

# Cleopatra's Caboose

## Descrizione

Da 3 a 5 giocatori – che su di un numero variabile di turni, piazzano treni, costruiscono edifici e utilizzano le abilità speciali di Egyptian Rail Baron Gods (Magnate/Dio Ferroviario Egiziano) per costruire una rete di trasporto ferroviario in tutto l' Antico Egitto e consegnano le frutta alle città che le richiedono.

I giocatori devono comunque badare a molte cose durante lo sviluppo del gioco.

Essi hanno un numero limitato di azioni, tempo e denaro.

Il denaro è usato per vincere le principali aste e per piazzare treni (e per costruire occasionali Piramidi), mentre le frutta forniscono denaro al giocatore accorto, che le fornisce, o permette al giocatore di costruire edifici che forniranno i punti vittoria e possibilmente aumentare il prestigio delle città.

Alla fine della partita, il conteggio finale dei treni attorno alle città e il denaro nel tesoro di un giocatore fornirà ulteriori punti vittoria, con possibili punti vittoria bonus per i diversi tipi di edifici costruiti e i tipi diversi di prodotti ottenuti.

Il giocatore che può gestire il tutto nel modo più efficiente e guadagna più punti vittoria è il vincitore e diventa il nuovo imperatore dell'Antico Egitto!

## Contenuto

1 tabellone – con segnapunti all'esterno del tabellone, tabelle dei marcatori di turno e del mercato

5 tabelle di aiuto al giocatore – e su ciascuna la sequenza dei turni e la struttura delle azioni

12 doppio-lato indicatori di prestigio City

60 carte City

59 carte Auction – 24 carte Train, 20 carte Building, 15 carte Fruit

10 indicatori Building

6 indicatori Pyramid

100 Trains – 20 ciascuno in cinque colori

6 marcatori- 5 marcatori di punteggio nei colori dei giocatori e 1 cubo nero marcatore del turno

5 marcatori Ordine di Turno

1 figura Starting Player

35 cubi frutta – 7 ognuno nei cinque differenti frutti(colori)

7 Carte Egyptian Rail Baron God

1 sacchetto di stoffa nera

Denaro – 15 @ 10 Florin, 15 @ 5 Florin, 30 @ 1 Florin

(nota: non c'è limite al denaro)

## Setup

- Posizionare il tabellone al centro del tavolo.
- Prendere i segnalini a doppia faccia Prestige City e metterli nel sacchetto.  
Estrarre un segnalino Prestige e posizionarlo con il lato chiaro visibile in qualsiasi città. Poi mettere sulle altre città i segnalini Prestige, ma alternando i segnalini con il lato chiaro a quelli con il lato scuro. Alla fine, ciascun segnalino chiaro dovrebbe essere circondato da segnalini con il lato scuro e viceversa.
- Posizionare un cubo frutta di ciascun colore sulla riga -3 del mercato.  
Posizionare i cubetti di frutta rimanenti nel sacchetto. Con 3 giocatori, in modo casuale estrarre e mettere un cubo di frutta in ogni città. Con 4 o 5 giocatori, aggiungere una frutta supplementare in ognuna delle città esterne: Alexandria, Avaris, Edfu e Tebe. Con 5 giocatori, aggiungere una frutta supplementare in ciascuna delle seguenti città: Giza, Heliopolis, Abydos ed Dandara.
- Togliere i cubetti frutta rimasti dal sacchetto, creando una riserva generale. Aumentare il corrispondente cubo frutta sul mercato di un numero di spazi pari al numero di tale cubo frutta rimasto nella riserva generale, queste sono le posizioni di partenza nel mercato.
- Ogni giocatore prende un set di treni, un segnapunti ed un segnalino segnaturno in un colore di sua scelta. Posizionare l'indicatore di punteggio di ogni giocatore sullo '0' del segnapunti e il segnalino Ordine del turno vicino alla tabella ordine di turno
- Dare ad ogni giocatore una carta "1" treno. Mischiare il resto del mazzo Auction e distribuire una carta Auction a ciascun giocatore, coperta. Se qualche giocatore ha ricevuto una carta Fruit a caso, la piazza scoperta davanti a se. Scoprire un numero di carte dal mazzo Auction pari al numero di giocatori più una carta supplementare per fare un espositore carte Auction. Posizionare il resto del mazzo Auction da un lato.
- Mischiare il mazzo City. Distribuire tre carte City per ogni giocatore, coperte. Estrarre le prime quattro carte e metterle visibili, come una esposizione di Carte City, con il resto del mazzo City accanto a quelle esposte. ,
- Dare ad ogni giocatore 20 Florin per iniziare, il resto dei Florin costituisce la banca.
- Mettere tutte le carte **Egyptian Rail Baron Gods (Magnate/Dio Ferroviario Egiziano) scoperte** esponendole dal numero più basso al più alto.
- Posizionare l' indicatore nero del turno sul primo spazio della linea che indica il turno.
- Posizionare i gettoni Pyramid(Piramide) ed i gettoni Building(edificio) in esposizione vicino al tabellone.
- Il giocatore che per ultimo ha giocato una partita ferroviaria inizia per primo; riceve la figura Starting Player. In caso di parità, l'ultimo giocatore che ha giocato un gioco ambientato nell'antico Egitto inizia per primo. Se ancora pari, il giocatore che per ultimo ha mangiato un pezzo di frutta inizia per primo.

