

Traduzione: SARGON

MATERIALE

2

1 tabellone di gioco	56 carte Nilo (22x112, 22x3/4, 12x5)
4 tabelloni individuali	29 carte Sfinge
32 battelli in 4 colori	20 tasselli tombe
96 pietre in 4 colori	4 tasselli ordine di turno di gioco 1,2,3,4
16 lavoratori in 4 colori	1 anello di irrigazione
4 carte di partenza CAVA	4 tasselli SCARABEI
4 carte di partenza CEREALI	

PREPARAZIONE

1. Il tabellone viene piazzato sul centro del tavolo.
2. Si prendono tante tessere ordine di gioco quanti sono i giocatori (ad esempio, si prendono le tessere 1, 2, 3 in 3 giocatori) e vengono distribuite a caso una per giocatore. In meno di 4 giocatori, i tasselli non distribuiti vengono riposti nella scatola.
3. Ogni giocatore riceve un tabellone individuale del colore scelto e lo pone davanti a se. Ogni giocatore riceve 4 lavoratori del proprio colore e li posiziona nel proprio tabellone individuale.

NOTA: I lavoratori jolly vengono posizionati sulla parte inferiore della colonna 2, gli altri 3 lavoratori nella parte superiore della colonna 1.

4. Ogni giocatore riceve 8 battelli del proprio colore e li posiziona davanti a se.
5. Ogni giocatore riceve 24 pietre del proprio colore. Di queste 24 pietre ne prende 4 e:
 - Ne posiziona una pietra sulla casella 0 del percorso dei punti. Il giocatore con il tassello ordine di gioco 1 mette la propria pietra in ultima posizione, etc.
 - Ogni giocatore posiziona una pietra sulla riga più in alto della cava...
 - poi ne posiziona un'altra sulla riga più in alto dei cereali. Contrariamente al percorso dei punti, nella cava e nei cereali la posizione non ha rilevanza.
 - Ogni giocatore posiziona la sua quarta pietra sul proprio tabellone individuale come illustrato nell'esempio.

NB: ognuno riceve un numero di pietre di partenza in funzione al suo ordine di gioco.

6. Ogni giocatore riceve una carta di partenza della cava e una carta di partenza dei cereali che vengono posizionate scoperte vicino al proprio tabellone individuale. In meno di 4 giocatori, le carte di partenza in eccesso vengono riposte nella scatola.
7. Le carte Sfinge vengono mescolate e posizionate coperte sullo spazio appropriato nel tabellone. I 3 mazzi Nilo con il dorso 1/2, 3/4 e 5 vengono mescolati separatamente e riposti coperti vicino al tabellone di gioco.
8. L'anello di irrigazione viene posizionato sul cerchio al centro dei 3 disegnati sul tabellone di gioco.
9. I 20 tasselli tombe vengono mescolati coperti. Ne vengono pescati a caso 12 e posizionati nelle 12 caselle tombe sul tabellone. I restanti 8 tasselli vengono riposti nella scatola. I tasselli delle prime 4 tombe vengono scoperti.
10. Le 4 carte scarabeo vengono piazzate vicino al tabellone. Quando un giocatore supera i 50 punti prende una carta scarabeo.

SCOPO DEL GIOCO

Una partita a Egitto dura 5 turni. Ad ogni turno, i giocatori possono aumentare la forza dei loro lavoratori, possono aumentare la produzione di pietre, possono prendere carte Nilo e Sfinge e possono prendere parte alla costruzione delle tombe dei re, dell'obelisco, della piramide e del tempio. Lo scopo è quello di fare punti vittoria. I punti derivanti dalle costruzioni vengono presi subito, durante la partita; mentre i punti della Sfinge vengono presi a fine partita. I giocatori effettuano 7 fasi ad ogni turno, concluse le quali inizia un nuovo turno. Ecco le diverse fasi:

SVOLGIMENTO DI UN TURNO

1. Giocare carte Nilo
2. Navigare sul Nilo
3. Alimentazione degli Operai
4. Produzione di Pietre
5. Costruire
6. Bonus di partecipazione dei lavoratori
7. Determinazione di un nuovo ordine di turno di gioco

1. Giocare carte Nilo

All'inizio di ogni turno, vengono girate visibili 10 nuove carte Nilo e vengono posizionate nelle 10 caselle lungo il Nilo cominciando dalla casella più lontana dal Delta, ovvero Ombos.

