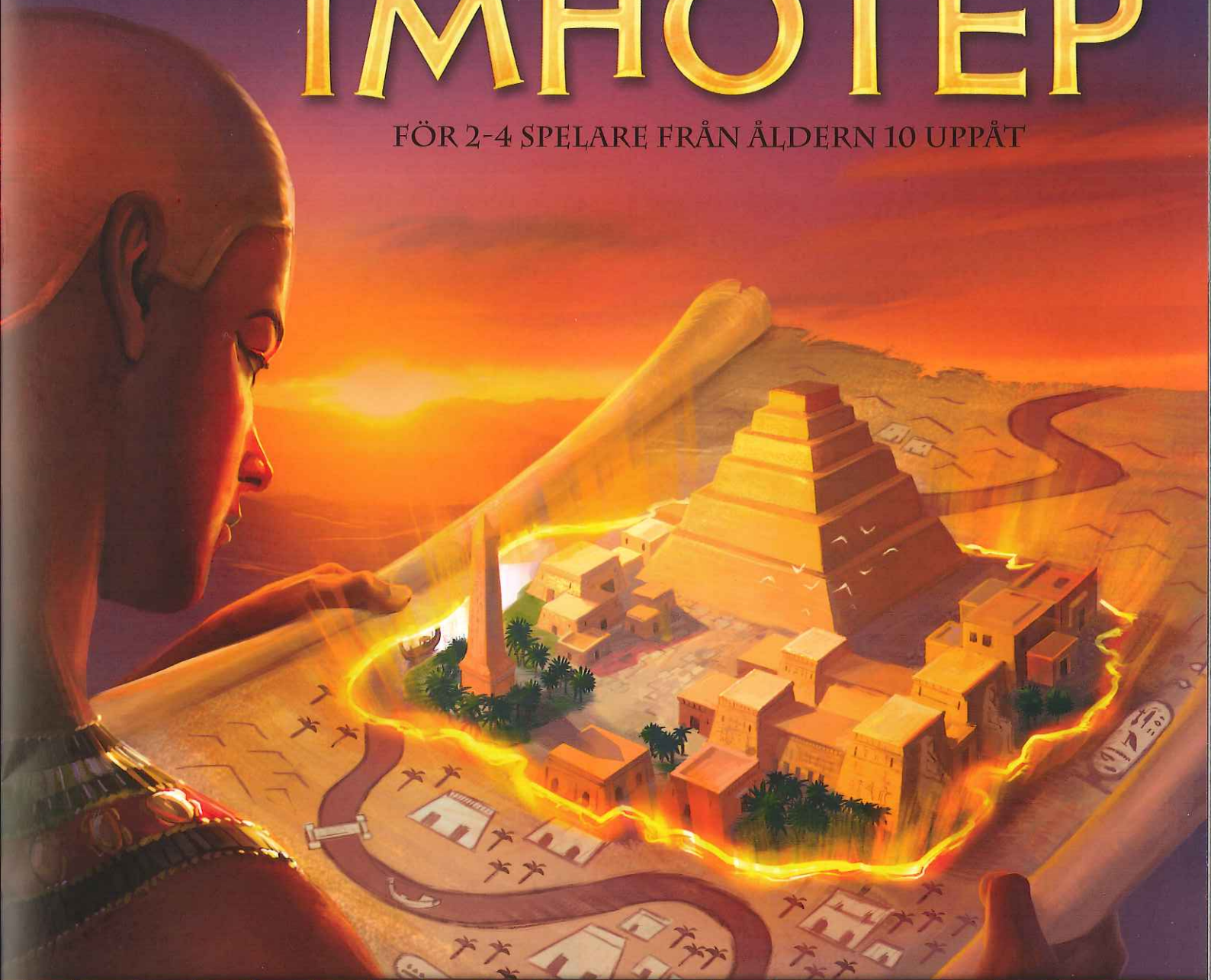




PHIL WALKER-HARDING

# IMHOTEP

FÖR 2-4 SPELARE FRÅN ÅLDERN 10 UPPÅT



## BAKGRUND

Imhotep var den första och mest berömda mästertyggaren i antikens Egypten. Han anses vara ett av de första universalgenierna i mänsklighetens historia. Exempelvis sägs det att han hade ansvaret för att bygga den första pyramiden i Egypten, trappstegspyramiden i Sakkara tillägnad faraon Djoser. Kan du mäta dig mot Imhoteps framgångar och skapa ett monument som består tidens tand. Du kommer att behöva skepp för att forsla stenblock till olika byggplatser, men du kommer inte heller att vara den enda som beslutar vart skeppen skall skickas och vilken last de bär på. Dina motspelare har egna planer och kommer att försöka hindra dig. Det är en stenhård kamp om de mest värdefulla materialtransporterna. Du kommer att behöva sluga strategier och en gnutta tur för att uppnå framgång och bli den främsta byggaren.

## INNEHÅLL

|  |    |
|--|----|
| <b>Bakgrund</b> .....                          | 1  |
| <b>Regler</b> .....                            | 2  |
| <b>Information om förlaget</b> .....           | 6  |
| <b>Förklaring av monumentens A-sidor</b> ..... | 7  |
| <b>Förklaring av monumentens B-sidor</b> ..... | 9  |
| <b>Variant: Faraos vrede</b> .....             | 11 |
| <b>En överblick av handelskortet</b> .....     | 12 |



## SPELET'S MÅL

Varje spelare är en egyptisk mästarybyggare. Ni har 6 omgångar på er att transportera stenar till de olika byggplatserna och att bygga monument på ett sätt som tjänar er flest poäng. På din tur kan du göra en av följande 4 handlingar:

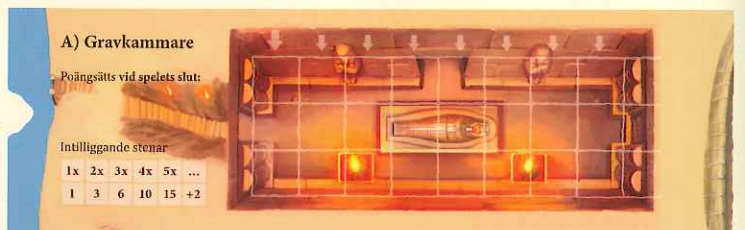
- Skaffa nya stenar
- Sätt 1 sten på ett skepp
- Segla 1 skepp till ett monument
- Spela ett blått handelskort

Genom att leverera stenar får du olika antal poäng, på flera olika sätt - ibland får du fler poäng, ibland färre; ibland omedelbart och ibland vid omgångens slut. Ibland får du poängen först vid spelets slut. Spelaren som fått flest poäng efter 6 omgångar vinner spelet.