## **Inizio del Gioco**

Il gioco si svolge su un numero fisso di giri, a seconda del numero di giocatori. Ogni turno si compone di due fasi: un'asta(Auction), quindi il giocatore agisce(Actions). L'asta determina l'ordine che gli Egyptian Rail Baron Gods sceglieranno, mentre le Azioni realizzano i piani dei giocatori in ordine al numero dell' Egyptian Rail Baron Gods selezionato.

### **Fase 1 – Asta(Auction)**

Iniziando dal giocatore che detiene la figura Start Player, prende il via l'asta . I giocatori possono sia fare un'offerta di Florin che passare. Se lo Start Player scommette, tutti devono scommettere almeno un Florin per iniziare. Le offerte dovranno essere maggiori della precedente offerta, piazzate di fronte al giocatore come scommessa.

Quando un giocatore passa, viene piazzato il suo segnalino Ordine di Turno sull'ultimo spazio disponibile della tabella Ordine di Turno.

Il primo giocatore a passare paga nulla. Gli ultimi due giocatori rimasti in asta pagheranno l'intero importo da essi offerto. Tutti gli altri pagheranno la metà di quello che hanno offerto, arrotondato per eccesso.

L'asta termina quando tutti i giocatori hanno posto il loro segnalino Ordine di Turno sulla tabella ordine Ordine di Turno.

Nell' Ordine di Turno basato sulla tabella Ordine di Turno, ogni giocatore sceglie un Egyptian Rail Baron God dall'esposizione e lo pone davanti a sé. La Fase Asta(Auction Phase) termina quando tutti hanno selezionato i loro rispettivi personaggi Egyptian Rail Baron God.

**La regola d'oro Ra:** Se si utilizza il potere di un Egyptian Rail Baron God, il Dio prende precedenza sulle regole normali.

Per esempio, se scegli "Bes" Crocker, potrai fare una azione extra – farai tre azioni anziché le due normali in quel turno.

### **Fase 2 – Azioni(Actions)**

A partire dal giocatore che ha il personaggio con il numero più basso di Egyptian Rail Baron God al numero più alto, ogni giocatore fa tutto ciò che segue, in questo ordine:

- Prendere carta/e Auction (s)
- Intraprendere le Azioni

Ogni giocatore riceve una carta d'asta(Auction). Se una o più Carte Fruit vengono estratte, queste sono poste scoperte davanti al giocatore che le ha prese. In caso contrario, le Carte Asta(Auction) sono tenute nella mano del giocatore.

Ogni giocatore esegue due azioni. È possibile eseguirle in qualsiasi ordine anche come multiplo della stessa azione.

Le Azioni(Actions) disponibili sono:

- Costruire Ferrovie( Track)
- Costruire un Palazzo(Building)
- Trasportare Frutta(Fruit)
- Produrre Frutta(Fruit)

- Costruire una Piramide(Pyramid)
- Estrarre City Cards

### **Costruire Ferrovie(Track)**

- Per costruire una Ferrovia(Track), un giocatore ha bisogno di una Carta Treno, una Carta City e della quantità di Florin elencati sulla Carta Treno.
- Giocare le carte Train and City, pagare l'ammontare di Florin indicati sulla carta Train alla banca; se il giocatore non può pagare questi Florin, il giocatore non può compiere questa azione.
- Prendere un numero di treni del proprio colore pari al numero di treni indicati sulla carta Treno e piazzarli come un gruppo su ogni singolo binario che conduce a quella città, purché vi sia spazio (vedi sotto).
- Ogni linea può avere, al massimo, due colori diversi di treni, su di essa. Una volta che una linea ha due diversi colori di treni, è piena e non vi possono essere aggiunti ulteriori treni.
- Un giocatore non può aggiungere treni supplementari a un gruppo di treni del proprio colore, né i treni possono essere divisi tra diverse linee con una azione Costruire Ferrovie(Construct Track).
- Scartare le carte Train e City negli appositi mazzi.

