skipet seiler til pyramidebrettet med 4 steiner. Brun spiller plasserer sin første stein på det første feltet på den midtre pyramidene. Svart spiller velger det andre feltet på den midtre pyramidene, mens brun spiller plasserer sin andre stein på det tredje feltet (øverst til høyre) på den samme pyramidene. Hvit spiller velger det første feltet på den venstre pyramidene.*

### B) Tempelet



B-siden fungerer på samme måte som A-siden, men med følgende unntak: I slutten av **hver runde** er det **ulike bonuser** til eierne av de steinene som er **synlige ovenfra**. Bonusene avhenger av hvilke felter steinene ligger på:





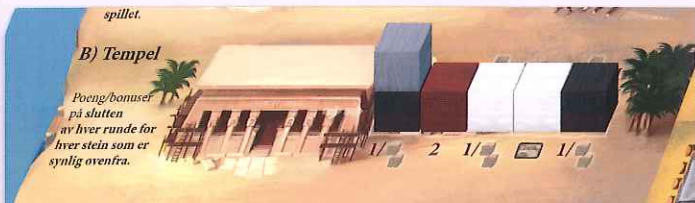
Du kan velge mellom å ta **1 poeng** eller å ta **2 steiner** fra **steinbruddet**. Hvis du tar steiner, plasseres disse på **lagerbrikken** din.



Du får **2 poeng**.

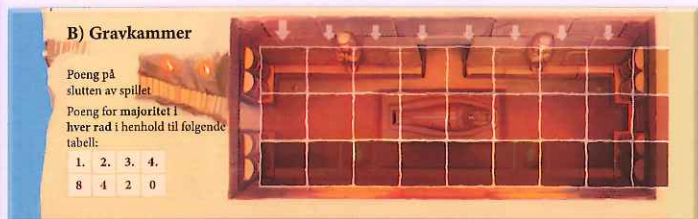


Du tar det **øverste markedskortet** fra **trekkbunken**.



*Eksempel:* Poeng og bonuser for tempelet deles ut ved rundeslutt (som vanlig). Grå spiller kan velge 1 poeng eller 2 steiner. Brun spiller får 2 poeng. Hvit spiller kan velge seg 1 poeng eller 2 steiner. For sine andre stein kan hvit spiller trekke det øverste markedskortet. Svart spiller kan velge mellom 1 poeng eller 2 steiner.

## B) Gravkammer

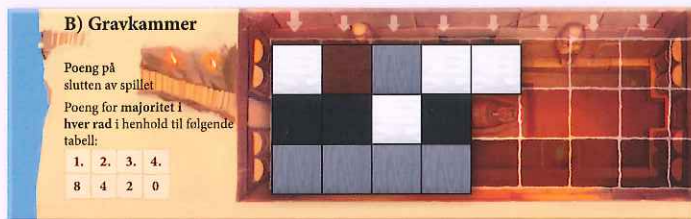


B-siden fungerer på samme måte som A-siden, men med følgende unntak:

Ved **spillets slutt** får spillerne poeng ut fra **majoritet av steiner** i hver av de **tre radene**.

### Viktig:

- Du får **0 poeng** dersom du ikke har en **eneste stein** i raden.
- Steiner av samme farge behøver **ikke å ligge inntil hverandre**.
- Ved **uavgjort** mellom en eller flere spillere, **summerer** dere alle gjeldene poengsummer og **deler** på antall uavgjorte spillere. Poengsummen til hver spiller rundes av nedover til nærmeste hele tall (se eksempel).



*Eksempel:* Poengene deles ut på slutten av spillet. Se poengutdelingene i eksemplene nedenfor.



*Eksempel:* I den øverste raden har hvit spiller flest steiner og får 8 poeng. Det er uavgjort om andreplassen. Siden andre- og tredjeplassen til sammen gir 6 poeng, får brun og grå spiller 3 poeng hver:  $(4 + 2) / 2 = 3$ .



*Eksempel:* I den midtre raden har svart spiller flest steiner og får 8 poeng. Hvit spiller får 4 poeng. Verken brun eller grå spiller har bidratt i denne raden og får dermed 0 poeng.



*Eksempel:* I den nederste raden har grå spiller samtlige steiner og får 8 poeng. Ingen andre spillere mottar poeng for denne raden.