Nei turni 1 e 2, le carte pescate vengono dal mazzetto 1/2, nei turni 3 e 4 dal mazzetto 3/4 e nel turno 5 dal mazzetto 5. Alla fine dei turni 2, 4 e 5 le carte rimaste vengono scartate e riposte nella scatola.

2. Navigare sul Nilo

Il giocatore con il numero di ordine di gioco 1 comincia e piazza uno dei propri battelli su uno spazio di sua scelta, quindi viene seguito dal giocatore 2, poi il 3 ed infine il 4. Quindi è di nuovo il turno del numero 1 che posizionerà un suo secondo battello, quindi il 2, il 3 e il 4. E così via. Ogni spazio può contenere un solo battello.

Regola importante: un giocatore deve sempre piazzare un proprio battello più a valle (verso il delta) del suo ultimo battello piazzato.

Un giocatore può piazzare un proprio battello su 3 tipi diversi di spazi:

- Spazio con la carta Nilo: un giocatore prende la carta Nilo e la sostituisce con un proprio battello. Quindi effettua l'azione corrispondente alla carta e posiziona la carta davanti a se (per una descrizione delle carte Nilo rifarsi alla fine di questo regolamento).
- Spazio Campo: un giocatore posiziona uno dei suoi battelli in uno spazio campo e effettua l'azione corrispondente (vedere più avanti la descrizione degli spazi campo).
- Spazio Costruzione: un giocatore piazza uno dei suoi battelli su uno spazio costruzione libero, di sua scelta tra i 3 a disposizione. Un giocatore non può piazzare più di un battello nei 3 spazi Sfinge, Obelisco/Tombe, Tempio/Piramide. Se nessuno dei 3 spazi è libero, il giocatore può mettere il proprio battello dietro gli spazi costruzione, sperando che un giocatore che occupa uno di quegli spazi rinunci alla sua azione di costruzione durante la fase 5.

Se nessun giocatore può (o vuole) più posizionare i suoi battelli, la fase 2 termina e i giocatori riprendono i loro battelli con l'eccezione di quelli piazzati sugli spazi costruzione.

3. Alimentazione degli Operai

Cominciando con il giocatore posizionato più avanti nel percorso dei punti, ogni giocatore deve alimentare i propri lavoratori. Ogni giocatore compara la forza dei propri lavoratori con il totale dei punti indicati sulle sue carte cereali (la sua carta di partenza più quelle eventualmente ottenute). Se il totale dei punti cereali è almeno uguale a quella della forza dei lavoratori, non accade nulla. Se il giocatore ha meno punti cereali, deve togliersi dei punti vittoria. È possibile in questo modo andare in negativo di punti vittoria. Il numero dei punti perduti dipende dalla posizione della pietra del giocatore sul mercato dei cereali (da 1 a 3 punti).

Prima di fare qualche esempio per descrivere meglio la fase 3, è necessario ricordare che la posizione dell'anello di irrigazione è importante: infatti questo indica quali saranno i campi disponibile per il turno in corso.



Solo i campi Verdi, producono cereali



I campi Verdi e Gialli producono cereali



Tutti i campi producono cereali.



Esempio per l'alimentazione:

I 4 lavoratori del blu



I lavoratori hanno una forza di 1,2,3,3 per un totale di 9

I campi dei cereali del Blu



La posizione dell'anello di irrigazione



Solo i campi Verdi e Gialli producono cereali

Il blu ha 2 carte cereali che danno una produzione totale di 11 (relativamente alla posizione dell'anello di irrigazione). Quindi il blu alimenta i suoi lavoratori.

4

I 4 lavoratori del Rosso



I lavoratori hanno una forza di 2,2,2,4 per un totale di 10

I campi dei cereali del Rosso



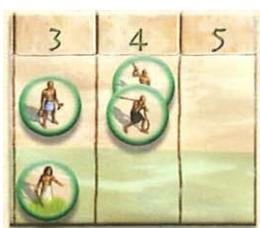
La posizione dell'anello di irrigazione



Solo i campi Verdi producono cereali

I campi dei cereali rossi sono irrigate non sono sufficienti ad alimentare i suoi lavoratori, 8 di cereali contro 10 di forza dei lavoratori. Allora il giocatore rosso gioca la carta Nilo che gli procura ulteriori 4 cereali. In questo modo il rosso potrà alimentare i suoi lavoratori. È da notare che ora il rosso ha 12 cereali e solo 10 di forza da alimentare, i 2 cereali in surplus vengono persi (se il rosso non avesse utilizzato la sua carta Nilo avrebbe perso punti vittoria).