### **Foto/esempi Pagina 4**

#### **Esempio per costruire una ferrovia**

Ken è il giocatore blu e vorrebbe costruire una ferrovia attorno ad Edfu. Guardando il tabellone egli nota che la ferrovia che connette Edfu et Thebes al momento e' occupata solamente treno rosso. Ken gioca una carta Train "3", una carta City Edfu e paga 10 Florin alla banca. Egli piazza poi i suoi tre treni sulla linea tra Edfu e Thebe, scartando le carte nei loro rispettivi mazzi di scarto. Osservare che adesso la linea tra Edfu e Thebe ha sia i treni blu che i rossi, Nessun altra linea può essere costruita qui.

### **Costruire un Edificio(Building)**

- Al fine di costruire un Edificio(Building), un giocatore ha bisogno di una carta Building, una carta City e la capacità a trasportare la frutta necessaria per l' Edificio alla città.
- Giocare le carte Edificio(Building) e City , rilevando il costo in frutta della costruzione nell'angolo in alto a destra.

Il giocatore può muovere di frutta attraverso qualsiasi ferrovia costruita verso la Città, può utilizzare frutta già in città, può utilizzare frutta sulla carta Fruit scoperta di fronte a se o qualsiasi di queste combinazioni per soddisfare il costo di costruzione. Se il giocatore non può ottenere la necessaria combinazione di frutta nella Città, il giocatore non può compiere questa azione.

- Se il giocatore usa una o più carte Fruit per soddisfare parte o tutto il costo dell'edificio, e frutti aggiuntivi sono sulle carte ma non utilizzati per il costo dell'edificio, questi frutti vengono prodotti in quella città e per ogni frutta prodotta, il suo valore diminuisce di uno sul mercato.

- Togliere dal tabellone (se necessario) i frutti che sono stati utilizzati nella costruzione dell'edificio, per ciascun frutto rimosso in questo modo, si aumenta il rispettivo segnalino sul mercato.
- Quel giocatore riceve punti vittoria pari al premio al indicato fondo della costruzione; annotandoli sulla tabella punteggio.
- Se l'Edificio prevede un bonus per la Città annotato sul fondo della carta Edificio, porre il gettone opportuno sulla Città dalla riserva.
- Tutti gli altri giocatori oltre il giocatore che costruisce l'Edificio ricevono un Florin dalla banca per ogni treno che hanno sulle linee che toccano quella città.
- Posizionare la carta Edificio scoperta davanti al giocatore; differenti tipi di Edifici possono accumulare punti vittoria bonus per un giocatore alla fine del gioco. Scartare la carta City , e se usate, le carte Fruit nei loro rispettivi mazzi di scarto.

### **Foto/esempi Pagina 4**

#### **Esempio di costruzione di un Edificio(Building)**

Becky e' il giocatore rosso e vorrebbe costruire una City Hall a Edfu, che richiede noci di cocco e lamponi per essere costruita. Le noci di cocco possono essere mosse ad Edfu da Lisht (i giocatori verde e giallo hanno costruito ferrovie rispettivamente da Lisht ad Abydos e da Abydos ad Edfu), e Becky ha una carta Fruit con lamponi e limes scoperta di fronte a se. Lei gioca la carta City Hall e una carta City Edfu, sceglie la carta Fruit e muove le noci di cocco a Edfu da Lisht ad indicare che esse possono essere usate in questa costruzione. Becky produce limes in Edfu, diminuendo il suo valore di mercato di uno. Lei poi rimuove le noci di cocco incrementando il loro valore di mercato di uno (i lamponi sono lascia invariati sul mercato dal momento che nessuno li ha mossi sul tabellone) Becky segna 7 punti vittoria e piazza un segnalino bonus Building “+ 2” in Edfu. Il giocatore giallo ha due treni tra Abydos ed Edfu, il giocatore blu ha tre treni tra Edfu e Thebe e il giocatore rosso ha due treni tra Edfu e Thebe. Il giocatore giallo riceve due Florin, il giocatore blu riceve 3 Florin. Poichè Becky e' il giocatore rosso non riceve Florin. Infine Becky piazza la carta City Hall di fronte a se e scarta le altre carte nei loro rispettivi mazzi di scarto.

