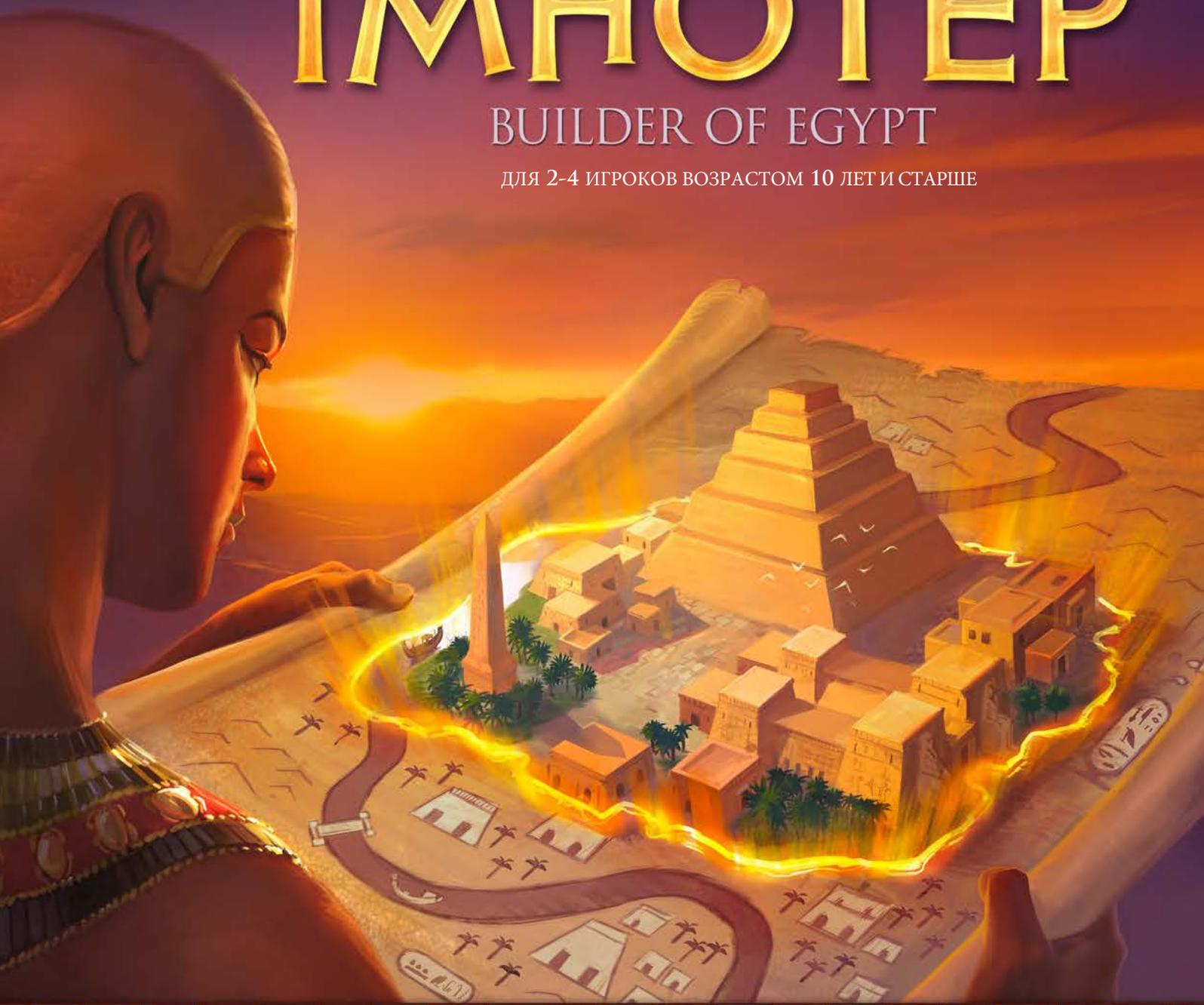


PHIL WALKER-HARDING

# ИМНОТЕП

BUILDER OF EGYPT

ДЛЯ 2-4 ИГРОКОВ ВОЗРАСТОМ 10 ЛЕТ И СТАРШЕ



## СЮЖЕТ ИГРЫ

Имхотеп был первым и самым известным архитектором Древнего Египта. Он считается одним из самых ранних энциклопедистов в истории человечества. Например, говорят, что он отвечал за постройку самой первой пирамиды в Египте - пирамиды Джосера в Саккаре. Можете ли Вы сравняться с его достижениями в создании памятников на века? Вам понадобятся корабли для транспортировки каменных блоков к различным строительным площадкам. Но Вы не будете единственными, кто принимает решения о том, куда отправить корабли и их грузы. Ваши оппоненты будут иметь свои собственные планы и попытаются помешать Вашему успеху. Ожесточенная конкуренция развернется за самые ценные поставки камней. Чтобы добиться успеха, Вам потребуется хорошо продуманная тактика и немного удачи.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки становятся древнеегипетскими архитекторами. В течение 6 раундов Вы будете перемещать свои камни к различным строительным площадкам и возводить монументы, чтобы заработать как можно больше победных очков. В свой ход, Вам будут доступны следующие 4 действия на выбор:

- Получить новые камни
- Поместить 1 камень на корабль
- Отплыть на 1 корабле к строительной площадке
- Разыграть 1 голубую карту рынка

Доставка камней приносит Вам разнообразные очки по разному - иногда больше, иногда меньше, порой сразу же, а порой в конце раунда или в конце игры. Победителем становится тот, кто после 6 раундов наберет наибольшее количество очков.

## ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

120 Деревянных кубиков («камней») (по 30 каждого из 4 игровых цветов: черного, коричневого, серого, белого)

5 Планшетов строительных площадок

1 Планшет с треком победных очков

8 Жетонов кораблей

4 Жетона саней-волокуш (по 1 каждого из 4 игровых цветов: черного, коричневого, серого, белого)

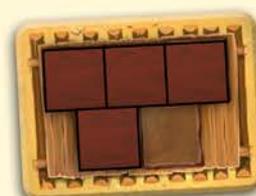
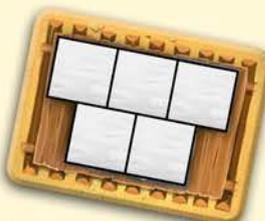
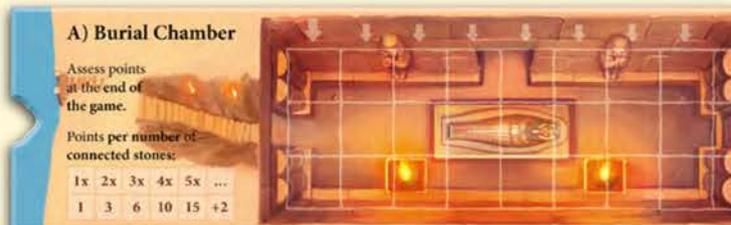
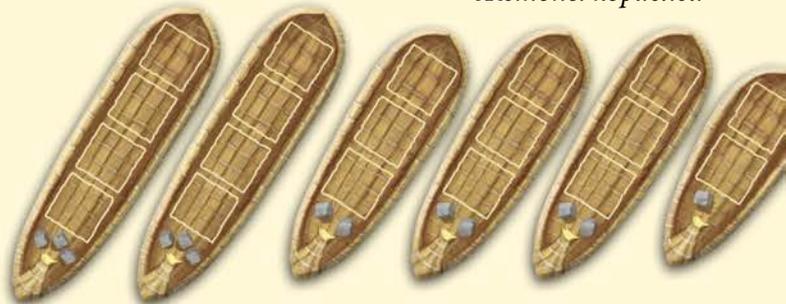
21 Карта раундов

34 Карты рынка

*Планишеты  
строительных площадок*

*Жетоны саней-волокуш*

*Жетоны кораблей*



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Карты раундов



Карты рынка



Каменоломня  
(с камнями всех игроков)



Планшет с треком победных очков  
(Вы можете заработать больше 40 победных очков.  
В этом случае, просто передвиньте свой каменный блок  
по треку дальше, запомнив, что Вы его уже прошли  
один раз).

Первый игрок  
(2 камня на его или её  
жетоне саней-волокуш)



- Поместите **5 планшетов строительных площадок** в центре стола, как показано на рисунке. Все планшеты **двусторонние**, обозначены буквами А и В. В свою первую игру используйте сторону А, затем Вы можете попробовать поиграть и на стороне В. Убедитесь, что в первой игре планшеты перевернуты **стороной А**.
- Положите планшет с треком победных очков справа от строительных площадок. Используйте его для подсчета всех очков игроков
- Выложите **8 жетонов кораблей** над планшетами.
- Отделите **21 карту раундов** от **34 карт рынка**.
- Перемешайте **34 карты ранка** и положите их лицом вниз стопкой справа от планшета «А) Рынок».
- В игре есть **7 карт раундов** для двоих, троих и четверых игроков.

Используйте 7 карт раундов с изображением 2 голов для игры вдвоем.



Используйте 7 карт раундов с изображением 3 голов для игры втроем.



Используйте 7 карт раундов с изображением 4 голов для игры вчетвером.



Выньте **7 карт раундов**, соответствующих количеству игроков. Вам не понадобятся другие 14 карт раундов. Уберите их обратно в коробку. Так как Вы будете играть только **6 раундов**, уберите **1 случайную карту** обратно в коробку. **Перемешайте оставшиеся 6 карт раундов** и поместите их **стопкой лицевой стороной вниз** с 8 жетонами кораблей.

- Каждый игрок выбирает **цвет** (черный, белый, коричневый или серый) и получает жетон саней-волокуш своего цвета.
- При игре **менее 4 человек**, сложите жетон(-ы) саней-волокуш и камней **неиспользуемого(-ых) цвета(-ов) обратно в коробку**.
- **Все камни** складываются в груду справа от планшетов строительных площадок, формируя **каменоломню**.
- Каждый игрок помещает **1 камень** своего цвета на ячейку «0/40» на **планшете с треком победных очков**.
- Решите, кто будет **первым игроком**. Он получает **2 камня** своего цвета из каменоломни и размещает их **на своем жетоне саней-волокуш**. Второй игрок (который находится **слева** от первого игрока) получает **3 камня** на свой жетон саней-волокуш, 3 игрок (слева от второго) - **4 камня**, а 4 игрок - **5 камней**, каждый своего цвета.

## ПОРЯДОК ИГРЫ

Игра состоит из **6 раундов**.

### ОЧЕРЕДНОСТЬ РАУНДА

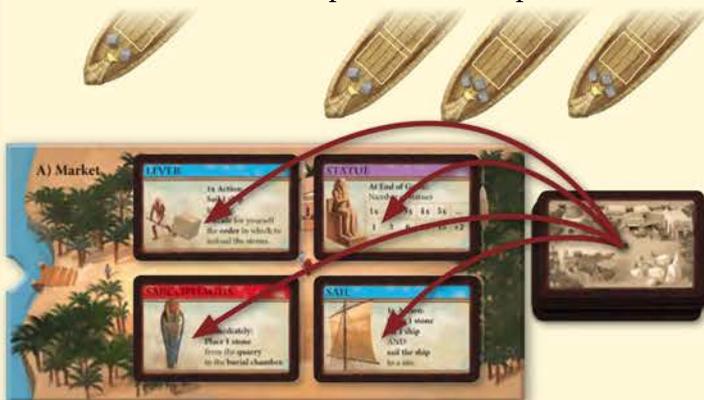
Каждый раунд состоит из следующих этапов:

- В **начале раунда** переверните **верхнюю карту раунда**. На ней показаны **4 жетона кораблей**, которые будут доступны в этом раунде. Разложите эти жетоны не слишком близко друг к другу слева от планшетов строительных площадок. Есть корабли с разным количеством мест для камней: Две лодки для 4х камней, три лодки для 3х камней, две лодки для 2 камней и одна лодка для 1го камня.



