

SACQARA



Bevezető

Körül-belül Krisztus előtt 2125-öt írunk, pont a herakreopoliszi lázadás előtt, és Egyiptom 8. dinasztiájában találjuk magunkat. Káosz uralkodik: Demedsibtovi fáraó hatalmát megdöntötték, Egyiptom nagy részén nyugtalan a nép, és az uralkodó hatalma gyenge. Nómarchaként – Egyiptom egyik tartományának uraként – megragadhatod a lehetőséget, hogy hatalmat szerezz. Kereskedőket küldesz a piacra, hogy a tartományod fejlesztéséhez javakat vegyenek, munkásokat bérelhetsz fel, hogy piramisokat építsenek, és termőföldeket szerezhetsz a Nílus mellett... hogy végül Egyiptom új uralkodója lehess!

A játék célja

A játékosok egy-egy óegyiptomi nómarcha szerepében vannak és megpróbálják befolyásolni az ország kormányzatát és gazdaságát. Kereskedőket küldenek a piacra, hogy a tartományuk fejlesztéséhez javakat szerezzenek, munkásokat vesznek fel, hogy piramisokat emeljenek, és termőföldeket foglalnak el a Nílus partján. Az a játékos, aki a legtöbb piramist építi el, és a legnagyobb földet szerzi meg Egyiptom új urává válik.

Tartalom

1 játéktábla



Piramis elemek mező

Nílus

kocka mező piac mező

piac

raktár

Küszöb és piac kártya mező

1 kocka



10 piramis

építési költség

munkás mező



győzelmi pontok

privilegiumok

piramis ikon

5 befolyás jelző



kezdőjátékos jelző



5 tartomány tábla (1 minden játékosnak)

a pakli helye

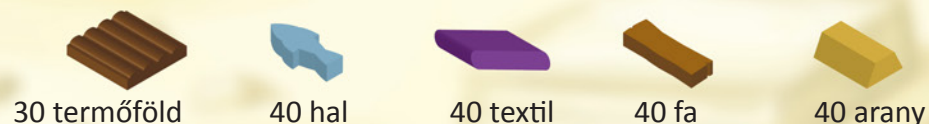
a befolyás kártyák helye



eldobott lapok helye

erőforrások

150 nyersanyag



30 termőföld

40 hal

40 textil

40 fa

40 arany



5 kereskedő (1 db játékos színenként)



20 munkás (4 db játékos színenként)



5 hajó (1 db játékos színenként)



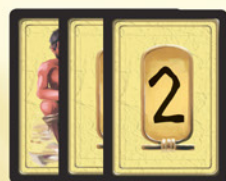
1 piaci sátor (stand)



20 Küszöb kártya



6 piac kártya



120 befolyás kártya



év

elosztás táblázat kártya

jelenlegi piac

kártya



Előkészületek



1. Helyezd a játéktáblát az asztal közepére
2. Helyezd a kockát az „1”-es oldalával felfelé a félkör alakú mezőre a „termőföldek” alá
3. Helyezd a piaci sátrat az utolsó helyre az „arany” alatti piac mezőre
4. Keverd össze a piramis elemeket, és véletlenszerűen válassz ki annyi piramist, ahány játékos játszik. Tedd ezeket a piramisokat a piramis mezőre a játéktéren.

A „katonák” és a „tolvajok” jelölésű piramisoknak mindig egyszerre kell a játékban lenniük. (A piramisok leírása a szabály végén található.)

Ha bármelyik felkerül a táblára, húzd ki a másik piramist a többi közül és tedd fel a táblára.

Ha egyik sincs a táblán, akkor tedd vissza mindkettőt a készletbe.

Most tegyél fel még annyi piramist a táblára, hogy végül a játékosok számánál kettővel több legyen fent. A többit tedd vissza a készletbe.

Példa 1: Egy négyfős játékhoz négy piramist húztak ki és tettek a játéktáblára. Az egyik ilyen piramis a „tolvajok” piramis. A „katonák” piramist kiveszik a többi közül és felteszik a játéktérre. Emellett még egy piramist kihúznak. Így összesen 6 piramis van a játéktéren.