#### **Spedire Fruit**

- Al fine di spedire Fruit, un giocatore ha bisogno di una carta City con una richiesta per un particolare frutto, e la capacità di trasportare quel frutto a quella città.
- Giocare la carta City e trasportare un frutto singolo da una città diversa da quella appena giocato alla City sulla Carta City con la domanda di quella frutta particolare, elencata nella parte inferiore. Se il giocatore non può trasportare la frutta quindi o la frutta non esiste in qualsiasi altra città, il giocatore non può effettuare questa azione.
- Un giocatore può trasportare i frutti su qualsiasi sezione costruita di binario se essi lo ritengono opportuno al fine di raggiungere la Città di destinazione.
- Il giocatore riceve una quantità di Florin dalla banca pari al prezzo andante in quella determinata città per la frutta (stampato sulla carta City), aggiungendo o sottraendo il valore corrente di mercato per quella data frutta.
- Il giocatore diminuisce il valore del mercato per la frutta venduta di 1; se c'è una frutta differente sulla carta City usata, il giocatore aumenta il valore di quella frutta di

1 nel mercato.

- Ogni giocatore oltre quello che ha spedito la frutta riceve un punto vittoria per ogni treno che ha sulle linee ferroviarie che toccano quella città.

Inoltre tutti gli altri giocatori ricevono 1 punto vittoria per ogni tipo di frutto che è stato spedito e che è scoperto di fronte a loro.

- Scartare la carta City nell'appropriato mazzo di scarto.

## **Foto/esempi Pagina 5**

### **Esempio per Spedire Frutta**

Steve è il giocatore giallo e vorrebbe spedire lamponi da Edfu a Thebe. Steve gioca una carta City Thebe e muove i lamponi da Edfu a Thebe attraverso la sua ferrovia costruita con due treni rossi e 3 blu. C'è anche un treno giallo che connette Dendara a Thebe. La carta City Thebe che Steve ha giocato mostra la sua domanda per lamponi a 9 Florin e limoni a 7 Florin; il valore attuale dei lamponi sul mercato è "-1" ed i limoni sono a "0". Steve riceve 8 Florin dalla banca e riduce il valore dei lamponi di "1" portandolo a "- 2"; poi modifica il valore dei limoni in su di "1" portandolo a "+ 1". Il giocatore rosso adesso riceve due punti vittoria mentre il giocatore blu riceve 3 punti vittoria. Poiché Steve è il giocatore giallo egli non riceve punti vittoria per il suo treno da Dendara a Thebe. Infine Steve scarta la carta City nel suo corrispondente mazzo di scarto.

### **Produrre Frutta**

- Al fine di produrre frutta un giocatore ha bisogno di una carta City, di una carta Frutta scoperta davanti a se, e la frutta sulla carta Frutta disponibile nella riserva comune. Se la frutta sulla carta Frutta non è disponibile nella riserva, il giocatore non può fare questa azione.

- Giocare la carta City e scegliere la carta Frutta scoperta di tua scelta ; aggiungere la frutta della carta Frutta alla città' indicata sulla carta City.

- Diminuire il valore di mercato di ogni frutta prodotta di uno.

- Scartare le carte City and Fruit nell'appropriato mazzo di scarto.

Per esempio: Wayne è il giocatore verde. Egli vorrebbe produrre frutta a Dendara,

Così sceglie una carta frutta scoperta con limoni e mirtilli e gioca una carta City

Dendara , aggiungendo un cubetto limone e un cubetto mirtillo sul tabellone a

Dendara. Egli poi diminuisce il valore di ciascuno di essi di uno nel mercato e scarta entrambe le carte nei rispettivi mazzi di scarto.

### **Costruire una Piramide**

- Al fine di costruire una piramide un giocatore ha bisogno di una città vuota (per esempio una città senza frutta presente) e di Florin. Se il giocatore non può scegliere una città vuota o non ha abbastanza Florin da pagare il giocatore non può compiere quell'azione.

- Il costo base di una piramide è uguale a due volte il suo valore di punti bonus; un giocatore sceglie dalla riserva generale quale piramide gli piacerebbe costruire.

- Pagare i Florin alla banca e scegliere una città vuota .

- Piazzare il segnalino piramide sulla città; il giocatore riceve punti vittoria pari al

bonus stampato sul segnalino piramide.