I 4 lavoratori del Verde



I lavoratori hanno una forza di 3,3,4,4 per un totale di 14

I campi dei cereali del Verde



La Carta 7 non è irrigata (vedere anello di irrigazione) quindi non produrrà cereali

La posizione dell'anello di irrigazione



Il mercato dei Cereali

Percorso dei Punti Vittoria

La posizione dell'anello di irrigazione permette al Verde di utilizzare solo la carte verde e la carta gialla per un totale di 12 cereali contro una forza dei lavoratori di 14. Il verde non ha carte Nilo che possano aiutarlo. Quindi gli mancano 2 cereali. Per prima cosa il verde guarda il mercato dei cereali, il suo segnalino indica che perderà 2 punti per ogni punto cereale mancante. Quindi il verde indietreggia di 4 caselle nel percorso dei punti vittoria finendo dietro il rosso.

4. Produzione di Pietre

Cominciando con il giocatore che ha il tassello ordine di gioco 1, ogni giocatore aumenta il proprio segnalino delle pietre sul proprio tabellone personale di tanti spazi quante sono le pietre che possiede nelle carte cava (quella di partenza più quelle eventualmente ottenute). Se un giocatore ha più di 25 pietre, il surplus viene perduto.



Esempio: all'inizio della fase 4, il rosso ha 1 pietra. Ma ha anche 2 carte cava che gli danno un totale di 5 pietre. Il rosso avanza il proprio segnalino quindi sulla casella 6.

5. Costruire

I 3 siti di costruzione sono ora risolti cominciando da quelli più lontani dal Delta. Ecco le regole generali di costruzione:

- Per costruire i giocatori piazzano le loro pietre sulle caselle libere dell'Obelisco, della Piramide e del Tempio. È anche possibile prendere una carta Sfinge e accaparrarsi un tassello tomba.
- Il giocatore deve utilizzare per ogni costruzione 1 lavoratore e le proprie pietre.
- In funzione della costruzione, il giocatore deve ridurre sul suo tabellone individuale tante pietre quante sono le carte Sfinge prese oppure tanto quanto è il valore della casella (Obelisco, Piramide, Tempio) dove ha posizionato la propria pietra, oppure tanto quanto è il valore del tassello tomba preso.
- Un giocatore può utilizzare ogni suo lavoratore una sola volta per turno.
- Dopo aver utilizzato un lavoratore, un giocatore gira il tassello lavoratore corrispondente e la copre fino all'inizio del prossimo turno (al contrario delle pietre, la forza dei lavoratori non è ridotta quando questi vengono utilizzati).
- Un giocatore non può mai utilizzare solo un lavoratore jolly. Può invece aggiungere la sua forza ad un altro lavoratore e quindi girarlo come da regole.
- Se un giocatore rinuncia alla costruzione, ritira semplicemente il suo battello dalla casella relativa alla rinuncia di costruzione. In questo modo libera lo spazio costruzione. Se un giocatore aveva piazzato il proprio battello dietro gli spazi di quella costruzione, allora potrà effettuare l'azione di costruzione.

A. Pescare delle carte Sfinge, se ne conserva 0 o 1 e si prendono punti vittoria per il numero di carte Sfinge scartate.

Il giocatore il cui battello è più vicino al bordo del Nilo, comincia:

- Il giocatore sceglie un lavoratore (più eventualmente un lavoratore jolly).
- Il giocatore sceglie 1 carta e posiziona coperta davanti a se. Le carte restanti vengono scartate sotto il mazzo Sfinge. È possibile anche scartare tutte le carte Sfinge pescate.
- Per ogni carta così scartata, il giocatore prende 1 punto da segnare sul percorso dei punti.
- Sul proprio tabellone individuale, il giocatore riduce il numero di pietre di tanto quante sono le carte pescate. Quindi gira il lavoratore utilizzato (più eventualmente il lavoratore jolly).
- Tutti i bonus delle carte Sfinge vengono contati e segnati alla fine della partita.
- Ora è il turno del giocatore successivo lungo le caselle costruzione della Sfinge.