Példa 2: Egy másik négyfős játékban négy piramist húztak ki. Eddig nincs a táblán sem a „tolvajok”, sem a „katonák” piramis. Vedd ki ezt a két piramist, és tedd fel őket a táblára.

5. Tedd a küszöb és a piac kártyákat fejjel lefelé két külön pakliba a játéktábla mellé. Húzz ki egy 2 értékű küszöb kártyát a pakliból. Aztán húzz még három küszöb kártyát. Keverd össze ezt a négy kártyát, és fejjel lefelé tedd vissza őket a pakli tetejére.
6. Válogasd szét az erőforrás kártyákat, és tedd őket a tábla mellé.
7. Tedd a befolyás jelzőket a játéktábla mellé.
8. A játékosok választanak 1-1 szint, kapnak egy tartomány táblát, 1 kereskedőt, 1 hajót, 4 munkást és egy készletnyi befolyás kártyát. Emellett mindegyik játékos 3 aranyat kap. Ezt az aranyat a tartomány táblákon a megfelelő helyre kell tenni. A befolyás kártyákat keverd össze és pakliba rendezve tedd a tartomány táblára.
9. Minden játékos a „0” mezőre helyezi a hajóját a Níluson.
10. Döntsétek el, hogy ki kezd (pl. dobókockával). Ez a játékos fogja megkapni a kezdőjátékos jelzőt.

Előkészületek

A játékot maximum 6 „éven” keresztül játsszák. Minden év 5 körből áll. A kör mezőre rakott kocka mutatja a jelenlegi évet (a mutatott érték) és a jelenlegi piacot/kört (hol található épp a mezőn).

Minden egyes kör 4 fázisból áll.

1. **Piac:** a piackártyákat áruba bocsátása
2. **Termelés:** erőforrások vásárlása a piacon
3. **Fejlesztés:** egy piramis fejlesztése
4. **A kör vége:** a kocka eggyel tovább lép a kör mezőn

2



Tedd a kockát (az 1-es értékkel) a kör mezőn az első helyre és egy piaci sátrat a piac mező utolsó helyére.

A piramisok száma = a játékosok száma + 2

A Katonák és Tolvajok piramisoknak mindig egyszerre kell játékban lenniük.

A küszöb és piac kártyák külön pakliban vannak fejjel lefelé a játéktábla mellett.

Húzz egy 2 értékű küszöb kártyát a pakliból. Keverd össze másik három küszöb kártyával, és tedd őket a pakli tetejére.

A nyersanyagok egy készletben a tábla mellett vannak.

Játékosonként az alábbiak:

- 1 Tartomány tábla
- 1 kereskedő
- 4 munkás
- 1 hajó
- 3 arany

A játék maximum 6 évig tart.

A kocka jelzi a jelenlegi évet és piacot.

4 fázis:

1. Piac
2. Termelés
3. Fejlesztés
4. Kör vége

A Saqqara egy ősi temető Egyiptomban, amely az ősi főváros, Memphis nekropolisza. A Saqqarában rengeteg piramis van, például Dzsószér világhírű Lépcsős piramisa.

Saqqara kb. 30 kilométerre van Kairótól délre, és körül-belül 7x1.5km területen fekszik.

1. Piac

Ez a fázis csak akkor következik, hogy ha a kör elején a kört jelző kocka és a piaci sátor ugyan annál a raktárnál vannak. Ha különböző raktárnál vannak, hagyd ki ezt a fázist.

Ebben a fázisban a játékosok piac kártyákat szerezhetnek, amelyekkel a 3. fázisban kereskedhetnek az nyersanyagaikkal.