## B) Obelisker



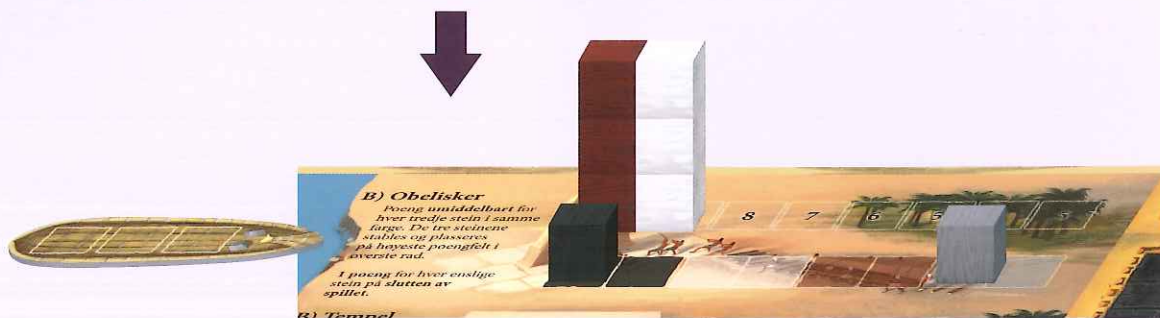
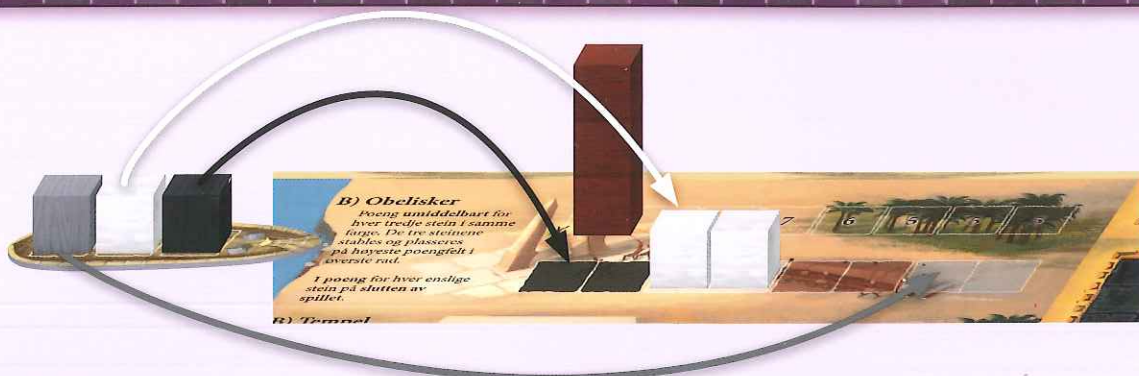
B-siden fungerer på samme måte som A-siden, men med følgende unntak: Hver stein plasseres først på et **felt med samme farge**. Det er to felter i hver farge, og det kan kun være **én stein på hvert felt**.

Når en spiller plasserer sin **tredje stein**, stables først alle tre steinene i et **tårn** (obelisk). Obeliskens settes så på et ledig felt i øverste rad – det feltet med den **høyeste tilgjengelige verdien** (10 poeng er høyest). **Du mottar poeng med en gang**.

Etter at en spiller har laget en obelisk, settes en eventuell neste stein på et av de ledige fargede feltene igjen – i et forsøk på å bygge enda en obelisk.

Hver stein som **ikke er en del av en obelisk**, gir **1 poeng** på slutten av spillet.





*Eksempel: Et skip seiler inn til obeliskbrettet med 3 steiner. Svart spiller plasserer en av sine steiner på et svart felt. Hvit spiller har allerede to steiner på brettet og lager dermed en obelisk ved å stable sine tre steiner. Hvit spiller plasserer obeliskken på det neste ledige poengfeltet i øverste rad, som umiddelbart gir 9 poeng. Så plasserer grå spiller sin stein på et ledig grått felt.*

## VARIANT: FARAOS VREDE:

Dersom dere ønsker å spille med noe "slemmere" regler, kan dere forsøke dere på følgende regelvariant:

Du blir straffet dersom du ikke deltar i byggingen av samtlige fire monumenter. En spiller som på slutten av spillet ikke har levert **minst 1 stein** til hvert av de **fire byggeplassbrettene** (markedet teller selvfølgelig ikke), mister totalt **5 poeng**.





# DETALJERT BESKRIVELSE AV MARKEDSKORTENE

I denne seksjonen vil du finne en fin oversikt over alle markedskortene og en detaljert beskrivelse av hvilke effekter de har. Dere behøver ikke å lese alt dette på forhånd, men bruk det som oppslagsverk når det aktuelle kortet trekkes.