## SPELET'S KOMPONENTER

- 120 Träblock (kallas för "stenar")  
(30st i alla 4 färger; svart, vit, brun och grå)
- 5 Monumentplattor
- 1 Poängtabell
- 8 Skepp
- 4 Stenlager (1 i alla 4 färger; svart, vit, brun och grå)
- 21 Omgångskort
- 34 Handelskort

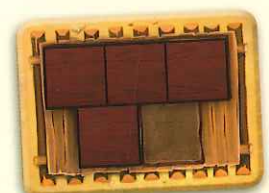
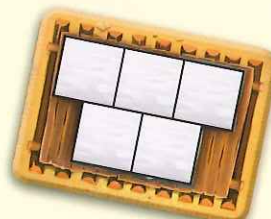
Skepp



Monument-platta



Stenlager





## SPELETS FÖRBEREDELSE

Omgångskort



Handelskort



Stenbrott  
(med alla spelares stenar)

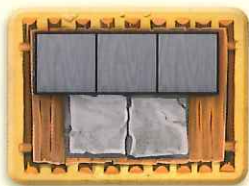


Poängtabell

(Du kan få fler än 40 poäng. I det fallet fortsätter du bara att flytta ditt stenblock runt poängtabellen, och kommer ihåg att du redan varvat den en gång)

Startspelaren

(2 stenar i deras stenlager)



- Sätt alla 5 **monumentplattor** i mitten av bordet enligt bildens anvisningar. Alla **monumentplattor** har en **A-sida** och en **B-sida**. I ert första spel ska ni använda A-sidorna. Ni kan använda B-sidorna i senare spel som en variant till det vanliga spelet. Försäkra er om att A-sidan är uppvänd för ert första spel.

- Sätt **poängtabellen** på den högra sidan om monumentplattorna. Den används för att hålla koll på spelarnas poäng.

- Sätt de 8 **skeppen** ovanför monumentplattorna.

- Separera de 21 **omgångskorten** från de 34 **handelskort**.

- Blanda de 34 **handelskort** och sätt dem med bildsidan neråt i en hög vid "A) Marknad" plattan, så att de bildar en draghög.

- Det finns 7 **omgångskort** för två, tre och fyra spelare.

Ifall ni spelar med 2 spelare ska ni använda de 7 omgångskorten med 2 huvudsymboler.



Ifall ni spelar med 3 spelare ska ni använda de 7 omgångskorten med 3 huvudsymboler.



Ifall ni spelar med 4 spelare ska ni använda de 7 omgångskorten med 4 huvudsymboler.



Ta de 7 omgångskorten som **motsvarar er spelarmängd**. De återstående 14 korten behövs inte. Återlämna dem till spellådan. Eftersom spelet endast har 6 **omgångar** ska ni **på måfå** ta ett av de 7 omgångskorten och återlämna det till spellådan. **Blanda de återstående 6 omgångskorten** och sätt dem sedan med **bildsidan neråt** i en hög bredvid de 8 skeppen.

- Varje spelare väljer en **färg** (svart, vit, brun eller grå) och får ett **stenlager** i motsvarande färg.

- Om ni spelar med **färre än 4 spelare** återlämnas de **oanvända** stenlagren och stenarna till spellådan.

- **Alla återstående stenarna** sätts i en hög till höger om monumentplattorna och bildar ett stenbrott.

- Alla spelare sätter **1 sten** i sin färg på **poängtabellen** på **ruta 0**.

- Utse en spelare som får börja spelet (**startspelaren**). Startspelaren tar **2 stenar** i sin färg ur stenbrottet till sitt stenlager. Den andra spelaren (som sitter **till vänster** om startspelaren) tar **3 stenar** i sin färg till sitt stenlager, den tredje spelaren (som sitter till vänster om den andra spelaren) tar **4 stenar** och den fjärde spelaren tar **5 stenar**, i sina respektive färger.



## SPELETS LOPP

Spelet spelas i **6 omgångar**.

### LOPPET AV EN OMGÅNG

Varje omgång går ut på följande:

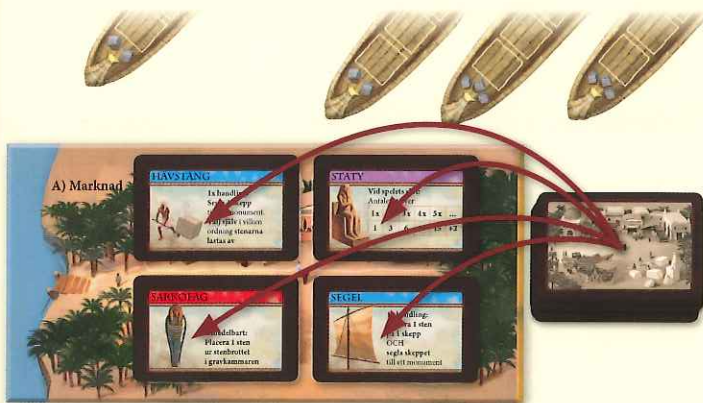
I början av omgången vänder ni på det översta omgångskortet. Det kommer att ange vilka 4 skepp som används under denna omgång. Ordna skeppen till vänster om monumentplattorna så att de inte är för nära varandra. Det finns skepp av olika storlekar med plats för olika mängder av sten:

Två skepp har plats för 4 stenar, tre har plats för 3 stenar, två har plats för 2 stenar och ett skepp har plats för 1 sten.



*Exempel: Om du vände på omgångskortet ovan tar du ett 4-sten skepp, ett 3-sten skepp, och två 2-sten skepp och placerar dem till vänster om monumentplattorna.*

Ta sedan **4 handelskort från draghögen** och sätt dem med bildsidan uppåt på marknadsplattan.



Om draghögen är tom ska ni blanda om de slängda korten och göra en ny draghög.

Sedan utför alla spelarna sina handlingar, med början från startspelaren.

Varje tur går på följande sätt:

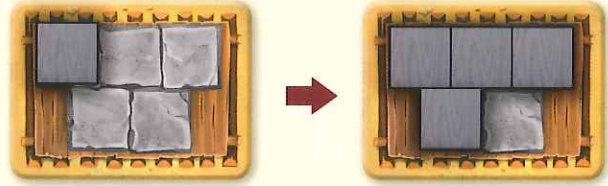
## TUR

Den spelare som är på tur **måste** utföra exakt **en** av följande **4 handlingar**:

### Skaffa nya stenar

Ta **3 stenar** i din färg från **stenbrottet** och sätt dem i ditt **stenlager**.