Ez a fázis a következő lépésekből áll

a. Piackártyák áruba bocsátása

Minden játékos középre adja a piac kártyáját. Keverjétek össze őket, majd véletlenszerűen húzzatok kettőt, és tegyétek a játéktér mellé. Aztán tegyetek egy-egy kártyát képpel felfelé minden egyes kártyamezőre a raktárak alá.



b. A piac kártyák árverése

A kört kezdő játékos kezd. A játékosok körbe mennek, tehetnek egy ajánlatot, vagy passzolhatnak. Ha egy játékos passzol, akkor kiesik az árverésből. Minden kártya egyszerre kerül árverésre. Egy játékos maximum 2 kártyát szerezhet.

A legnagyobb ajánlatot tevő játékos nyeri meg a kártyát, amit a következő piac fázisig használhat.

Az árverés folyamata:

- Egy játékos ajánlatot tesz. Ez egy, vagy több nyersanyagból áll. Nem számít milyen nyersanyagból. Egyszerre lehet többféle nyersanyagot is ajánlani.
- Ha egy játékos már tett ajánlatot, akkor a következő ajánlatnak ennél nagyobbnak kell lennie.
- Az aktuális játékos a kereskedőjével együtt az ajánlatát (ennek megfelelő nyersanyagok, plusz a kereskedő) a kártya feletti raktártól balra lévő sátor mellé rakja. Ha már van ajánlat ezen a sátoron, akkor a játékos az előző elé teszi sajátját.
- Ha egy adott játékos ajánlatánál nagyobbat ajánl valaki, akkor a játékos növelheti tétjét több nyersanyag hozzáadásával, vagy visszavonhatja az ajánlatot a következő körben. Az utóbbi esetben a játékos visszaveszi a kereskedőjét. Az ajánlatba beadott nyersanyagok a kártya feletti raktárba kerülnek.
- Ha ismét a játékosra kerül a sor, hogy ajánlatot tegyen, vagy passzoljon és az ő ajánlata a legnagyobb, akkor leveheti a piac kártyát a tábláról és maga elé teheti. Az összes felajánlott nyersanyag ezután a piac kártya feletti raktárba kerül, és a játékosok visszakapják a kereskedőiket.
- A játékosok egyszerre több licitben is részt vehetnek, viszont egy körben csak egyetlen kártyára tehetnek ajánlatot.

Példa: Vörös 1 nyersanyagot ajánl a „hal” raktár alatt látható kártyáért. Kék ugyanannyit ajánl a „textil” raktár alatti kártyáért. Sárga 2 nyersanyagot ajánl ugyanezért a kártyáért. Kék a sátor mögé helyezi a tétjét. Sárga a sátorra teszi a tétjét, majd Vörös következik. Megnyeri a kártyát a „hal” alatt, ajánlatát a „hal” raktárba teszi, és felajánl egy árút a „fa” alatti kártyáért (vagyis egy új kártyára tesz ajánlatot). Kék még két nyersanyagot ad a licitjéhez, és a három nyersanyagot a sátorra teszi. Sárga licitjét a sátor mögé teszi. Sárga passzol, és az ajánlatát a raktárra teszi (a raktár mögöl). Vörös megnyeri a „fa” alatti kártyát, és az ajánlatát a raktárra teszi. Passzol. Kék nyeri a kártyát a „textil” raktár alatt, és szintén passzol.

Ennek akkor van vége, amikor minden játékos passzolt, vagy minden piac kártya elosztásra került a játékosok között.

A fennmaradó kártyákat le kell venni a tábláról.

c. A piaci sátor elhelyezése

Tedd a piaci sátorat az elosztás kártyán látható piac alá.

Megjegyzés: A piac fázis kétszer történik a 4-6. években



A piac fázis csak akkor kerül lejátszásra, ha a kocka és a piaci sátor ugyanaz alatt a raktár alatt van.

A játékosok leadják a piac kártyákat.

Tegyél 4 piac kártyát a kártya mezőre.

Az ajánlat értéke=a nyersanyagok száma.

Az nyersanyagok típusa nem számít. A köre alatt a játékos új ajánlatot tehet, növelhet egy meglévőt, vagy passzolhat.