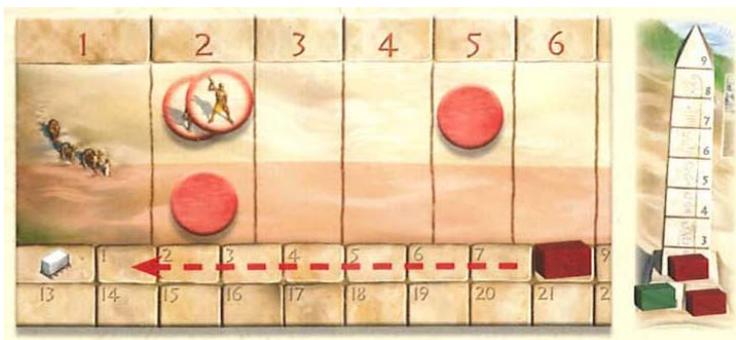


Esempio: il blu utilizza il suo lavoratore con forza 2. Quindi prende le prime 2 carte del mazzo Sfinge, le guarda e ne conserva una. Scarta l'altra sotto il mazzo Sfinge e segna 1 punto vittoria. Infine gira il lavoratore utilizzato e indietreggia il proprio segnalino pietra di due spazi.

B. Obelisco e Tombe. Segnare i punti e migliorare i cereali e la cava.

Il giocatore il cui battello è più vicino al bordo del Nilo, comincia:

- Il giocatore sceglie un lavoratore (più eventualmente un lavoratore jolly) con una forza sufficiente per costruire l'edificio.
- La forza dei lavoratori deve essere almeno pari al valore indicato dalla casella che si vuole costruire obelisco o tomba).
- Il giocatore piazza 1 o più proprie pietre sull'obelisco e/o prende 1 o più tombe (sostituendo le tombe prese con una propria pietra).
- Il giocatore gira il lavoratore utilizzato (più eventualmente il lavoratore jolly) e indietreggia il proprio segnalino pietre sul proprio tabellone individuale come da regole.
- Il giocatore segna i punti sul percorso dei punti vittoria e se ha costruito l'obelisco, sposta uno dei due segnalini cereali o cava verso il basso.
- Ora è il turno del giocatore successivo lungo le caselle costruzione dell'Obelisco/Tombe.



il rosso piazza 2 pietre sull'Obelisco e prende un tassello tomba di valore 4.

Le due caselle dell'Obelisco hanno un valore rispettivamente di 1 e 2, il tassello tomba ha un valore di 4, per un totale di 7. Per fare questo, il rosso utilizza il suo lavoratore di forza 5 e il suo lavoratore jolly di forza 2. Quindi segna 7 punti vittoria, riduce le sue pietre di 7 e gira i due lavoratori coinvolti.

Per l'Obelisco, i giocatori devono costruire le caselle costruzione in sequenza, ovvero per poter costruire una casella tutte le precedenti devono essere già state costruite.

Per le tombe, I giocatori devono prendere la prima disponibile seguendo le frecce di percorso tra le tombe. Nessuna tomba può essere saltata. Se un giocatore prende un tassello tomba, deve anche girare il primo coperto (sempre seguendo il percorso indicato dalle frecce) in modo che ci siano sempre 4 tombe scoperte in gioco.

C. Piramide e Tempio. Segnare i punti.

Un giocatore il cui battello è più vicino al bordo del Nilo, comincia:

- Il giocatore sceglie un lavoratore (più eventualmente un lavoratore jolly) con una forza sufficiente per costruire
- Il giocatore piazza 1 o più proprie pietre sulla Piramide o sul Tempio (stesse regole per l'Obelisco)
- Il giocatore gira il lavoratore utilizzato (più eventualmente il lavoratore jolly) e indietreggia il proprio segnalino pietre sul proprio tabellone individuale come da regole.
- Il giocatore segna i punti sul percorso dei punti vittoria.

- Se un piano della Piramide viene completata, vengono attribuiti dei punti bonus (vedere l'esempio seguente).
- Ora è il turno del giocatore successive lungo le caselle costruzione della Piramide/Tempio.