Например: Если Вы перевернули карту раунда, изображенную сверху, возьмите 1 корабль для четырех камней, 1 корабль для трех камней, 2 корабля для двух камней и положите их слева от планшетов строительных площадок.

- После этого переверните **4 карты рынка** из стопки и положите их лицом вверх на планшет рынка.



Если карты в стопке закончились, перемешайте стопку сброса и создайте новую стопку карт рынка.

- Теперь все игроки совершают свои действия по очереди, начиная с первого игрока.

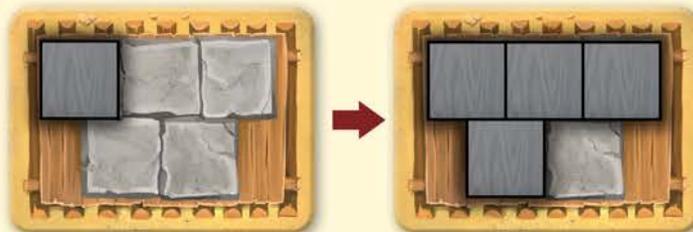
Каждый ход заключается в следующем:

### ХОД

Игрок в свой ход **должен** выполнить 1 обязательное действие из следующих **4 доступных**:

#### Получить новые камни

Возьмите **3 камня** Вашего цвета из **каменоломни** и положите их на Ваши **сани-волокуши**.



**Примечание:** Ваши сани-волокуши имеют место **максимум для 5 камней!**

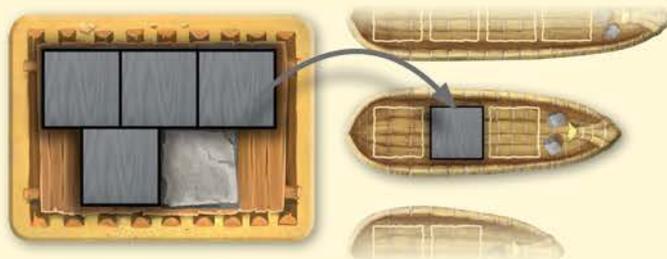
Например, если у Вас достаточно места только для 2 камней, выбрав это действие, Вы можете взять только 2 камня из каменоломни.

Если **не осталось камней в каменоломне**, Вы не можете выполнить это действие.

ИЛИ

#### Разместить 1 камень на корабле

Возьмите **1 камень** с Вашего жетона саней-волокуш и поместите его на **любое свободное место на оставшемся корабле**.



ИЛИ

**Отправить 1 корабль к строительной площадке** Переместите **1 корабль** к планшету **строительной площадки**. Вы должны при этом соблюдать **2 условия**:

- 1) **Корабль** должен быть уже загружен минимальным требуемым количеством камней. Серые **символы камней** на носу корабля показывают минимальное количество камней для этого корабля. Их количество отличается для разных кораблей.
- 2) **Площадка, к которой отправился корабль** должна быть свободна. Другими словами, еще один корабль не может подойти к этой площадке в тот же раунд. Камни с кораблей разгружаются их владельцами (определяется цветом) **в порядке с носа к корме** и перемещаются на площадку **на ближайшее к берегу место для камня**. Игнорируйте пустые места на корабле.

Для каждой из 5 строительных площадок существуют различные правила начисления очков для игроков, доставивших камни. Рынок и пирамида приносят очки немедленно. Храм оценивается в конце каждого раунда. Гробница и обелиски подсчитываются в конце игры. Прочитайте точные правила для каждой строительной площадки под заголовком «Пояснения к стороне А строительных площадок» на страницах 7 и 8 настоящего руководства.

**Важно:** Вы можете отправить корабль в плавание, даже если у Вас нет своего камня на нём. Единственное требование состоит в том, что оба из указанных выше условия были соблюдены. После того, как к строительной площадке подошло судно, оно остается в зоне швартовки до конца раунда. Таким образом, Вы можете видеть, что в течение этого же раунда сюда не могут больше подойти другие корабли.



*Пример:* Этот корабль на 4 камня прибыл к пирамиде. Начиная с камня на носу, все они размещаются на пирамиде. Пирамиды приносит очки сразу же за каждый доставленный камень в соответствии с числовым значением, указанным в ячейке.

ИЛИ

### Сыграть 1 голубую карту рынка

Если у Вас есть одна из этих карт рынка, Вы можете разыграть ее и получить выгоду.

Сыгранная карта отправляется в стопку сброса.

Вы можете сыграть только 1 голубую карту за ход.



Все игроки ходят по очереди и всегда выполняют только одно действие за ход.

Каждый игрок выполняет несколько ходов за раунд.

Раунд не заканчивается, пока все 4 корабля не придут на различные строительные площадки.

**Важно:** так как есть только 4 корабля, доступные в течение раунда, всегда будет 1 из 5 планшетов, к которому не придут корабли в раунд!

## КОНЕЦ РАУНДА

Когда все 4 корабля прибыли на место, раунд немедленно заканчивается.