A legmagasabb ajánlatot mindig a piaci standtól balra lévő sátorra kell tenni. A azok a játékosok, akik licitjét megelőzték, emögé kerülnek.

A kör végén a legmagasabb licit viszi a kártyát. Az összes licit a piaci standra kerül.

Lehetséges növelned a tétet új nyersanyagok hozzáadásával.

Passzolás=a nyersanyagok a piaci standra kerülnek. Nem vehetsz részt több árverésen.

Maximum két piaci kártya per játékos.

2. Termelés

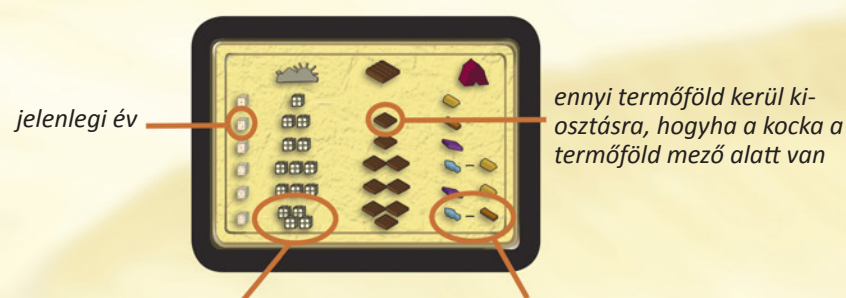
Ebben a fázisban az nyersanyagokat szétszítják a raktárak között. A jelenlegi piac (az a raktár amely alatt a kocka van) extra nyersanyagokat kap. Az nyersanyagokat csak akkor adják el, hogyha a raktárban található nyersanyagok száma megegyezik, vagy meghaladja a küszöb értéket. A „nincs termés” kártyával rendelkező piacok általában nem árusítanak ebben a körben.

Ez a fázis a következő lépésekből áll:

a. Nyersanyagok elosztása


1. Vegyél ki a készletből két darabot mindegyik nyersanyagból, és tedd a hozzá tartozó raktárba.
2. A raktár, amely alatt a kocka található extra nyersanyagokat kap. Ezek számát a második oszlopban láthatod. Ha a kocka a „termőföld” mező alatt van, akkor mindegyik raktár néhány termőföld nyersanyagot kap. Ez a szám az elosztás táblázat kártyán látható. Megjegyzés: „Termőföld” nem kerül kiosztásra az az első évben.

Megjegyzés: Ha a készletben nincs elég nyersanyag, akkor amennyire csak lehet az itt leírt sorrendben kell kiosztani őket.



A 4. évben hal van a piacon.
Helyezz 5 (2+3) halat a hal raktárra.

ennyi extra nyersanyag kerül kiosztásra, ha ez alatt a raktár alatt van a kocka

3.  **Mezőgazdaság:** A játékosok ebben a piramisban a készletből kapnak nyersanyagokat. Az nyersanyagokat a kezdőjátékostól kezdve oszd ki.



b. Küszöbkártyák elhelyezése

Húzz 4 küszöb kártyát a pakliból, és tedd le őket balról jobbra a raktárak alatti mezőkre.

Megjegyzés: A játék előkészítése során mindig legalább egy raktárra 2-es küszöbérték jut az első körben.

c. Befolyás kártyák kijátszása

A kezdőjátékos kezd. Az aktív játékos az alábbi lépéseket teszi:

1. Minden játékos 4 befolyás kártyát húz a kezébe a pakliról
2.  **Intrika**
Az ebben a piramisban lévő játékosok cserélhetnek vagy/és húzhatnak extra kártyákat.
3. A játékosok egy-egy befolyás kártyát tesznek fejjel lefelé a táblájukon található minden egyes nyersanyag típus alá. A kártyák értéke határozza meg, hogy ki kapja meg a kérdéses raktárban lévő nyersanyagot.
4.  **Királyi bíróság**
Az ebben a piramisban lévő játékosok a jelzőjüket a táblájukra tehetik:
- 2-3-as szint → egy jelzőt kell tenni az nyersanyag mezejére a jelenlegi piacon
- 4-5-ös szint → egy jelzőt kell tenni a játékos által választott nyersanyag mezejére