**OBS:** Ditt stenlager kan högst innehålla 5 stenar!



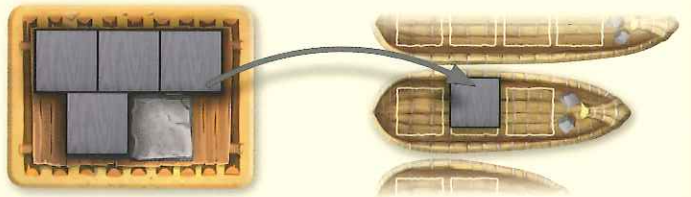
*Till exempel, om du endast har utrymme för 2 stenar och du väljer den här handlingen kan du endast ta 2 stenar från stenbrottet.*

Om du **inte har stenar kvar** i stenbrottet kan du inte längre ta stenar.

ELLER

### Sätt 1 sten på ett skepp

Ta **en sten** från ditt **stenlager** och sätt den på en tom plats på **ett skepp** som **inte ännu** seglat till ett monument.



ELLER

### Segla 1 skepp till ett monument

Flytta **1 skepp** till en **monumentplatta**.

Det finns **två villkor** som måste uppfyllas för att du ska få göra detta:

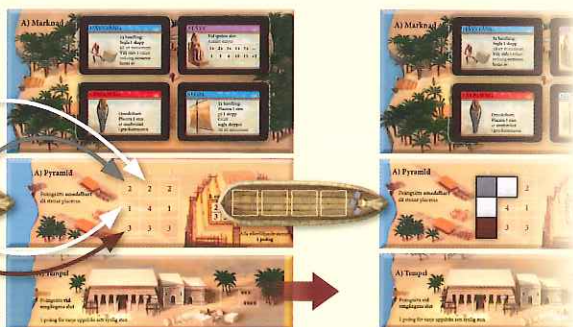
- 1. Skeppet** måste redan vara lastat med **åtminstone den minimala tillåtna mängden** stenar. De grå **sten-symbolerna** vid skeppets för anger den minimala mängden stenar för varje skepp. Antalet varierar från skepp till skepp.
- 2. Det monument som skeppet seglar till** får inte ha ett skepp från förut. Med andra ord kan inte flera skepp segla till samma monument under en och samma omgång.

Spelarna lastar av sina egna stenar (angiven av färgen) i ordning från **främsta till bakersta** och levererar dem till monumentet - den sten som är **längst fram på skeppet lastas av först**. Ignorera alla tomma platser på skeppet.



På alla 5 monument finns det olika regler för vad spelarna får för att ha levererat en sten, och när man får poängen. Vid marknaden och pyramiden erhålls belöningen **genast**. Vid templet erhålls belöningen i **slutet av rundan**. Vid gravkammaren och vid obeliskerna erhålls belöningen först i **slutet av spelet**. Läs de exakta reglerna för alla monument vid "Förklaring av A-sidorna av monumenten" som finns på sidorna 7 och 8 i regelboken.

**Viktigt:** Du får också segla ett skepp då du **inte själv har en sten i skeppet**. Det krävs bara att de 2 villkoren som beskrevs ovan uppfylls. Efter att skeppet seglat till ett monument blir det tomma skeppet kvar i monumentets hamn **tills nästa omgång**. Högst **ett skepp per omgång** kan segla till varje monument.



*Exempel: Detta 4-stens skepp seglades till pyramiden. Börjandes från stenen närmast till fören placerar alla stenar på pyramiden. Pyramiden ger omedelbart poäng för de levererade stenarna. Spelarna får så många poäng som siffran på rutan anger.*

ELLER

### Spela 1 blått handelskort

Om du har ett av dessa kort kan du spela det och dra nytta av dess fördelar.

Det spelade kortet sätts sedan i **slänghögen**.

Du kan **endast spela 1 blått handelskort** på din tur.

Spelet spelas i medurs riktning. Alla spelare utför sina handlingar i tur och ordning, och **exakt en handling** per tur.

Spelarna spelar **flera turer** under en och samma omgång.

**Omgången tar inte slut** förrän alla 4 skepp har seglats till monumenten.

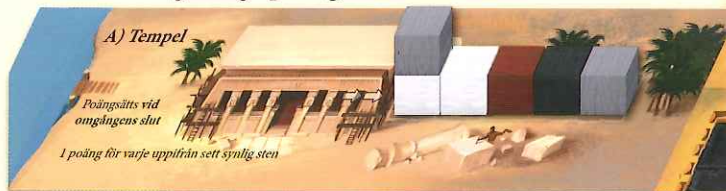


**OBS:** Eftersom det endast finns 4 skepp per omgång kommer det varje omgång att finnas 1 monument som inte seglas till!

## SLUTET PÅ EN OMGÅNG

När alla 4 skeppen seglat till var sitt monument slutar omgången omedelbart.

Nu poängsätts **templet**. Varje sten som ses uppifrån ger **1 poäng**. Med andra ord, stenar som befinner sig under andra stenar ger inga poäng.



*Exempel: Templet poängsätts i slutet av omgången. Här får den gråa spelaren 2 poäng (för 2 stenar som ses uppifrån) Den vita, bruna och svarta spelaren får 1 poäng var (alla har 1 sten som ses uppifrån).*

## FÖRBEREDELSE FÖR NÄSTA OMGÅNG

- Återlämna de 4 skeppen till **högen** med de övriga skeppen.
- Samla upp de **handelskort** som blivit kvar på marknadsplattan och lägg dem i **slänghögen**.
- Alla stenar som redan finns på monument eller i stenlager blir kvar där de är.

Efter det börjar **nästa omgång**.

Vänd på **nästa omgångskort** i draghögen, ta de 4 skeppen som anges på kortet och sätt dem till vänster om monumentplattorna.

Dra 4 **nya handelskort** ur draghögen och sätt dem på **marknadsplattan**.

Startspelaren för den nya omgången är spelaren till vänster om den spelaren som seglade det sista skeppet under förra omgången.

## SPELET'S SLUT

Spelet slutar efter den **sjätte omgången**.

Sedan utförs slutpoängräkningen.

### Slutpoängräkningen

Börja med att räkna poängen för stenarna i **gravkammaren**. Poängräkningen förklaras i detalj på sida 7 i stycket "A) Gravkammaren".