После этого начисляются очки за храм. Каждый камень видимый сверху дает 1 очко. Другими словами, камни закрытые другими больше не приносят очков.



*Пример:* Храм оценивается в конце раунда.

Здесь, серый игрок получает 2 балла (за 2 камня, видимых сверху). Белые, коричневые и черные игроки получают по 1 очку каждый (за 1 камень видимый сверху).

## ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕМУ РАУНДУ

- Верните 4 корабля в стопку других кораблей.
- Соберите карты рынка, которые остались на планшете рынка и положите их в стопку сброса.
- Все камни уже размещенные на планшетах строительных площадок и саней-волокуш остаются на месте.

Начинается следующий раунд.

Переверните следующую карту раунда из колоды, возьмите 4 судна, указанных на карте, и поместите их слева от планшетов строительных площадок.

Переверните 4 новые карты рынка из колоды и поместите их на планшете рынка.

Первым игроком в новом раунде является участник слева от игрока, который отправил последнее судно в предыдущем раунде.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после 6 раунда.

После этого происходит финальный подсчет очков.

### Финальная оценка результатов и подсчет очков

Оценка камней начинается с гробницы. Подсчет очков подробно описана на странице 7 под заголовком «А) Гробница».

Затем оцениваются обелиски. Подсчет очков за них подробно описан на странице 8 под заголовком «А) Обелиски».

Карты рынка «Украшение» и «Статуя» приносят очки в соответствии с тем, что на них указано.

Подсчет очков за карты описан на странице 12. Каждая неиспользованная голубая карта рынка приносит дополнительно 1 балл.

Игрок с наибольшим количеством очков, становится победителем. В случае ничьей, победителем объявляется игрок с большим числом камней на его санях-волокушах. Если и здесь ничья, то игроки разделяют первое место.

## ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

### Автор:



С детства, Фил Волкер-Хардинг (**Phil Walker-Harding**) любит играть и создавать игры. Ему чрезвычайно нравятся игры, которые объединяют людей разных возрастов и типов личности.

Фил также интересуется теологией, классическими голливудскими фильмами

и мифами Древнего Египта. Он живет со своей женой Меридит в Сиднее (Австралия).

Прототип «Имхотепа» под заголовком «Строитель Египта» занял второе место в конкурсе создателей настольных игр Приз Архимеда (Premio Archimede) в 2010 году.



**Иллюстрации:** Miguel Coimbra

**Рисунки:** Michaela Kienle

**Редактор, первое немецкое издание:** Ralph Querfurth

**Перевод на английский:** David Gamon

**Редактор английского текста:** Ted McGuire

**Перевод на русский:** Andrew\_kr

Фил Волкер-Хардинг и издательство KOSMOS благодарит всех тестеров игры и рецензентов правил.

Особая благодарность Meredith Walker-Harding, Leo Colovini, Chris Morphey, Nick Barnett, Kerryн и Andrew Young, Josh и Naomi Pryde, Marion Engelke, Maria Fischer-Witzmann, Arnd Fischer, Thomas Wessels и Markus Potthast.

© 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart, Germany.

Phone: +49 711 2191-0; Web: kosmos.de

© 2016 Thames & Kosmos, LLC, Providence, RI, USA

Thames & Kosmos® is a registered trademark of Thames & Kosmos, LLC. All rights reserved.

Distributed in North America by Thames & Kosmos, LLC. Providence, RI 02903

Phone: 800-587-2872; Web: thamesandkosmos.com

Distributed in United Kingdom by Thames & Kosmos UK, LP. Goudhurst, Kent TN17 2QZ

Phone: 01580 212000; Web: thamesandkosmos.co.uk

Printed in Germany / Imprimé en Allemagne



## ПОЯСНЕНИЯ К СТОРОНЕ «А» СТРОИТЕЛЬНЫХ ПЛОЩАДОК

### А) Рынок

За каждый камень, доставленный сюда, его владелец **немедленно берет 1 любую открытую карту рынка.**



Пояснения к различным картам рынка можно найти на 12 странице этого руководства.

**Важно:** доставленные сюда камни должны быть возвращены в **каменоломню** после взятия карты.

Взятые карты должны быть помещены **лицевой стороной вверх** перед Вами. **Красные карты** должны быть сыграны немедленно. Затем они отправляются в сброс. **Синие карты** могут быть разыграны только один раз в **последующие ходы игрока, который вытянул их.**

**Фиолетовые карты** статуй и **зеленые карты украшений** принесут очки в конце игры.



*Пример:* Этот корабль на четыре камня прибыл к рынку. Белый игрок может взять карту первым, и он выбирает карту паруса. Затем коричневый игрок выбирает карту статуи. Серый игрок выбирает карту рычага. В конце, все камни, которые были на корабле возвращаются в каменоломню.

### А) Пирамида

За каждый камень, доставленный сюда, его владелец **немедленно получает очки.**



Поместите камень на **следующую свободную ячейку** в пирамиде. Камни складываются **столбец за столбцом**. Размещение камней начинается с **верхнего левого угла**, пока столбец не будет заполнен, затем продолжается в **центральном столбце**, начиная снова **сверху**. Когда **первый уровень (3x3 камня)** заполнится, строительство продолжается на **втором уровне**, как показано на рисунке. На **втором уровне**, начните снова с **верхнего левого угла**. При этом **второй уровень** включает в себя только **2x2 камня**. Когда второй уровень заполнен, продолжайте строительство на **третьем уровне**, который состоит только из **одного камня**. Каждый камень, который Вы размещаете, приносит очки, указанные в ячейке. Значения ячеек второго и третьего уровней обозначены на правой стороне планшета.