Megjegyzés: Lehetséges egyszerre több befolyás jelzőt is tenni ugyanannak a kártyának a mezejére

Megjegyzés: ha egy játékos a pakli utolsó kártyáját is felhúzza, az eldobott lapokat újra kell keverni, és új paklit csinálni belőle

+2 nyersanyag per raktár


Kocka a raktár alatt?
+? nyersanyag abban a raktárban
(nézd meg a tábláját)

Kocka a termőföld alatt?
+? Termőföld mindegyik raktárban
(nézd meg a táblát)


 **Mezőgazdaság:**
+1 vagy +2 nyersanyag

Tegyél egy küszöb kártyát képpel felfelé minden egyes raktár alá

Minden játékos 4 lapot húz

 **Intrika**
kártyák húzása/eldobása

A játékosok 1-1 kártyát helyeznek minden egyes piac alá

 **Királyi bíróság**
+1/+2 befolyás jelző

Saqqarateplomait kb. 500 évvel az előtt a kor előtt építették, amikor ez a játék játszódik. Imhotep (kb. Kr. e. 2650-2600) volt Dzsózer lépcsős piramisának főépítész.

d. Befektetés a raktárakba

A raktárakból csak akkor adnak el nyersanyagot, hogyha a benne található nyersanyagok száma megegyezik, vagy meghaladja a küszöbkártyán lévő értéket. A játékosok ehhez hozzájárulhatnak a saját nyersanyaguk beadásával.

A kezdő játékos kezd. Az aktív játékos beadhat egy vagy több nyersanyagot ahhoz a raktárhoz, amelyikhez szeretne, vagy passzolhat. Az nyersanyagok típusa nem számít. Ha egy játékos passzol, akkor ebben a körben már nem adhat nyersanyagokat be egyetlen raktárba sem.

Ha minden játékos passzolt, vagy minden raktár elérte a küszöbértékét, akkor az nyersanyagokat szétosztják.



Kormányzat

ennek a lépésnek a végén az ebben a piramisban lévő játékosok aranyat kapnak, amikor egy 7, 8, vagy 9-es küszöbértékkel rendelkező raktár elérte a küszöbét. Az aranyak számát és a küszöb kártya minimum értékét a piramis szintje határozza meg.

e. Nyersanyagok szétosztása

A nyersanyagokat akkor osztják szét, ha olyan raktárban vannak, amely küszöbértékét elérte, vagy meghaladta a benne található nyersanyagok száma. Az nyersanyagokat az alábbi sorrendben osztják szét:

1. Koldusok

Ha egy játékos „koldust” játszott, akkor 2 szabadon választott nyersanyagot (kivéve termőföldet) felvehet a kérdéses raktárból. Ha több játékos egyszerre játszott koldust erre a raktárra, egyikük sem kap semmit.

2. Legbefolyásosabb

A legbefolyásosabb játékos (kártya+befolyás jelzők) kapja meg az összes nyersanyagot a kérdéses raktárból. Egyenlőség esetén egyenlően osztják el az nyersanyagokat. A fennmaradó nyersanyagok (az egyenlő felosztás után) a raktárban maradnak.

3. Kereskedők

Minden játékos, aki „kereskedőt” játszott 2 nyersanyagot vehet fel az adott nyersanyagból a készletből (még akkor is, hogyha a küszöbérték nem érték el).

4. A befolyás megegyezik a küszöbértékkel

Ha egy játékos a küszöbértékkel megegyező befolyás kártyát játszott, akkor 1 nyersanyagot kap ez után a raktár után a készletből. Ha több játékos játszott ki a küszöbkártyával megegyező értékű befolyás kártyát, egyikük se kap semmit.

Példa:

„Hal” raktár (küszöbérték 4): Kék egy koldust játszik. 2 nyersanyagot kap. Sárga játszotta a legnagyobb értékű kártyát, ő kapja meg az összes maradék nyersanyagot a raktárból.