Sedan är det dags att räkna poängen för **obeliskerna**. Obeliskernas poängräkning förklaras i detalj på sida 8 i stycket "A) Obeliskerna".

**Dekorations- och staty-handelskort** ger poäng enligt det som anges på dem. Poängräkningen för dessa kort förklaras mer i detalj på sida 12. **Oanvända blåa handelskort** är värda 1 poäng var i slutet av spelet.

**Spelaren med flest poäng i slutet är vinnaren**. Om flera spelare har **samma mängd poäng**, vinner den av dem som har **flest stenar i sitt lager**. Om det efter detta ännu står oavgjort delar spelarna på första plats.



## INFORMATION OM UTGIVAREN

### Designer:



Redan i sin barndom älskade **Phil Walker-Harding** att spela och att skapa brädspel. Speciellt gillar han spel som får människor av alla åldrar och personligheter att spela tillsammans. Phil är också intresserad av teknologi, klassiska Hollywood filmer och det antika Egyptens mytologi. Han bor med sin fru Meredith i Sydney, Australien.

Prototypen för "Imhotep", då under namnet "Builders of Egypt", vann andra plats i Premio Archimedes tävling för bräddspelsdesigners år 2010.



**Illustrationer:** Miguel Coimbra

**Grafik:** Michaela Kienle

**Redaktör för den tyska originalutgåvan:** Ralph Querfurth

**Svensk översättning:** Lukas Bremer, Tobias Björkwall

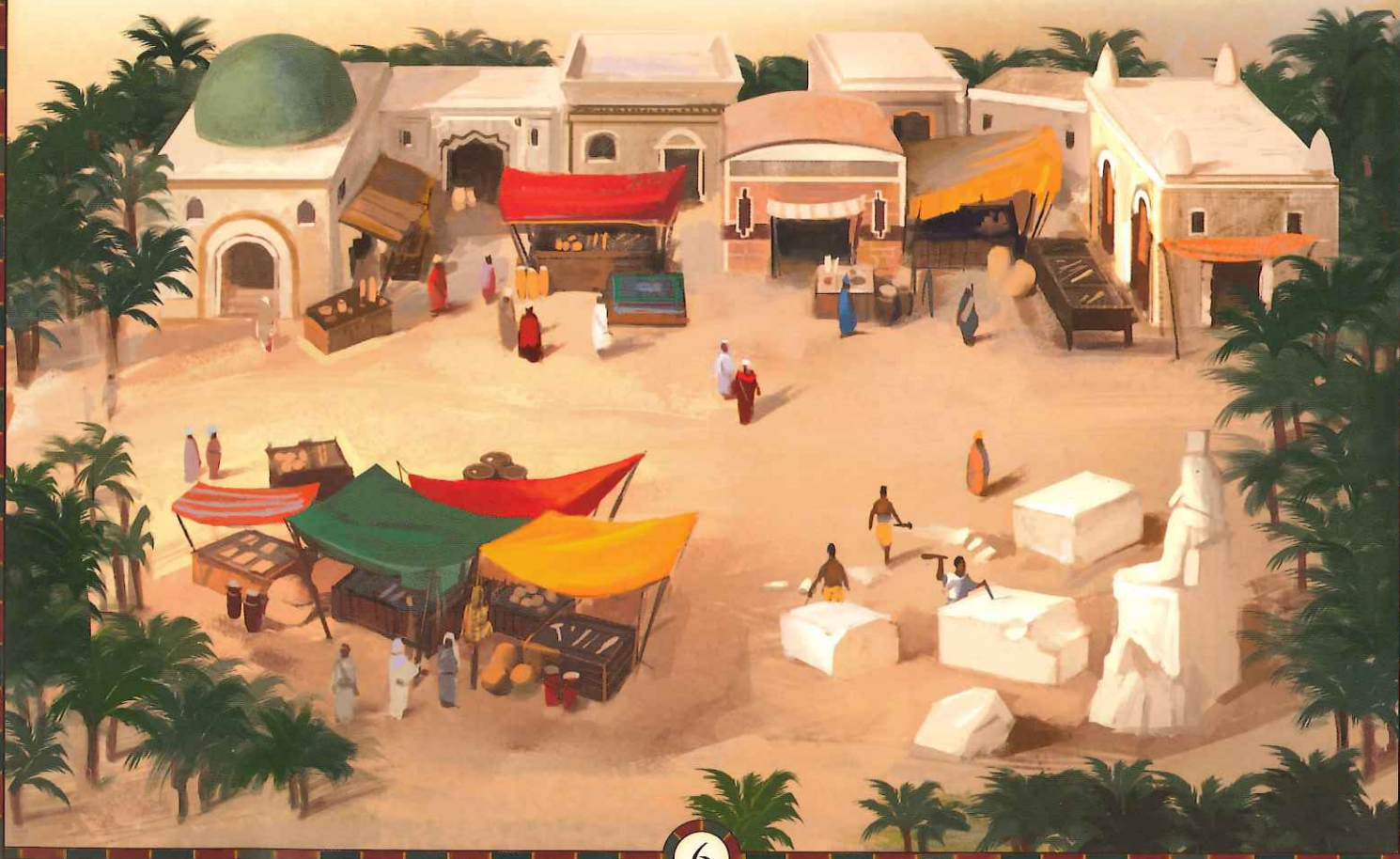
Phil Walker-Harding och KOSMOS vill tacka alla spelstare och korrekturläsare av reglerna.

Extra tack till Meredith Walker-Harding, Leo Colovini, Chris Mophew, Nick Barnett, Kerryn och Andrew Young, Josh och Naomi Pryde, Marion Engelke, Maria Fischer-Witzmann, Arnd Fischer, Thomas Wessels och Markus Potthast.

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



Brädspel.se  
Torveporten 2, 4  
2500 Valby, Denmark  
info@bradspel.se  
www.bradspel.se





# FÖRKLARING AV MONUMENTENS A-SIDOR

## A) Marknaden

För varje sten som levereras till Marknaden får stenens ägare **omedelbart** välja ett **handelskort med bildsidan uppåt**. Förklaringar på de olika handelskorten finns på **sida 12**.



OBS: De levererade stenarna ska sättas **tillbaka till stenbrottet** efter att man tagit ett kort. Tagna kort sätts framför spelaren med **bildsidan uppåt**. De **röda korten** måste spelas omdelebart. De sätts sedan i slänghögen. De **blåa handelskort** kan spelas **exakt en gång som en handling** under en påföljande tur. De violetta statykorten och de gröna dekorationskortet ger dig **poäng i slutet** av spelet.