После того, как пирамида полностью построена, **каждый дополнительный камень** приносит **1 балл**. Поместите эти камни на **правом краю** планшета пирамиды.



*Пример:* На рисунке выше показано, как законченная пирамида (состоящая из 3-х уровней) может выглядеть в конце.

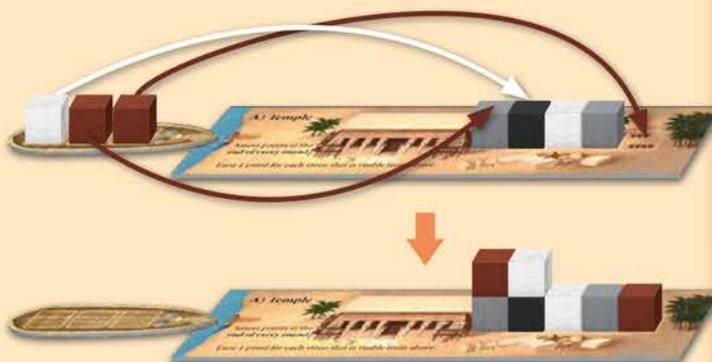
### А) Храм

За каждый камень, доставленный сюда, его владелец получает



**очки в конце раунда**, если камень **виден сверху**.

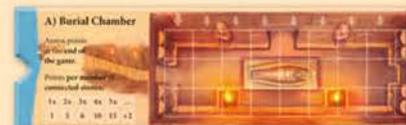
Поместите камень на **следующую свободную ячейку** в храме. Размещение камней начинается с **левой стороны**, до тех пор, пока первый уровень не заполнится. **На 3х и 4х игроков**, используются все **5 ячеек** храма. **На 2х игроков** - только **первые 4**. Когда **первый уровень** заполнен, продолжайте **второй уровень**, **начиная снова с левой стороны**. Таким образом в процессе игры **закрываются** камни первого уровня. Для храма нет ограничений по высоте.



*Пример:* Этот корабль на три камня прибыл в храм. Первый коричневый камень идет на последнее свободное место на самом нижнем уровне. Второй коричневый камень помещается на первую ячейку на втором уровне. Белый камень идет на вторую ячейку на втором уровне.

### А) Гробница

За каждый камень, доставленный сюда, его владелец получает **очки в конце игры.**



Камни помещаются **столбец за столбцом**. Размещение камней начинается в **верхнем левом углу**, пока столбец не заполнится, затем переходит к **следующему столбцу, начиная вновь сверху**, и так далее.

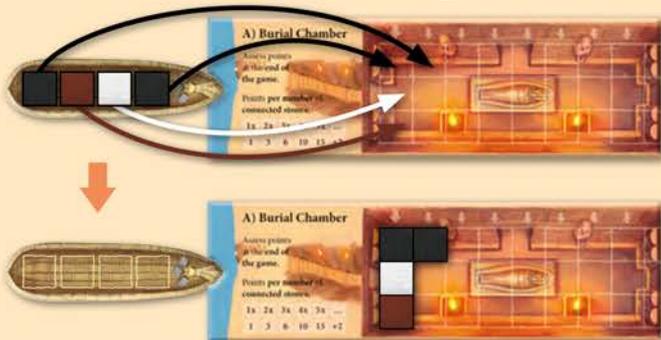
Гробница ничем **не ограничена вправо**. Другими словами, может быть столько столбцов, сколько Вам потребуется, даже если вам придется дойти до конца планшета. **В конце игры**, баллы начисляются следующим образом: Каждая область, состоящая из одного или **нескольких камней** одного цвета приносит количество очков в зависимости от количества камней. Соединенные камни должны соприкоснуться по меньшей мере одной стороной. Камни **по диагонали** не считаются соединенными.

Количество камней:

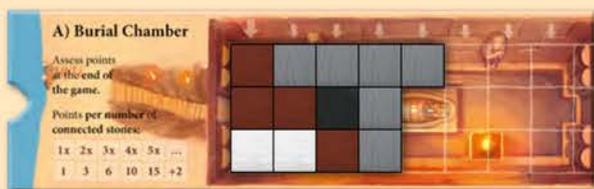
1x	2x	3x	4x	5x	...
1	3	6	10	15	+2

Очки:

В месте с более чем 5 соединенными камнями, **каждый дополнительный** приносит **еще 2 очка**. **Важно:** Любой игрок может получить очки за несколько «полей» из соединенных камней. Так что **прибавляйте очки не только за самое большое поле у игрока!**



*Пример: Этот корабль на четыре камня приплыл к гробнице. Камни выгружаются по порядку и размещаются столбец к столбцу, начиная сверху слева.*



*Пример: В игре на четверых, гробница может выглядеть, как показано на рисунке выше. Белый игрок получает 3 очка за ее поле, состоящее из 2х камней. Черный - 1 очко за поле из 1 камня. Коричневый - 6 очков за поле из 3 камней и 1 поле из 1 камня. Серый -  $15 + 2 = 17$  баллов за его поле, состоящее из 6 камней.*

### А) Обелиски

За каждый камень, доставленный сюда, его владелец получает **очки в конце игры**.



Помещайте камни, привозимые сюда на **ячейку соответствующего цвета**. Таким образом, Вы будете создавать **башню** из своих камней. Каждый игрок будет строить свой собственный обелиск. Прибавьте очки **в конце игры**, конечно же, за самый высокий обелиск будет начислено наибольшее количество очков.

**Следующая оценка очков применяется при игре вдвоем:**

Игрок высочайшим обелиском получает 10 очков.  
Игрок со вторым по высоте обелиском - 1 очко.