„Textil” raktár (küszöbérték 9): A küszöbértékét még nem érték el, senki sem kap semmit.

„Fa” raktár (küszöbérték 5): Sárga és Kék egyaránt 7-et ajánlott. Az nyersanyagokat az alábbi módon osztják el: 2 hal, 1 per játékos; 5 fa, 2 fa per játékos, 1 marad; 1 arany, senki sem kap aranyat

„Arany” raktár (küszöbérték 3): Kék és Vörös mindketten 3-at játszottak. Egyikük sem kap semmit.



Vallás

Csak azok a játékosok kapják meg a „nincs termés” kártyával rendelkező raktár nyersanyagait, akik ebben a piramisban vannak. A nyersanyagokat a legtöbb befolyással rendelkező játékos kapja meg. Egyenlőség esetén a játékosok egyelőn osztoznak az nyersanyagokon.



„nincs termés”

f. A termelési fázis vége

A játékosok az összes kijátszott befolyás kártyát és a kezükben lévő kártyát eldobják.

A táblán lévő küszöbérték kártyákat is el kell dobni.

Minden a raktárakban maradó nyersanyag játékban marad.



A játékosok körben haladva adnak be nyersanyagokat a raktárakba, hogy elérjék a küszöbértéket.

Passzolás= nem adhat be több nyersanyagot ebben a körben



Kormányzat:

aranyat kapsz, amikor valamelyik (lásd a piramist) raktár elérte a küszöbértékét.

Oszd szét azokból raktárakból a nyersanyagokat, amelyek értékét a küszöbértéküket:

1. Koldusok (max 1 játékos): 2 szabadon választott nyersanyag a raktárból

2. Legnagyobb befolyással bíró: a raktár összes nyersanyaga

3. Kereskedők: 2 nyersanyag a készletből

4. Befolyás kártya=küszöbérték (max 1 játékos): nyersanyag a készletből



Vallás: minden nyersanyag a „nincs termés” raktárból.

A befolyás kártyákat el kell dobni.

A küszöbkártyákat el kell dobni.

Az nyersanyagok a helyükön maradnak.

Ez a játék egy kaotikus időszakban játszódik (8. dinasztia). A birodalom szétesett 2. Pepi 6. dinasztija után. Az egyik leggyakrabban említett oka ennek 2. Pepi hosszas uralkodása. A gyerekkortól kezdve időskoráig uralkodott (legalábbis a 90-es éveikig), túlélve számos örökösét. Egy másik oka a nómarkák hatalmának erősödése volt.

3. Fejlesztés

Ebben a fázisban a játékosok a nyersanyagukat felhasználva a munkásaikat a piramisok építésére fogják, és/vagy termőföldet vesznek.



A kezdőjátékos kezd. Miután minden fejlesztését végrehajtotta, a kör tovább halad a következő játékoshoz. Ebben a fázisban minden játékos csak egyszer jön.





Katonák

az ebben a piramisban lévő játékosok aranyat kapnak a kör elején

A játékosok a számukra szükséges nyersanyagokat az alábbi módok egyikén szerezhetik meg:

-   **Kereskedelem/öntözés**
A játékosok megkötés nélkül kereskedhetnek a készletben található nyersanyagokat használva (cserélhetik el a saját nyersanyagaikat ezekkel).

-  **Tolvajok**
A játékosok körönként egyszer lophatnak más játékosok nyersanyagaiból.
Megjegyzés: A „katonák” piramisban lévő játékosok ez alól védeltséget élveznek


-  **Piac kártyák**
A játékosok megkötés nélkül használhatják a náluk lévő piac kártyákat.
A piaci kártyák két típusa:



1 arany=2 hal/textil/fa



3 hal/textil/fa=1 terület

-  „Termőföld” felhasználható a játékos által kiválasztott bármely nyersanyagra

a. Piramisok

A játékosok a munkásaikat elhelyezhetik a játéktáblán található piramisokon. Ezzel a játék során előnyhöz juthatnak, a játék végén pedig győzelmi pontokhoz. Az utolsó oldal nyújt több információt az egyes piramisokról és az általuk biztosított előnyökről.