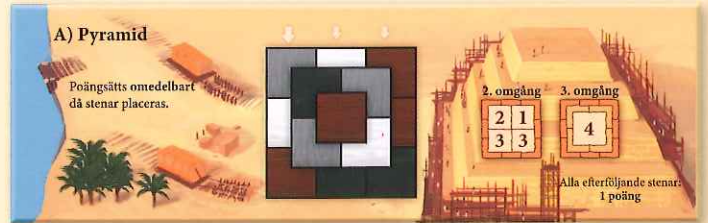
Exempel: Detta 4-stens skepp seglades till marknaden. Den vita spelaren får först välja ett kort, och de väljer segelkortet. Sedan väljer den bruna spelaren statykortet. Sedan väljer den gråa spelaren hävstångskortet. I slutet sätts alla stenar från skeppet tillbaka till stenbrottet.

## A) Pyramiden

För varje sten som levererats till Pyramiden får stenens ägare **omedelbart poäng**. Sätt stenen på följande **tomma plats** på pyramiden. Stenarna placeras kolumn för kolumn. Placeringen börjar vid **övre vänstra hörnet**, tills kolumnen blivit full. Fortsätt sedan vid nästa kolumn i **mitten**, igen börjandes **uppifrån**. När den **första våningen (3x3)** är klar fortsätter ni bygga på nästa våning. Börja igen uppifrån. Den andra våningen har **endast 2x2 stenar**. När den andra våningen är klar fortsätter ni bygga på den **tredje våningen**, som endast består av **1 sten**. Varje sten som placeras ger lika många poäng som anges på dess plats. Poängen för den andra och tredje våningen anges i bilden till höger om pyramiden.



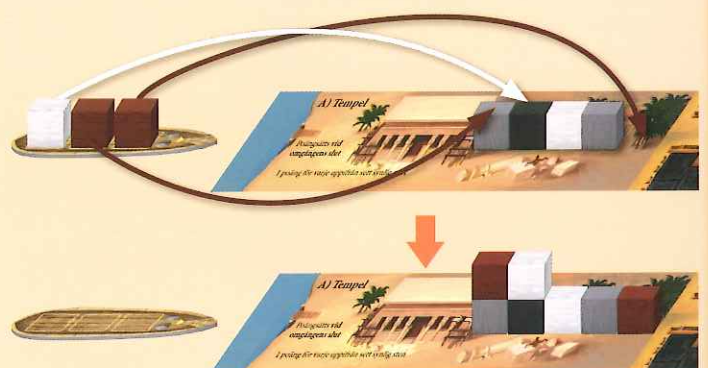
När **pyramiden** är klar får spelarna **1 poäng** för alla **ytterligare stenar** som levereras till pyramiden. Sätt dessa stenar på den högra kanten av pyramidplattan.



Exempel: Den här illustrationen visar hur en färdig pyramid (3 våningar) kan se ut i slutet.

## A) Templet

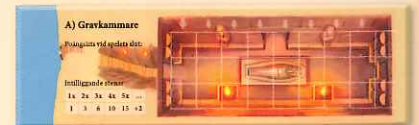
För varje sten som levererats till templet får stenens ägare **poäng i slutet av omgången** om stenen ses uppifrån. Sätt stenen på följande **tomma plats** i templet. Placeringen av stenarna börjar från **väster** tills hela våningen är fylld. Med **3 och 4 spelare** fylls alla **5 platser** på templets första våning, med **2 spelare** används endast de **4 första platserna** i templet. När den **första våningen** är färdig fortsätter ni med den **andra våningen**, igen börjandes från **vänster**. Stenarna på den första våningen **täcks då** och processen fortsätter med ytterligare våningar. Det finns ingen höjdgräns för templet.



Exempel: Detta 3-stens skepp seglades till templet. Den första bruna stenen går till den sista tomma platsen på den lägsta våningen. Den andra bruna stenen går på den första tomma platsen på den andra våningen. Den vita stenen går på den andra platsen på den andra våningen.

## A) Gravkammaren

För varje sten som levererats till gravkammaren får stenens ägare **poäng i slutet av spelet**. Stenarna placeras kolumn för kolumn. Placeringen börjar i det **övre vänstra hörnet**, tills kolumnen blivit full. Fortsätt sedan vid nästa kolumn, igen börjades **uppifrån**.



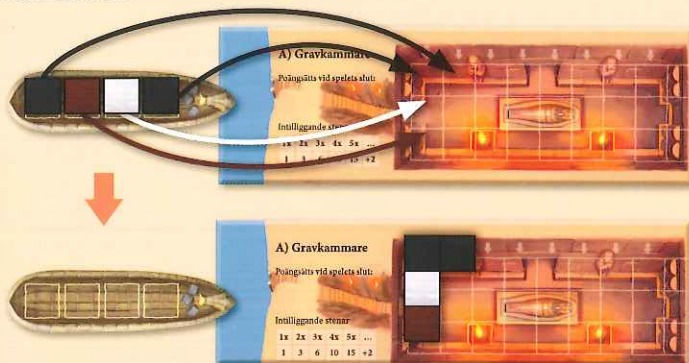


Gravkammaren är **oändligt djup**. Med andra ord kan man bygga så många **kolumner som man vill**, fastän gravkammarrplattan skulle ta slut. **I slutet av spelet** får man poäng på följande sätt: Varje område som består av en eller flera **intelligande stenar** ger poäng beroende på mängden stenar i området. Intelligande stenar måste röra varandra med minst en sida. Diagonalt angränsande stenar anses inte vara intelligande.

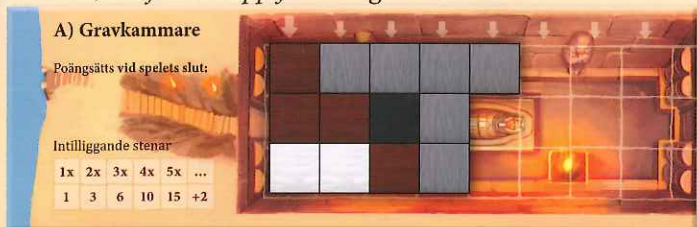
|                      |    |    |    |    |    |     |
|----------------------|----|----|----|----|----|-----|
| <b>Antal stenar:</b> | 1x | 2x | 3x | 4x | 5x | ... |
| <b>Poäng:</b>        | 1  | 3  | 6  | 10 | 15 | +2  |

I områden med **fler än 5 intelligande stenar** ger varje **extra sten 2 extra poäng**.