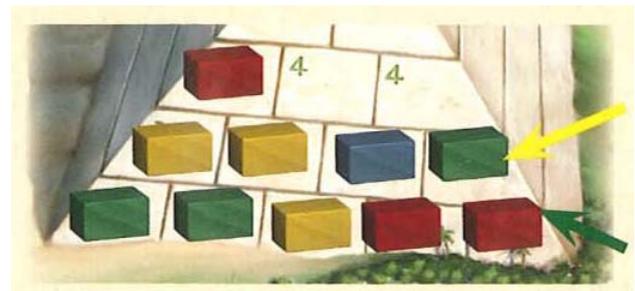


Esempio: il giallo utilizza il suo lavoratore di forza 3. Costruisce uno spazio di valore 2 sulla piramide, visto che non ha più di 2 pietre a disposizione. Il giallo si segna 2 punti, riduce le sue pietre nel tabellone personale e gira il suo lavoratore.



Si può costruire qui () anche se il piano inferiore non è del tutto completato. Questo perché i due spazi sottostanti alla pietra gialla (*) hanno già una pietra. Il colore delle pietre non ha rilevanza.*

I punti bonus per il piano completato: 2 punti al giallo sul piano superiore, 2 punti al verde sul piano inferiore.



Regole di costruzione:

Per il Tempio:

Sul tempio, I giocatori devono piazzare le pietre dal basso verso l'alto. Gli spazi inferiori devono essere stati costruiti prima di costruire negli spazi superiori, ma le due colonne sono considerate separate dal Tempio.

Per costruire la trabeazione del Tempio è necessario aver prima costruito e completato i due piloni di sinistra e destra, con o senza le colonne.

Per la Piramide:

La prima pietra di ogni piano che deve essere costruita deve essere la prima libera a partire da sinistra. È possibile anche costruire sopra un piano non finito, partendo sempre da sinistra e purché i due spazi sottostanti a quello che si costruisce siano occupati da pietre (a sostegno della pietra). Il colore delle pietre sottostanti non ha rilevanza. Quando un piano è completato, il giocatore che ha nel piano più pietre ottiene 1 punto per ogni pietra posizionata sul piano chiuso. In caso di parità prende i punti il giocatore che ha posizionato più a sinistra la sua prima pietra.

6. Bonus di partecipazione dei lavoratori

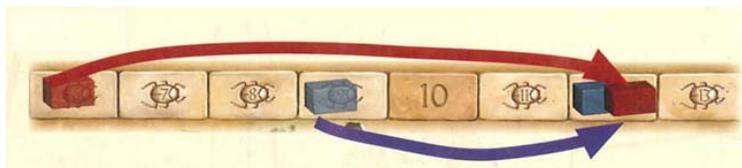
Ogni giocatore riceve dei punti supplementari quando un giocatore partecipa alla costruzione degli edifici. Per partecipare alla costruzione è necessario che il giocatore abbia piazzato almeno un battello sulle caselle costruzione e abbia attivato quella casella utilizzando almeno una pietra. Ogni giocatore conta il numero di battelli che ha posizionato nei 3 diversi siti di costruzione. Cominciando dal giocatore che è più avanti nel percorso dei punti, i giocatori guadagnano punti in funzione del numero di battelli piazzati:

1 Battello	1 Punto
2 Battello	3 punti
3 Battello	6 Punti

Regole generali di conteggio dei punti

I punti bonus per la costruzione e I punti bonus di fine partita sono attribuiti nell'ordine di posizione sul percorso dei punti vittoria. Se un segnalino arriva in una casella dove già si trova un altro segnalino, allora si dovrà posizionare sempre all'interno della casella ma dietro il segnalino già presente.

Il conteggio avviene nel seguente modo:



Il rosso costruisce e ottiene 6 punti. Avanza di 6 caselle sui punti vittoria. Poi il blu costruisce e ottiene 3 punti vittoria, quindi avanza di 3 caselle nel percorso dei punti giungendo nella stessa casella del rosso. Poiché giunge dopo il rosso nella casella, il blu si posiziona dietro il rosso. L'ordine nel percorso dei punti vittoria è importante per stabilire l'ordine di gioco del turno successivo.

7. Determinazione di un nuovo ordine di turno di gioco

Il giocatore che ha meno punti vittoria sul percorso dei punti vittoria, prende il tassello ordine di gioco col numero 1, il secondo giocatore con meno punti vittoria prende quello col 2, etc.

Se più giocatori si trovano sulla stessa casella del percorso dei punti vittoria, è considerato essere più indietro il giocatore che ha il segnalino dei punti più indietro, all'interno della casella, cioè l'ultimo giocatore che ha raggiunto quella casella.