- Ogni città può avere un solo segnalino Piramide.
- Una volta che una città ha un segnalino Piramide nessun edificio vi può essere costruito, nessuna frutta vi può essere spedita o prodotta. Le frutta possono ancora essere spedite attraverso quella città, e la ferrovia può ancora essere costruita attorno a quella città.

### **Foto/esempi Pagina 6**

#### **Esempio per Costruire una Piramide**

Ken è il giocatore blu e vorrebbe costruire una Piramide a Lisht dove al momento non vi è frutta. Ken paga 16 Florin alla banca e prende Lisht. Poi sceglie un segnalino Piramide con “+ 8” su di esso e lo piazza in Lisht attribuendosi 8 punti vittoria. Nessuna frutta può essere spedita a Lisht o prodotta in Lisht ne vi possono essere costruiti altri edifici.

#### **Estrarre carte City**

- Un giocatore può sempre estrarre carte City come una delle sue azioni.
- Se un giocatore compie questa azione, sceglie una delle carte City scoperta dalla riserva e la prima carta City dal mazzo City.
- La riserva City non è sostituita fino al termine del turno di quel giocatore.

Per esempio: Becky è il giocatore rosso che vorrebbe estrarre le carte City poiché c'è una carta Memphis scoperta nell'espositore che gli interesserebbe. Prende la carta Memphis scoperta e la prima carta del mazzo City. Quando il turno di Becky è completato l'espositore delle carte City è riportato a quattro carte.

#### **Fine del turno**

- Scarta tutte le carte rimaste nell'espositore Auction, se è fattibile.
- Verifica dove è il segnalino del turno; se il segnalino del turno è nello spazio parallelo di quello stabilito per il numero dei giocatori (sopra il numero di turno), procedere al conteggio per finire il gioco.
- Il giocatore che è stato ultimo durante la fase Actions adesso prende la figura Start Player.
- Cancellare l'ordine di turno e riportare tutti i personaggi Egyptian Rail Baron Gods all'espositore.

Girare un numero di carte Auction superiore di 1 al numero dei giocatori nel gioco. Spostare il segnalino nero del turno di gioco di uno spazio a destra. Iniziare un nuovo turno.

#### **Conteggio Finale**

- Ogni città adesso ha un totale Prestige (uguale al segnalino City Prestige più qualunque segnalino edificio o piramide aggiunto durante il gioco), così come un numero di treni circostanti ad essa.
- Uno alla volta per ogni città, determinare quanti treni ogni giocatore ha attorno a quella città. I giocatori marcano punti vittoria per il Prestige della città come segue:
- Il giocatore con più treni attorno alla città segna punti vittoria uguale al prestigio

della città.

- Il secondo giocatore con più treni attorno alla città segna punti vittoria uguale alla metà di quelli del giocatore con più treni, arrotondato per eccesso.
- Il terzo giocatore con più treni attorno alla città segna punti vittoria uguale alla metà del giocatore con il secondo posto con più treni, arrotondato per eccesso.

In una partita a tre giocatori il terzo posto viene ignorato.

Per esempio: in una partita a 4 giocatori il rosso ha un totale di 4 treni attorno a Thebe, il verde ne ha 2 ed il giallo 1. Dopo aver sommato gli edifici Thebe ha un valore totale di 13 Prestige., Il rosso segna 13 punti, il verde segna 7 punti ed il giallo segna 4 punti.

- In caso di parità per un particolare posto, i punti sono sommati e divisi equamente tra i giocatori in pareggio, arrotondando per eccesso se necessario.

Per esempio: attorno a Dendara il blu ed il giallo hanno 3 treni ciascuno mentre il rosso ha un treno. Dopo aver sommato gli edifici e la piramide la presenti, Dendara ha un valore di 19 Prestige. Il blu ed il giallo segnano 15 punti ciascuno ( $19 + 10 = 29$  diviso 2 arrotondato 15 ciascuno) ed il rosso segna 5 punti.

- Quando una città è stata conteggiata, rimuovere tutti i segnalini da quella città per tenere conto di quale città è stata conteggiata e quale ancora no.
- Dopo che tutte le città sono state conteggiate, ogni giocatore riceve un punto vittoria ogni 3 Florin che egli ha alla fine del gioco.
- Dopo aver segnato i punti per il denaro rimasto, i giocatori segnano i punti vittoria per gli edifici scoperti di fronte ad essi secondo la seguente tabella:

1 Building type – 1 VP  
2 Building types – 3 VP  
3 Building types – 6 VP  
4 Building types – 10 VP  
5 Building types – 15 VP