**OBS:** Varje spelare kan få poäng för **fler än 1 område** av stenar. **Addera inte endast ihop poängen** för de största områdena!



*Exempel: Detta 4-stens skepp har seglats till gravkammaren. Stenarna placeras i ordning i gravkammaren kolumn för kolumn, börjandes uppifrån längst till vänster.*



*Exempel: I ett spel med fyra spelare kunde gravkammaren se ut på följande sätt. Den vita spelaren får 3 poäng för sitt område bestående av 2 vita stenar. Den svarta får 1 poäng för sin sten. Den bruna får 6 poäng för sitt område med 3 stenar och 1 poäng för sitt område med 1 sten. Den gråa får 15 + 2 = 17 poäng för sitt område bestående av 6 stenar.*

### A) Obeliskerna

För varje sten som levererats till obeliskerna får stenens ägare poäng **i slutet av spelet**. Placera varje sten som levererats hit på den plats som **motsvarar stenens färg**. På det sättet skapar du **en stapel** av dina stenar. Alla spelare bygger på sina egna obelisker. Poängen räknas ihop **i slutet av spelet**, så att den högsta obeliskan ger flest poäng, naturligtvis.



### Följande regler gäller för spel med två spelare:

- Spelaren med den högsta obeliskan får 10 poäng.
- Spelaren med den nästhögsta obeliskan får 1 poäng.

### Följande regler gäller för spel med tre spelare:

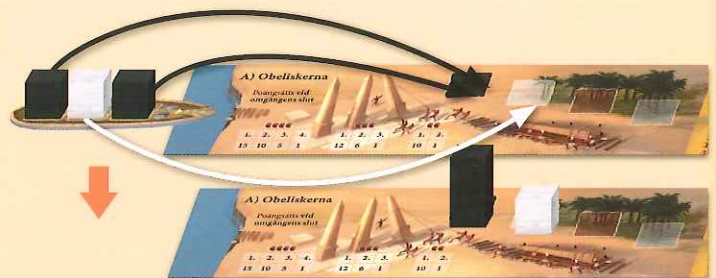
- Spelaren med den högsta obeliskan får 12 poäng.
- Spelaren med den nästhögsta obeliskan får 6 poäng.
- Spelaren med den tredje högsta obeliskan får 1 poäng.

### Följande regler gäller för spel med fyra spelare:

- Spelaren med den högsta obeliskan får 15 poäng.
- Spelaren med den nästhögsta obeliskan får 10 poäng.
- Spelaren med den tredje högsta obeliskan får 5 poäng.
- Spelaren med den fjärde högsta obeliskan får 1 poäng.

### OBS:

- Man måste ha **åtminstone 1 sten** i sin obelisk för att delta i poängräkningen.
- Om flera spelare har **lika höga** obelisker **delas** poängen mellan spelarna. Alla spelare som haft lika höga obelisker delar på poängen, **avrundat ner** till det närmaste heltalet.



*Exempel: Detta 3-stens skepp seglades till obeliskerna. Stenarna placeras på deras respektive färgs platser och läggs i staplar.*



*Exempel: I ett spel med fyra spelare råkar den svarta och den gråa spelaren ha en obelisk med 3 stenar, den vita en obelisk med 4 stenar och den bruna har inga stenar. Det innebär att den vita spelaren får 15 poäng. Den svarta och den gråa spelaren delar på den andra och tredje platsen. Då får båda  $(10 + 5) / 2 = 7,5$  poäng, vilket ger dem 7 poäng var efter att man avrundat poängen neråt. Den bruna får inga poäng eftersom de inte hade en endaste en sten vid obeliskerna.*



## VARIANT: B-SIDORNA PÅ MONUMENTEN

Alla **monument** har en **A-sida** och en **B-sida**. Kom ihåg att spela era första spel med A-sidorna. Senare kan ni försöka er på spel med B-sidorna.

Man kan också spela med en **blandning av A- och B-sidorna**. Varför inte prova på olika kombinationer?

### B) Marknaden



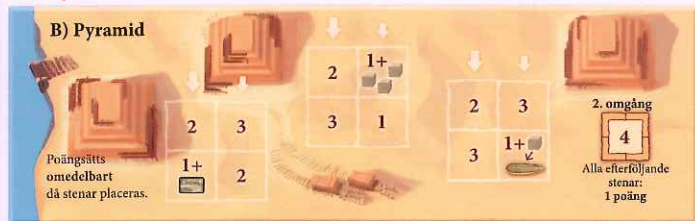
B-sidan på marknaden är likadan som **A-sidan**, med följande undantag:

Vid början av omgången sätter ni **2 kort med bildsidan neråt** på rutan **längst ner till höger** (istället för 1 kort med bildsidan uppåt).

För sten som levererats till marknaden kan man nu också välja att ta båda korten med bildsidan neråt och **se på dem**. Välj **ett av korten** och lägg **det andra** i slänghögen.



### B) Pyramiderna



B-sidan på pyramiden är likadan som **A-sidan**, med följande undantag:

När en sten levereras till pyramiderna får spelaren själv **välja vilken av de 3 pyramiderna** stenen ska föras till. Vissa av pyramiderna har speciella bonusar:



Du får **1 poäng** och får ta ett **handelskort** från draghögen.

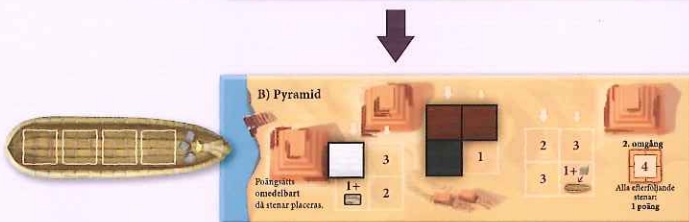
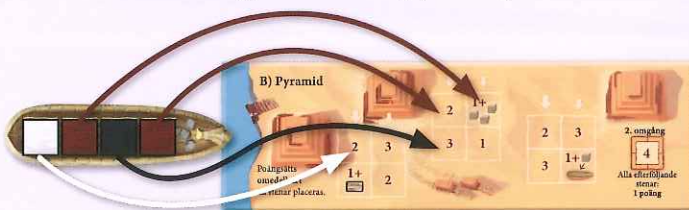


Du får **1 poäng** och får omedelbart ta **3 stenar** från **stenbrottet** till ditt **stenlager**.