A munkások elhelyezésének és mozgatásának szabályai

- Egy munkás mindig a piramis legalsó szintjén kezd
- Egy játékosnak maximum egy munkása lehet egy piramison
- Egy munkás piramisra való elhelyezésének költségét a piramis szintje mutatja. Az itt fizetett nyersanyagok visszakerülnek a készletbe.



Gépészet

Az itt lévő játékosok kevesebb nyersanyagot fizetnek ezért

- Egy munkás csak egyetlen szintet mozdulhat felfelé egy körben. Ha nincs több hely a következő szinten, akkor nem lehet tovább fejleszteni ezt a piramist.
- Ha egy játékos eléri az egyik piramis felső szintjét, akkor egy szabadon választott másik piramis első szintjére helyezhet egy munkást – ez ekkor nem jár költséggel, viszont csak akkor hajtható végre, ha a játékos még rendelkezik szabad munkással.

Fontos: Az előnyök egy piramison azonnal érvényesek, ahogy az adott szintre egy munkás fellépett



Példa: Kék 2 halat és 2 fát fizet, így feljut a „gépészet” piramis 2. szintjére. Innentől kezdve az aktuális piacon lévő áruk közül 1 áruval kevesebb szükséges a fejlesztéshez.

b. Nílus

3 termőföld kifizetésével a játékos egy mezőt halad előre a Nílus mezőn. Ezen a mezőn előrehaladva a játék végén győzelmi pontokat lehet szerezni. Minden egyes mező 1 pontot ér.

A felhasznált nyersanyagok visszakerülnek a készletbe.



Katonák:

aranyat kapsz (lásd a piramist)



Kereskedelem:

nyersanyagokkal kereskedhetsz (lásd a piramist)



Öntözés:

eladhatsz termőföldet nyersanyagért cserébe (lásd a piramist)



Tolvajok:

nyersanyagot lophatsz (lásd a piramist)

Megkötés nélkül lehet kereskedni a piac kártyákkal

1 termőföld=1 szabadon választott nyersanyag

Piramis fejlesztés:

- Max 1 szint per munkás

- Elérted a legmagasabb szintet?
Helyezz el egy munkást egy másik piramison ingyen.

- nyersanyagok visszakerülnek a készletbe



Gépészet:

Kevesebb árut fizetsz a piramis fejlesztéséért

A 8. dinasztia felett gyakran elsiklanak, mert nagyon keveset tudni az uralkodóikról. Egyiptom ekkor egyszerre szenvedett a politikai kudarcoktól és a környezeti katasztrófáktól. Éhség sújtotta, a lakók lázadoztak, és az elhalálozási arány is növekedett. Észak-Afrika klímájának szárazabbá válásának, a Nílus alacsony vízszintjének csökkenésének, illetve a temetkezési helyek gyors betelítődésének köszönhetően ez egy rossz korszak volt Egyiptom történelmében.

4. a kör vége

A kör mezőn a kockát az eggyel jobbra lévő mezőre kell tenni.

Hogyha a kocka elérte az utolsó mezőt, akkor egy új év kezdődik és a kockát a kör mező első mezőjére kell tenni, és eggyel magasabb értékre fordítani. A jelenlegi kezdőjátékos átadja a kezdőjátékos jelzőt a tőle balra lévő játékosnak. Ez a játékos lesz a következő körben a kezdő játékos.

A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér:

- A 6. év végén. A játék véget ér az arany évszak 3. fázisa után, vagy
- amikor egy munkás elérte a legfelső szintet kettő kivételével az összes piramison. A játék a következő kör 3.fázisa után ér véget. Ezt követően a játékosok kiszámolják a pontjaikat.