Quindi incomincia un nuovo turno di gioco che ricomincia con la fase 1.

Cava e mercato dei cereali

Cava

Non ci sono bonus o azioni speciali nei primi spazi (quelli superiori) della cava. Solo gli ultimi due spazi hanno bonus, l'ultimo, ad esempio, concede 3 pietre aggiuntive alla riserva del giocatore.

Quando un segnalino arriva sull'ultimo spazio e ogni volta che, trovandosi già sull'ultimo spazio, dovrebbe avanzare, questo rimane fermo e il relativo giocatore aggiunge 3 pietre alla propria riserva.



Nella cava il rosso è nell'ultimo spazio. Il rosso gioca la carta indicata che gli permetterebbe di avanzare di 2 spazi nella cava, ma il rosso si trova già all'ultimo spazio, quindi lascia il suo segnalino nell'ultimo spazio della cava ma aumenta il suo segnalino delle pietre sul proprio tabellone individuale di 6 spazi (3 pietre per due spostamenti non utilizzati). La stessa regola vale per il mercato dei cereali.

I giocatori che hanno il proprio segnalino sulla cava sul penultimo o sull'ultimo spazio possono, alla fine della partita, scambiare due pietre per 1 punto vittoria.

Mercato dei cereali



Qui si stabilisce quanti punti si perdono per ogni cereale mancante durante l'alimentazione dei lavoratori.

Si parte con 3 punti a cereale, per poi scendere a due punti persi ed infine 1 solo punto.

Quando un segnalino arriva sull'ultimo spazio e ogni volta che, trovandosi già sull'ultimo spazio, dovrebbe avanzare, questo rimane fermo e il relativo giocatore segna 2 punti vittoria.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina dopo 5 turni (compresa la determinazione dell'ordine di gioco). Alla fine del 5 turno si procede al conteggio di fine partita.

CONTEGGIO FINALE

Il giocatore con il tassello ordine di gioco con il numero più alto, comincia ad effettuare il conteggio seguendo i seguenti passi. Quando ha concluso il conteggio finale toccherà al giocatore col tassello ordine di gioco col secondo numero più alto e via così.

1. Se il segnalino pietra del giocatore si trova nel penultimo o ultimo spazio della cava, il giocatore può vendere le sue pietre per punti vittoria (2:1). Si conteggiano solo lotti completi di 2 pietre.
2. Il giocatore calcola la somma dei suoi tasselli tomba e prende i punti indicati nella tabella seguente:

Somma dei tasselli Tomba	Punti
1-10	2 Punti
11-20	5 Punti
21+	9 Punti

3. Il giocatore verifica se le sue carte Sfinge sono confermate, ovvero se gli obiettivi indicati dalle carte Sfinge sono stati raggiunti. Il giocatore segna i punti indicati sulle carte.

Il vincitore è il giocatore che ha ottenuto più punti vittoria. In caso di parità, il giocatore che ha più pietre rimaste sul suo tabellone individuale, vince. Se la parità persiste, il giocatore che è arrivato prima sulla casella del percorso dei punti vittoria, vince.

MODIFICA DELLE REGOLE PER 2 E 3 GIOCATORI

In 2 o 3 giocatori ci sono solo 2 spazi disponibili per ognuno dei 3 siti di costruzione. Il terzo spazio viene chiuso ponendovi sopra una pietra del colore non utilizzato.

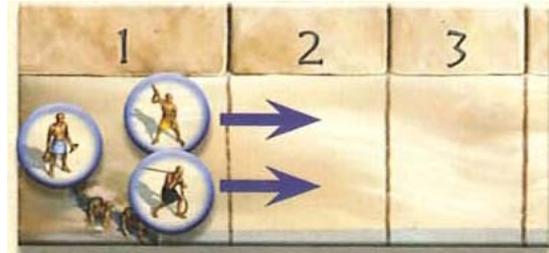
DESCRIZIONE DEGLI SPAZI CAMPO



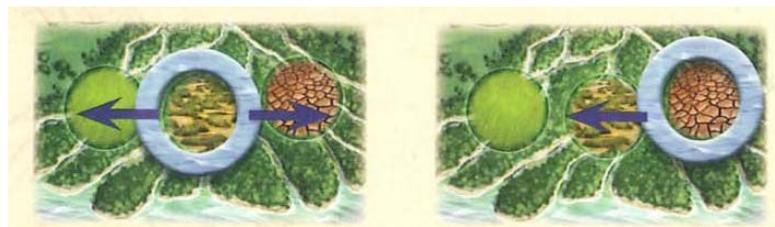
Edfu: il giocatore che piazza qui il suo battello deve far scendere il proprio segnalino sul mercato dei cereali E sulla cava.