Du får **1 poäng** och får sätta **en sten** från ditt **stenlager** på en tom plats på **ett skepp** som ännu inte seglats till ett monument.

Byggandet av de små pyramiderna är likadant som byggandet av den stora pyramiden. Stenar placeras kolumn för kolumn, börjandes uppifrån längst till vänster. Varje sten i den **andra våningen** i pyramiden är värd **4 poäng**. När pyramiden är **färdig** är varje extra sten som levererats till pyramiden värd **1 poäng**. Sätt de påföljande stenarna vid den högra kanten av pyramidplattan.



*Exempel: Detta 4-stens skepp seglades till pyramiderna. Den bruna spelaren sätter sin första sten på den första platsen i den mittersta pyramiden. Sedan sätter den svarta spelaren sin sten på den andra platsen i den mittersta pyramiden. Sedan sätter den bruna spelaren sin andra sten på den tredje platsen i den mittersta pyramiden. Till sist sätter den vita spelaren sin sten på den första platsen i den första pyramiden.*

### B) Tempel



B-sidan på templet är likadan som **A-sidan**, med följande undantag:

I slutet av **varje omgång** finns det en mängd **olika bonusar** för varje sten som **ses uppifrån** - beroende på den plats i templet där stenen befinner sig:





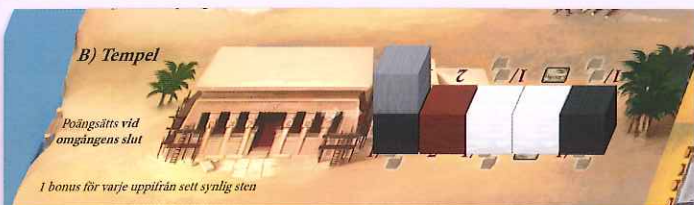
Man får **1 poäng** eller man får ta **2 stenar** från **stenbrottet** till sitt **stenlager**



Man får **2 poäng**

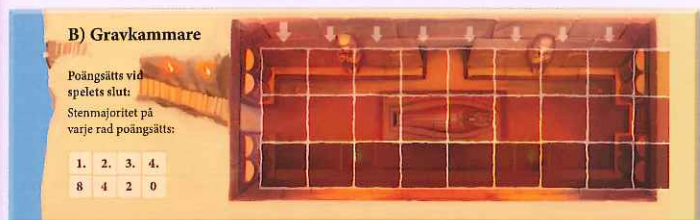


Man får ta det **översta handelskortet** från **draghögen**.



*Exempel: Poängfördelningen för templet görs i slutet av omgången. Den gråa spelaren får välja mellan att ta 1 poäng eller 2 stenar från stenbrottet. Den bruna spelaren får 2 poäng. Den vita spelaren får välja mellan att ta 1 poäng eller 2 stenar från stenbrottet. Dessutom får den vita spelaren ta det översta handelskortet ur draghögen. Den svarta spelaren får välja mellan att ta 1 poäng eller 2 stenar från stenbrottet.*

## B) Gravkammaren



B-sidan på gravkammaren är likadan som A-sidan, med följande undantag:

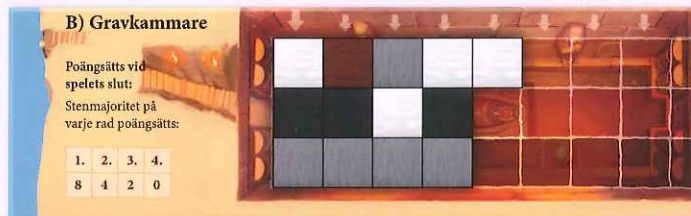
**I slutet av spelet** får spelarna poäng för att ha **flest stenar** i de **3 raderna** i gravkammaren.

Varje rad ger skilt poäng.

OBS:

- Man måste ha **minst en sten** i en rad för att delta i poängräkningen.
- Stenar av samma färg måste **inte vara bredvid** varandra.

Om det finns **lika många stenar** av olika färg **delar** spelarna på poängen sinsemellan. Varje spelare som hade samma mängd stenar delar på den sammanlagda mängden poäng. Poängsumman **avrundas neråt** till närmaste heltal.



*Exempel: Gravkammarens poängräkning sker i slutet av spelet.*



*I den översta raden har den vita spelaren flest stenar (3). Det ger dem 8 poäng. Med 1 sten var får den gråa och den bruna spelaren dela på poängen för andra och tredje plats. Det ger dem  $(4 + 2) / 2 = 3$  poäng var.*



*I den mittersta raden har den svarta spelaren flest stenar (3), och får 8 poäng. Vita är på andra plats och får 4 poäng. Bruna och gråa hade inga stenar på raden och får därför inga poäng.*



*I den understa raden har den gråa flest stenar (4) och får 8 poäng. Ingen annan hade stenar på raden och de får därför inga poäng.*



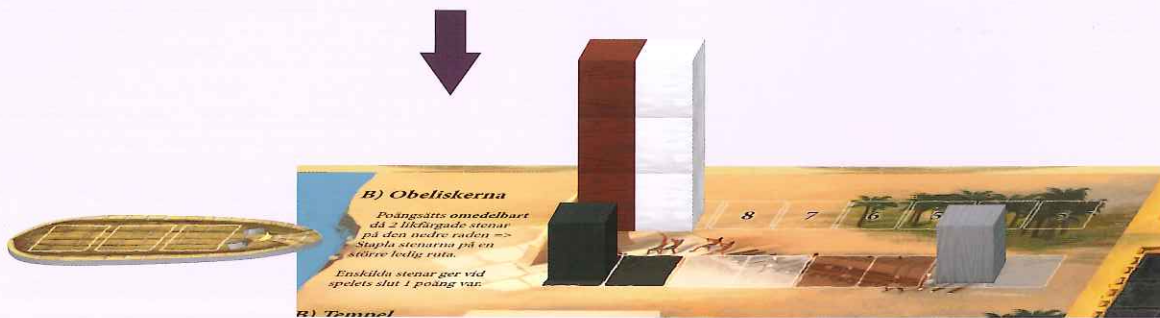
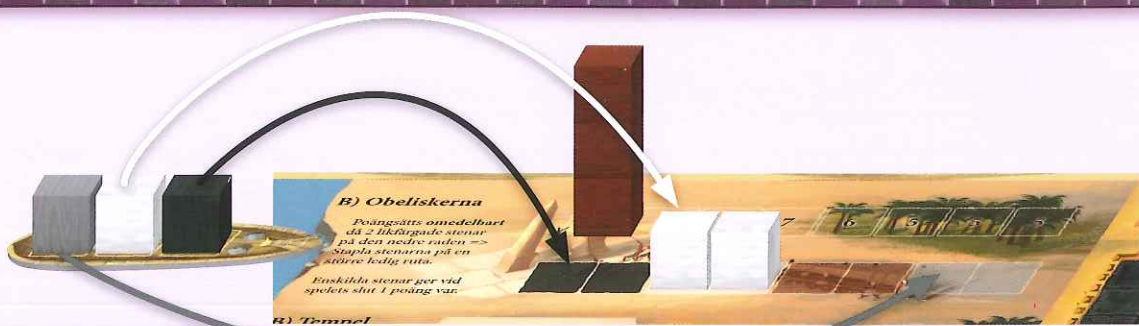
## B) Obeliskerna