**Следующая оценка очков применяется при игре втроем:**

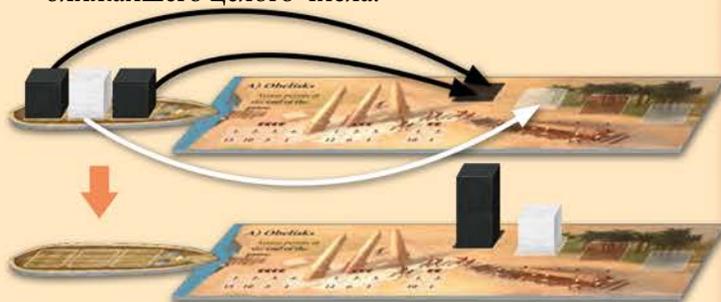
Игрок высочайшим обелиском получает 12 очков.  
Игрок со вторым по высоте обелиском - 6 очков.  
Игрок с третьим по высоте обелиском - 1 очко.

**Следующая оценка очков применяется при игре вчетвером:**

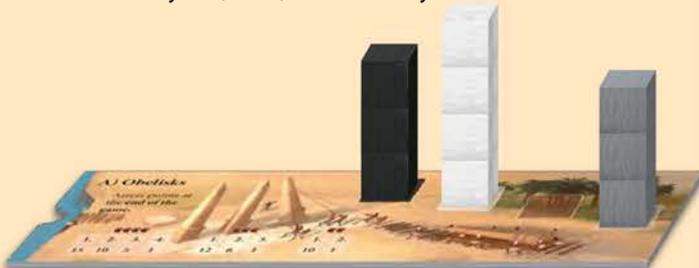
Игрок высочайшим обелиском получает 15 очков.  
Игрок со вторым по высоте обелиском - 10 очков.  
Игрок с третьим по высоте обелиском - 5 очков.  
Игрок с четвертым по высоте обелиском - 1 очко.

**Важно:**

- Вы должны доставить **по меньшей мере 1 камень** к обелискам, чтобы принять участие в начислении очков.
- В случае **равенства, суммируются очки** за места и делятся среди игроков с одинаковым количеством камней. Каждый игрок, участвующий в распределении очков, получает их, округлив **в меньшую сторону** до ближайшего целого числа.



*Пример: Этот корабль на три камня прибыл к обелискам. Камни размещены на ячейках, окрашенных соответствующим цветом и уложены в башни.*



*Пример: В игре на четверых, черный игрок закончил игру с обелиском высотой в 3 камня. У белого игрока башня в 4 камня. У коричневого игрока нет камней вообще. У серого игрока 3 камня. Это означает, что белый игрок получает 15 очков. Черные и серые игроки делят второе и третье места. Они оба получают  $(10 + 5) / 2 = 7,5$  баллов, что при округлении вниз приносит 7 очков каждому из них. Коричневый игрок не получает очков, потому что он не доставил к обелискам камней.*

## ВАРИАНТ ИГРЫ: СТОРОНА «В» СТРОИТЕЛЬНЫХ ПЛОЩАДОК

Все планшеты строительных площадок имеют стороны А и В. Следует всегда начинать игру со стороны А. Позже можно попробовать и сторону В. Вы также можете **смешивать стороны А и В**. Почему бы не попробовать различные комбинации?

### В) Рынок



Сторона В работает аналогично стороне А, за исключением следующего отличия:

В начале раунда поместите **2 карты лицевой стороной вниз** на область в правом нижнем углу (вместо 1 карты лицевой стороной вверх). За камень, доставленный на рынок, Вы можете **приобрести обе карты** и посмотреть на них. Затем, **выберите 1 карту**, чтобы оставить. Другая карта уходит в сброс.



### В) Пирамиды



Сторона В работает аналогично стороне А, за исключением следующих отличий:  
За камень, доставленный к пирамидам, **владелец камня может решить, к какой из 3х пирамид его переместить**. Некоторые пирамиды приносят особые бонусы:



Вы получаете **1 очко** и можете взять **верхнюю карту** из стопки карт рынка.

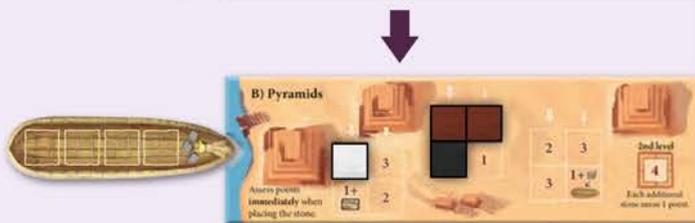
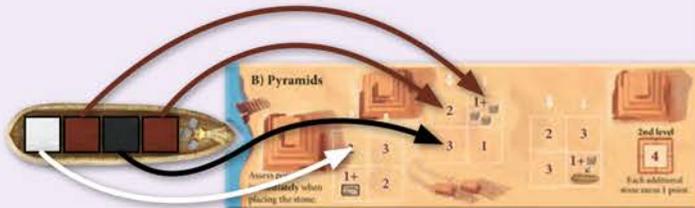


Вы получаете **1 очко** и можете немедленно взять **3 камня** из **каменоломни** и положить их на свои **сани-волокуши**.



Вы получаете **1 очко** и можете поместить **1 камень** со **своих сани-волокуш** на **любое пустое место** на корабле, не отплывшем к строительной площадке.

Каждая пирамида начинается сверху слева. Камни складываются столбик за столбиком. Каждый камень **на втором уровне** пирамиды стоит **4 очка**. После того, как **пирамиды будут завершены**, **каждый дополнительный камень**, доставленный к пирамидам принесет **1 очко**. Поместите эти камни на правом краю планшета пирамид.