Thebae: il giocatore che piazza qui il suo battello deve avanzare i due lavoratori indicati di una casella verso destra nel proprio tabellone individuale



Passalon: il giocatore che piazza qui il suo battello deve avanzare il proprio lavoratore jolly di una casella verso destra. Inoltre può spostare l'anello irrigazione di uno spazio a sinistra o destra. L'anello di irrigazione deve comunque essere posizionato su uno dei tre cerchi.



←
Unico possibile spostamento



Alyl: il giocatore che piazza qui il suo battello deve avanzare uno dei suoi 4 lavoratori (a sua scelta) di una casella verso destra. Quindi avanza il suo segnalino pietre di 2 spazi nel proprio tabellone individuale.



Beni Hasan: il giocatore che piazza qui il suo battello deve avanzare i due lavoratori indicati di una casella verso destra nel proprio tabellone individuale



Selinon: il giocatore che piazza qui il suo battello deve avanzare i due lavoratori indicati di una casella verso destra nel proprio tabellone individuale



Heliopolis: come Passalon, inoltre la carta Nilo qui riportata non può essere utilizzata.



DESCRIZIONE DELLE CARTE NILO

Esistono 3 tipi di carte Nilo:

In qualunque momento		Il giocatore può utilizzare queste carte in qualunque momento una volta per partita. Queste carte una volta utilizzate devono essere scartate definitivamente.
Permanente		Queste carte sono valide per tutta la partita e restano scoperte davanti al giocatore che le ha prese. Le carte cereali e cava sono da considerarsi PERMANENT
Immediatamente		Il giocatore applica gli effetti delle carte immediatamente e le scarta nella scatola.



Campi di cereali Verdi: questi sono sempre irrigati a prescindere dalla posizione dell'anello di irrigazione.



Campi di cereali Gialli: questi sono irrigati solo se l'anello di irrigazione si trova al centro o a destra



Campi di cereali Brunni: questi sono irrigati solo se l'anello di irrigazione si trova a destra (nei campi aridi).

6+7 : con queste carte è possibile avanzare il segnalino cava o mercato (a seconda dell'immagine sulla carta) una sola volta e immediatamente



8 : con questa carta si segnano subito 3 punti vittoria



9 : con questa carta si avanza subito il proprio segnalino pietre nel tabellone individuale di 4 spazi.



con questa carta si avanza il proprio segnalino pietre nel tabellone individuale di 6 spazi.



È possibile conservare 2 carte Sfinge invece che una sola.



Ad ogni turno, durante la fase produzione delle pietre, si può avanzare il proprio segnalino pietra nel tabellone individuale del numero indicato sulla carta.



Il giocatore riceve 4 cereali.



È possibile piazzare 2 battelli contemporaneamente invece di 1 solo come da regole prima del turno del successivo giocatore.



È possibile duplicare l'azione di un campo.



È possibile aggiungere la forza di due lavoratori, entrambi verranno considerati impiegati e quindi verranno girati. È possibile aggiungere ulteriormente il lavoratore jolly.



Il giocatore può aggiungere 3 alla forza di un lavoratore.



Il giocatore può aggiungere un proprio battello ad un sito di costruzione che sia già pieno. Quindi ci saranno 4 giocatori nel sito di costruzione. Non può raddoppiare la propria presenza.



Il giocatore può pescare 2 carte in più dal mazzo Sfinge, comunque fino ad un massimo di 5. Queste 2 carte supplementari non richiedono pagamento in pietre. Il giocatore può anche pescare solo queste 2 carte gratuitamente. Il giocatore deve comunque avere un proprio battello nel sito di costruzione della Sfinge.



Alla fine di ogni turno, il giocatore può prendere una carta Nilo tra quelle rimaste sul tabellone.



Una volta per turno il giocatore può indietreggiare di 2 spazi il proprio segnalino pietre nel tabellone individuale e aumentare di 1 la forza di un lavoratore. È possibile attivare questa carta dopo la fase di alimentazione.



Una volta per turno, il giocatore può piazzare un proprio battello a monte rispetto al suo ultimo battello piazzato.