B-sidan på obeliskerna är likadan som A-sidan, med följande undantag:

Varje sten som förs hit sätts först på **dess motsvarande färgs plats**. När den **tredje stenen** av en färg levererats till obeliskerna får man omedelbart poäng för dem. De **3 stenarna** läggs i en **stapel** på den **tomma platsen** med det **högsta poängvärdet**. Stenarnas ägare får **omedelbart poäng** för den färdiga obelisken.

Individuella stenar som inte blivit färdiga obelisker är värda 1 poäng var i slutet av spelet.





Exempel: Detta 3-stens skepp har seglats till obeliskerna. Den svarta spelaren sätter sin sten på en av de tomma platserna på plattan. Den vita spelaren lägger sin sten till deras andra två stenar. Eftersom det nu finns 3 vita stenar vid obeliskerna läggs de i en stapel och sätts på den första tomma rutan (med 9 poäng). Den vita spelaren får omedelbart 9 poäng. Sedan sätter den gråa spelaren sin sten på en av plattans tomma gråa rutor.

## VARIANT: FARAOS VREDE:

Om ni vill prova på lite mer "skoningslösa" regler kan ni försöka er på spel med följande regler:

Man blir bestraffad ifall man inte har deltagit i byggandet av alla monumenten.

En spelare som i slutet av spelet inte satt **minst 1 sten** på alla **4 monument** (pyramiderna, templet, gravkammaren och obeliskerna) bestraffas med **5 minuspoäng**.





# EN ÖVERBLICK AV HANDELSKORTEN

I denna del förklaras alla handelskort i detalj. Ni kan vänta med att läsa reglerna för dessa kort tills de har dykt upp i spelet.

## Ingången, Sarkofagen och Stenvägen (2 av varje kort)



När man får ett rött handelskort sätter man **omedelbart en sten från stenbrottet till det motsvarande monumentet**. Stenen placeras enligt de vanliga reglerna på den första tomma rutan. Kortet läggs sedan i **slänghögen**.

## Pyramiddekoration, Tempeldekoration, Gravkammerdekoration och Obeliskdekoration. (2 av varje)



När man får ett grönt handelskort placerar man det **framför sig med bildsidan uppåt** där det hålls tills spelets slut. **I spelets slut** får man **1 poäng** för varje set av **3 stenar (dina egna och andras stenar)** på motsvarande område.



*Exempel: I gravkammaren finns det 13 stenar i slutet av spelet. Detta betyder att man skulle få 4 poäng för Gravkammerdekortet.*

## Staty (10 kort)



När man får ett violett handelskort placerar man det **framför sig med bildsidan uppåt** där det hålls tills spelet slut. **I spelets slut** får man poäng för statykorten enligt tabellen. För varje kort som överskrider det femte kortet får man 2 poäng per kort.

| Antalet statyer |    |    |    |    |     |
|-----------------|----|----|----|----|-----|
| 1x              | 2x | 3x | 4x | 5x | ... |
| 1               | 3  | 6  | 10 | 15 | +2  |



*Exempel: En spelare har 3 statykort i slutet av spelet. De får då 6 poäng.*

## Blåa handelskort

Du kan **endast** använda **1 blått handelskort** per tur. Ett handelskort är **inte en utökning** av din tur, utan spelas **istället** för en av de andra handlingarna, "Skaffa nya stenar", "Sätt en sten på ett skepp", eller "Segla ett skepp till ett monument". Det finns 4 olika typer av blåa handelskort.



## Hävstång (2x)

När man får **hävstången**, placerar man kortet **framför sig med bildsidan uppåt**, där det hålls **tills man använder det**. På en **påföljande** tur kan man använda det **1 gång** på följande sätt:

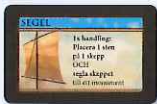
- Segla **ett skepp** till ett monument. **Välj själv i vilken ordning** stenarna lastas av från skeppet. Som vanligt måste **båda villkoren** för att få segla ett skepp uppfyllas. Efter att ha använt kortet läggs det i **slänghögen**. Ett **oanvänt** kort är vid spelets slut värt **1 poäng**.



## Hammare (2x)

När man får **hammaren** placerar man kortet **framför sig med bildsidan uppåt**, där det hålls **tills man använder det**. På en **påföljande** tur kan man använda det **1 gång** på följande sätt:

- Ta **3 stenar** från **stenbrottet** och sätt dem i ditt **stenlager**. Ta sedan **1 sten** från ditt **lager** och sätt det på **ett skepp**. Efter att ha använt kortet läggs det i **slänghögen**. Ett **oanvänt** kort är vid spelets slut värt **1 poäng**.



## Segel (3x)

När man får **seglet** placerar man kortet **framför sig med bildsidan uppåt**, där det hålls **tills man använder det**. På en **påföljande** tur kan man använda det **1 gång** på följande sätt:

- Sätt **1 sten** på **1 skepp** och **segla skeppet** till ett monument. Som vanligt så måste **båda villkoren** för att få segla ett skepp uppfyllas. Efter att ha använt kortet läggs det i **slänghögen**. Ett **oanvänt** kort är vid spelets slut värt **1 poäng**.



## Mejsel (3x)

När man får **mejseln** placerar man kortet **framför sig med bildsidan uppåt**, där det hålls **tills man använder det**. På en **påföljande** tur kan man använda det **1 gång** på följande sätt:

- Sätt **2 stenar** på **ett skepp** eller **1 sten** på **2 olika skepp** (1 sten i båda). Efter att ha använt kortet läggs det i **slänghögen**. Ett **oanvänt** kort är vid spelets slut värt **1 poäng**.