## Inngang, Sarkofag og Brostein (2 kort av hver)



Når du velger et slikt markedskort, tar du **umiddelbart 1 egen stein** fra **steinbruddet** (altså ikke fra lagerbrikken eller skip) og plasserer den på **angitt byggeplassbrikke**. Steinen plasseres på det neste ledige feltet (følg normale byggeregler). Kortet legges så direkte i **kastebunken**.

## Pyramidedekorasjon, Tempeldekorasjon, Gravkammerdekorasjon og Obeliskdekorasjon (2 kort av hver)



Når du velger et slikt markedskort, beholder du det foran deg med **bildesiden opp** til spillets slutt.

På **slutten av spillet** får du **1 poeng for hver 3. stein** (egne og andres steiner iberegnet) som finnes på den **angitte byggeplassen**.



*Eksempel: I gravkammeret er det 13 steiner ved spillets slutt. Dersom du eier Gravkammerdekorasjonskortet, får du dermed 4 poeng.*

## Statue (10 kort)



Når du velger et slikt markedskort, beholder du det foran deg med **bildesiden opp** hele spillet ut. På **slutten av spillet** teller du opp antall statuekort du har og mottar poeng i henhold til tabellen under. Dersom du har flere enn 5 statuekort, får du 2 poeng for hvert ekstra kort.

Spillets slutt					
Poeng for antall statuekort					
1x	2x	3x	4x	5x	...
1	3	6	10	15	+2



*Eksempel: En spiller har 3 statuekort og mottar 6 poeng på slutten av spillet.*

## Blå markedskort

Når det er din tur, kan du bruke turen din til å spille **nøyaktig ett** (og bare ett) blått markedskort. Å spille et blått markedskort kan du **gjør i stedet for**, og **ikke i tillegg til**, de tre andre alternative handlingene du kan gjøre i din tur: "Anskaff nye steiner", "Plasser 1 stein på et skip" eller "Seil 1 skip til en byggeplass". Det er fire typer blå markedskort:

### Spett (2 kort)



Når du velger et slikt markedskort, beholder du det med bildesiden opp foran deg **inntil du velger å bruke det**. Når du velger å bruke det,

kan du utføre **følgende handling én enkelt gang**:

- Seil **1 skip** til en byggeplass. Bestem så i hvilken **rekkefølge** steinene skal losses. Valget tas **før** første stein losses. Du bestemmer rekkefølgen for alle steinene (også andres). **Kravene** for å seile et skip må selvfølgelig være oppfylt. Legg kortet i **kastebunken** etter bruk. Dersom du velger å **ikke bruke kortet**, mottar du **1 poeng** på slutten av spillet.

### Hammer (2 kort)



Når du velger et slikt markedskort, beholder du det med bildesiden opp foran deg **inntil du velger å bruke det**. Når du velger å bruke det,

kan du utføre **følgende handling én enkelt gang**:

- Ta **3 steiner** fra **steinbruddet** og legg dem på **lagerbrikken** din (hvis det er plass). Deretter flytter du **1 stein** fra **lagerbrikken** til et ledig felt på et av **skipene** (som ikke har seilt). Legg kortet i **kastebunken** etter bruk. Dersom du velger å **ikke bruke kortet**, mottar du **1 poeng** på slutten av spillet.

### Seil (3 kort)



Når du velger et slikt markedskort, beholder du det med bildesiden opp foran deg **inntil du velger å bruke det**. Når du velger å bruke det,

kan du utføre **følgende handling én enkelt gang**:

- Plasser **1 stein** på et **skip** og seil dette skipet til en **byggeplass**. Vanlige **krav** må selvfølgelig være oppfylt. Steinen må tas fra **lagerbrikken**.

Etter bruk legges kortet i **kastebunken**. Dersom du velger å **ikke bruke kortet**, mottar du **1 poeng** på slutten av spillet.

### Meisel (3 kort)



Når du velger et slikt markedskort, beholder du det med bildesiden opp foran deg **inntil du velger å bruke det**. Når du velger å bruke det,

kan du utføre **følgende handling én enkelt gang**:

- Plasser **2 steiner** på **skip**. Du kan velge om du plasserer begge steinene på samme skip eller fordeler dem på to skip. Vanlige **krav** må selvfølgelig være oppfylt. Steinene må tas fra **lagerbrikken**.

Etter bruk legges kortet i **kastebunken**. Dersom du velger å **ikke bruke kortet**, mottar du **1 poeng** på slutten av spillet.