*Пример: Этот корабль на 4 камня приплыл к пирамидам. Коричневый игрок кладет свой первый камень на первую ячейку средней пирамиды. Затем черный игрок кладет свой камень на вторую ячейку средней пирамиды. Затем, коричневый игрок ставит свой второй камень на третью ячейку средней пирамиды. Наконец, белый игрок кладет свой камень на первую ячейку левой пирамиды.*

### В) Храм



Сторона В работает аналогично стороне А, за исключением следующих отличий:

**В конце каждого раунда есть различные бонусы** для каждого камня, **видимого сверху** - в зависимости от места в храме, на котором размещен камень:



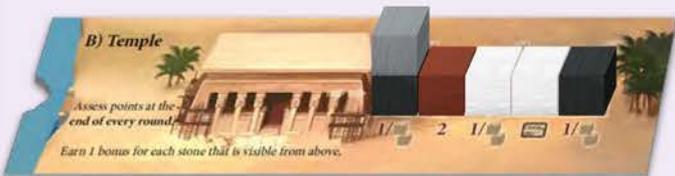
Вы получаете на выбор **1 очко** или, если хотите, **2 камня** из каменоломни и помещаете их на **свои сани-волокуши**.



Вы получаете **2 очка**.



Вы получаете **верхнюю карту** из стопки карт рынка.



Пример: подсчёт очков для храма осуществляется в конце раунда. Серый игрок может решить, взять ли ему одно очко или два камня из каменоломни. Коричневый игрок получает 2 очка. Белый игрок может решить, взять ли ему одно очко или два камня из каменоломни. Кроме того, белый игрок берет верхнюю карту из стопки карт рынка. Чёрный игрок получает 1 очко или 2 камня из каменоломни.

## В) Гробница



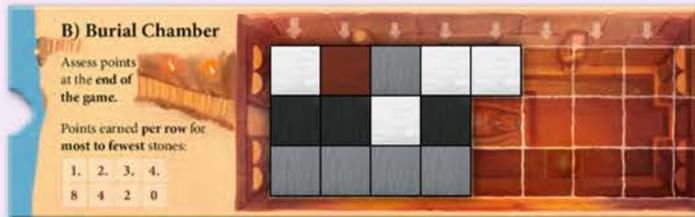
Сторона В работает аналогично стороне А, за исключением следующих отличий:

**В конце игры** игроки получают очки за **наибольшее количество камней в 3 рядах** гробницы.

**Каждый ряд** подсчитывается индивидуально.

### Важно:

- Вы должны иметь **как минимум 1 камень** в ряду, чтобы участвовать в подсчете очков за этот ряд.
- Камни одного цвета **не обязаны быть смежными**.
- В случае **равенства, суммируются очки** за места и делятся среди игроков с одинаковым количеством камней. Каждый игрок, участвующий в распределении очков, получает их, округлив **в меньшую сторону** до ближайшего целого числа.



Пример: подсчет очков для гробницы осуществляется в конце игры.



В верхнем ряду, белый игрок имеет наибольшее количество камней (3). За это он получает 8 очков. За 1 камень коричневоый и серый игроки разделяют второе и третье места. Каждый из них получают  $(4 + 2) / 2 = 3$  очка.



В среднем ряду черный игрок имеет наибольшее количество камней (3) и получает 8 очков. Белый на втором месте с 1 камнем и получает 4 очка. У коричневоого и серого нет камней в ряду и они не получают очков.



В нижнем ряду, серый игрок имеет наибольшее количество камней (4) и получает 8 очков. Так как в ряду нет камней других игроков, то они не получают очки.

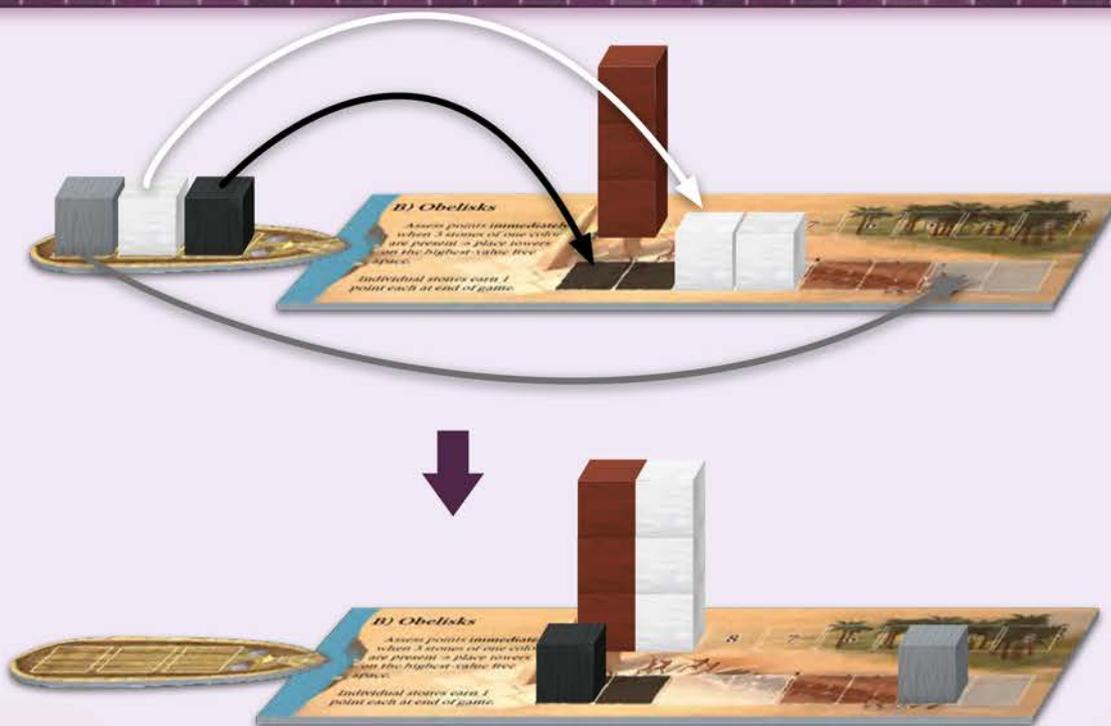


## В) Обелиски

Сторона В работает аналогично стороне А, за исключением следующих отличий:

Каждый камень, доставленный сюда, сначала помещается на **ячейку соответствующего цвета**. Когда **третий камень того или иного цвета** доставляется сюда, их стоимость сразу же оценивается. **3 камня** складываются в одну башню на свободную ячейку с **наибольшим количеством очков**. Владелец камней **сразу же** получает эти очки.