Una volta, in qualunque momento, il giocatore può modificare la posizione di un proprio battello in un sito di costruzione (ad esempio, per passare dalla terza alla prima posizione) (ad esempio, per passare dalla terza alla prima posizione).



Una volta e in qualunque momento, il giocatore può scambiare fino a 10 pietre in punti vittoria (1 pietra = 1 punto).



Il giocatore può migliorare un proprio campo di cereali da bruno a giallo/verde o da giallo/verde a verde. La carta una volta giocata su un campo non può più essere spostata.



Il giocatore può piazzare un battello in un campo già occupato (anche dal giocatore stesso). Non vale su Heliopolis o a monte di un proprio battello.



Una volta per turno, il giocatore può migliorare la forza di un lavoratore di 1. È possibile attivare questa carta dopo la fase di alimentazione.



Durante la fase di alimentazione, il giocatore può ridurre le proprie pietre per ricevere cereali. Nessun limite (1 pietra = 1 cereale).



Si aggiunge 8 alla somma totale delle tombe per il conteggio finale.



Il giocatore fa scendere il segnalino cava O mercato dei cereali a seconda dell'illustrazione.



Il giocatore aumenta la forza di due lavoratori di 1 oppure di un lavoratore di 2.



Il giocatore aumenta la forza dei lavoratori illustrati di 1.



Il giocatore segna immediatamente 1 punto vittoria per ogni sua pietra negli edifici illustrati.

DESCRIZIONE DELLE CARTE SFINGE

I giocatori scelgono le carte Sfinge tra le carte prese e cercano di soddisfare i requisiti per prendere punti vittoria alla fine della partita.

Perché un giocatore prenda punti vittoria indicati dalla carta (nello scarabeo perlopiù in alto a destra), è necessario soddisfare le condizioni richieste dalla stessa. Laddove richiesto, è necessario che il giocatore sia l'unico e il solo a soddisfare le condizioni delle proprie carte, fanno eccezione esplicite regole di alcune carte.



Nell'Obelisco, se gli spazi 7, 8, 9 sono occupati da una pietra, il giocatore che ha la carta segna i punti indicati nello scarabeo. Non ha importanza il colore della pietra sugli spazi dell'Obelisco.



Quando le condizioni sono soddisfatte, il giocatore segna i punti indicati nello scarabeo. Non ha importanza il colore delle pietre sugli spazi indicati.

- I due piloni + una colonna costruita
- I due piloni + due colonne costruite
- Tutte le tombe scavate
- La piramide completata



Il giocatore prende punti in funzione al numero di giocatori che hanno raggiunto lo spazio più basso della Cava o del mercato dei cereali (a seconda dell'illustrazione).



Esempio: 3 giocatori sono sull'ultimo spazio della cava, quindi il giocatore segna 7 punti



Il giocatore ha almeno 4 pietre sul Tempio.

Il giocatore ha almeno 6 o 7 pietre sulla Piramide.

Il giocatore ha almeno 4 o 5 pietre sull'Obelisco.

Il giocatore ha almeno 2 pietre su ciascuno degli edifici illustrati.

Il giocatore segna 1 punto vittoria per ogni sua pietra sulle Tombe.



Il giocatore segna i punti vittoria a seconda della forza dei propri lavoratori.



Esempio: Il giocatore segna 4 punti per la forza 4 di questo lavoratore.



Esempio: Il giocatore rosso ha somma 11 nei campi gialli. Nessun altro ha somma maggiore o uguale. Quindi il rosso prende 7 punti.



Il giocatore che ha la somma dei valori nelle carte cava o campo più alta segna i punti indicati nello scarabeo (non li segna in caso di pareggio).



Il giocatore deve raggiungere l'ultimo spazio laddove indicato nell'illustrazione. Non importa che ci siano nello stesso spazio anche altri giocatori.



Il giocatore segna 2 punti per ogni carta PERMANENT che possiede (non contano i campi e la cava).



Dopo aver conteggiato tutti i punti vittoria, il giocatore riceve 1 punto addizionale per ogni 10 punti che possiede.



© 2009 Hans im Glück Verlags-GmbH
 Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
 Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:
 info@hans-im-glueck.de oder an
 Hans im Glück Verlag
 Birnauer Str. 15, 80809 München
 www.hans-im-glueck.de



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. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



www.goblins.net