- Dopo aver segnato i punti per i tipi di edifici, i giocatori segnano i punti vittoria per le Fruit scoperta di fronte a loro, secondo la seguente tabella:

1 Fruit type – 2 VP  
2 Fruit types – 5 VP  
3 Fruit types – 9 VP  
4 Fruit types – 14 VP  
5 Fruit types – 20 VP

- Chiunque ha più punti è il vincitore! In caso di parità chiunque ha più denaro tra i giocatori in parità è il vincitore. Se c'è ancora parità chiunque ha più carte rimaste in mano tra i giocatori in pareggio è il vincitore. Se ci fosse ancora parità, chiunque tiene l'Egyptian Rail Baron God con il numero più basso tra i giocatori che sono in pareggio, è il vincitore.

## **Foto/esempi Pagina 8**

### **Esempio di conteggio finale**

Alexandria ha 6 Prestige ed un edificio che incrementa il suo Prestige di 2, così il



suo valore totale è di 8 Prestige. Il primo posto riceverà 8 punti vittoria, il secondo 4 e il terzo due punti vittoria. Il blu, il giallo ed il rosso sono pari per il primo posto con due treni ciascuno attorno ad Alexandria, cosicché i punti dal primo al terzo posto vengono sommati insieme e divisi per 3, arrotondati per eccesso. Il blu, il giallo ed il rosso segnano ciascuno  $(8+4+2)/3 = 4 \frac{2}{3}$  arrotondato a 5 punti vittoria ciascuno.

Avaris ha 10 Prestige. Il primo posto riceverà 10 punti vittoria, il secondo 5 ed il terzo tre punti vittoria ( $5/2 = 2 \frac{1}{2}$  arrotondato per eccesso a 3). Il giallo ha il primo posto con tre treni attorno ad Avaris mentre il verde è secondo con un treno. Il giallo segna 10 punti vittoria e il verde segna 5 punti vittoria. Il terzo posto non è assegnato.

Giza ha 9 Prestige e una piramide che incrementa il suo Prestige di 7, così il suo valore ha un totale di 16 Prestige. Il primo posto riceverà 16 punti vittoria, il secondo 8 e il terzo 4 punti vittoria. Il rosso ha il primo posto con tre treni attorno a Giza, il blu il secondo posto con 2 treni attorno a Giza ed il giallo il terzo posto con 1 treno attorno a Giza. Il rosso segna 16 punti vittoria, il blu 8 punti vittoria e il giallo 4 punti vittoria.

Heliopolis ha 4 Prestige. Il primo posto riceverà 4 punti vittoria, il secondo 2 e il terzo 1 punto vittoria. Il blu, il giallo ed il rosso sono pari per il primo posto con due treni ciascuno attorno ad Heliopolis, cosicché i punti dal primo al terzo posto vengono sommati insieme e divisi per 3, arrotondati per eccesso. Il blu, il giallo ed il rosso segnano ciascuno  $(4+2+1)/3 = 2 \frac{1}{3}$  arrotondato a 3 punti vittoria ciascuno.

Saqqara ha 5 Prestige. Il primo posto riceverà 5 punti vittoria, il secondo 3 e il terzo 2 punti vittoria. Il rosso ha il primo posto con tre treni attorno a Saqqara, mentre il giallo ed il blu sono pari per il secondo posto con un treno ciascuno attorno a Saqqara. Il rosso segna 5 punti vittoria, mentre il blu ed il giallo segnano ciascuno  $(3+2)/2 = 2 \frac{1}{2}$  arrotondato a 3 punti vittoria.

Memphis ha 9 Prestige. Il primo posto riceverà 9 punti vittoria, il secondo 5 ed il terzo 3 punti vittoria. Il rosso ha il primo posto con tre treni attorno a Memphis mentre il blu è secondo con due treni attorno a Memphis. Il rosso segna 9 punti vittoria e il blu segna 5 punti vittoria. Il terzo posto non è assegnato.

### **Esempio di Punteggio Finale Totale**

Il giallo ha già segnato 21 punti vittoria dalla costruzione di edifici ed invio di frutta durante il corso del gioco.

Il giallo ha inoltre ciò che segue:

39 punti vittoria per i treni attorno alle città.

2 differenti tipi di edifici di fronte a se: 3 punti vittoria

3 differenti tipi di frutta di fronte a se: 9 punti vittoria

13 Florinda = 4 punti vittoria

Il punteggio finale del giallo è  $21+39+3+9+4 = 76$  punti vittoria

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco (ben vengano correzioni ed interpretazioni delle regole diverse dalla presente). Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.