Отдельные камни, не сложенные в обелиски, в конце игры приносят 1 очко.



*Пример: Этот корабль на три камня прибыл к обелиску. Чёрный игрок размещает свой камень на пустом месте планшета. Белый игрок добавляет свой камень к двум другим. Теперь у него есть 3 камня для обелисков. Эти камни складываются в башню на следующем свободном месте (со значением равным 9). Белый игрок немедленно получает очки. После этого, серый игрок помещает свой камень на одну из пустых серых клеток на планшете.*

## ВАРИАНТ ИГРЫ: ГНЕВ ФАРАОНА

Если Вам хочется поиграть с правилами «пожётче», Вы можете попробовать следующий вариант: Вас наказывают, если Вы потерпели неудачу, принимая участие при строительстве всех четырех монументов. Любой игрок, не доставивший **как минимум 1 камень** к каждой из **4 строительных площадок** - пирамида, храм, гробница и обелиски — в конце игры должен вычсть **5 очков** из своего финального счёта.



## КРАТКИЙ ОБЗОР: ПОЯСНЕНИЯ К КАРТАМ РЫНКА

В этом разделе Вы найдете обзор всех карт рынка и более подробное описание того, как они работают. Прочитайте эти пояснения прежде, чем карты рынка войдут в игру.

### Вход, саркофаг и мощеная дорога (по 2 каждой)



Когда Вы получаете такую карту рынка как эти, сразу же разместите **1 из Ваших камней** из каменоломни на **соответствующую строительную площадку**. Камень помещается на следующую доступную ячейку, следуя обычным правилам строительства на этой площадке. Карта уходит в сброс.

### Украшение пирамиды, украшение храма, украшение гробницы и украшение обелиска (по 2 каждой)



Когда Вы получаете такую карту рынка как эти, она остается **лицом вверх перед Вами** до конца игры. В конце игры, Вы получаете **1 очко за каждые 3 камня (ваши плюс чужие)** за соответствующую строительную площадку.



Пример: В гробнице к концу игры находится 13 камней. Это означает, что за карту украшения гробницы можно получить 4 очка.

### Статуя (10x)



Когда Вы получаете такую карту рынка как эта, она остается **лицом вверх перед Вами** до конца игры. В конце игры Вы подсчитываете количество карт статуй у Вас и получаете очки в соответствии со следующей таблицей. Дополнительные карты после 5 стоят 2 очка каждая.

Number of statues					
1x	2x	3x	4x	5x	...
1	3	6	10	15	+2



Пример: Один из игроков имеет 3 карты статуй в конце игры. За них он получает 6 очков.

### Голубые карты рынка

Вы можете использовать **только 1** синюю карту рынка в свой ход. Синяя карта используется **не в дополнение к одному из трёх действий**: «получить новые камни», «положить 1 камень на корабль» или «отправить 1 корабль на строительную площадку», а **вместо них**. Есть 4 разных типа синих карт рынка.

### Рычаг (2x)



Когда Вы получаете эту карту рынка, она остается **лицевой стороной вверх перед Вами, пока Вы не используете её**. В следующий ход Вы можете выполнить следующее действие **один раз**:

Отправьте **1 корабль** к строительной площадке. Решите для себя в какой **последовательности** разгружать камни. Как всегда, **оба условия** для корабля должны быть выполнены. После розыгрыша карта отправляется в сброс. Если Вы **не использовали** карту к концу игры, Вы получите **1 очко** за неё.

### Молоток (2x)



Когда Вы получаете эту карту рынка, она остается **лицевой стороной вверх перед Вами, пока Вы не используете её**. В следующий ход Вы можете выполнить следующее действие **один раз**:

Возьмите **3 камня** из каменоломни и разместите их на своих **санях-волокушах**. Затем поместите **1 камень с них на 1 корабль**. После розыгрыша карта отправляется в сброс. Если Вы **не использовали** карту к концу игры, Вы получите **1 очко** за неё.

### Парус (3x)



Когда Вы получаете эту карту рынка, она остается **лицевой стороной вверх перед Вами, пока Вы не используете её**. В следующий ход Вы можете выполнить следующее действие **один раз**:

Поместите **1 камень** на **1 корабль** и отправьте этот корабль к строительной площадке. Как всегда **оба условия** для корабля должны быть выполнены. После розыгрыша карта отправляется в сброс. Если Вы **не использовали** карту к концу игры, Вы получите **1 очко** за неё.

### Долото (3x)



Когда Вы получаете эту карту рынка, она остается **лицевой стороной вверх перед Вами, пока Вы не используете её**. В следующий ход Вы можете выполнить следующее действие **один раз**:

Поместите **2 камня** на **1 корабль** или **по 1 камню** на **2х судах**. После розыгрыша карта отправляется в сброс. Если Вы **не использовали** карту к концу игры, Вы получите **1 очко** за неё.