PONTSZÁMÍTÁS

Egy játékos pontja az alábbiakból áll:

- A pontok száma a Nílus mezőn: ez azzal egyezik meg, ahányas mezőn a játékos hajója áll
- Piramis fejlesztés után járó pontok: a játékosok a piramisokon álló munkásaik után kapnak győzelmi pontot. Az adott szinthez tartozó pontérték a piramis tábláján látható.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyeri a játékot. Egyenlőség esetén a több arannyal rendelkező játékos nyert.

KÉSZÍTŐK

Játéktervező: Shem Phillips
Illusztrációk & Layout: Matthias Catrein
Játékszabály: Jeroen Hollander
Angol fordítás: Bart Hillewaert
Project manager: Jonny de Vries
Magyar fordítás: hankyaku
Korrektúra: Atrax
Szerkesztés: Nargoth
www.jatekmester.com



©2012 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com

Nílus melletti területek megszerzése:

- 3 termőföld = 1 mezőt felfelé
- Termőföld visszakerül a készletbe

A kocka eggyel feljebb kerül.

Év vége? Forgasd a kockát eggyel nagyobb értékre és tedd vissza a „termőföld” alá.

Add át a kezdőjátékos jelzőt a balra lévő játékosnak.

A játék vége:

- A 6. év után
- Kettő kivételével minden piramis legfelső szintjén van munkás

Pontszám=Nílus+piramisok

Demedsibtovi (kb. Kr. e. 2181 – 2125) a 8. dinasztia uralkodója volt az utolsó gyenge uralkodó Memfisben az Óbirodalom bevégeztével. A herakleopoliszi hercegek döntötték meg a hatalmát, végül ők adták a 9. és 10. dinasztia uralkodóit.

Összefoglaló a piramisokról

ÖNTÖZÉS (IRRIGATION)

Eladhatsz termőföldet egy adott típusú nyersanyagért cserébe



Eladhatsz 1 termőföldet 4 azonos típusú nyersanyagért
Eladhatsz 1 termőföldet 4 azonos típusú nyersanyagért
Eladhatsz 1 termőföldet 4 nyersanyagért a jelenlegi piacról
Eladhatsz 1 termőföldet 3 nyersanyagért a jelenlegi piacról

INTRIKA (INTRIGUE)

Extra befolyás kártyákat húzhatsz



Húzz 2 befolyás kártyát
Húzz 2 befolyás kártyát
Dobj el 1 kártyát és húzz 2 újat
Dobj el 1 kártyát és húzz 1 újat

KORMÁNYZAT (GOVERNMENT)

Aranyat kapsz, hogyha elérsz magas küszöbököt



Kapsz 1/2/3 aranyat, ha a küszöbszint eléri a 7/8/9 értéket
Kapsz 1/2/3 aranyat, ha a küszöbszint eléri a 7/8/9 értéket
Kapsz 1/2 aranyat, ha a küszöbszint eléri a 8/9 értéket
Kapsz 1 aranyat, ha a küszöbszint eléri a 9 értéket

RELIGION (VALLÁS)

Nyersanyagokat kapsz a raktárakból „nincs termés” küszöbvel



Árukat kapsz 1-9-es befolyással
Árukat kapsz 1-9-es befolyással
Árukat kapsz 1-6-es befolyással
Árukat kapsz 1-4-es befolyással

KATONÁK (SOLDIERS)

Védelem a tolvajok ellen, és aranyat kapsz a fejlesztés fázisban



Védelem a tolvajok ellen. Kapsz 3 aranyat.
Védelem a tolvajok ellen. Kapsz 2 aranyat.
Védelem a tolvajok ellen. Kapsz 1 aranyat.
Védelem a tolvajok ellen.

MEZŐGAZDASÁG (AGRICULTURE)

Nyersanyagokat kapsz a termelés fázisban



Kapsz 2 ugyanolyan típusú nyersanyagot
Kapsz 2 ugyanolyan típusú nyersanyagot
Kapsz 2 nyersanyagot a jelenlegi piacról
Kapsz 1 nyersanyagot a jelenlegi piacról

KIRÁLYI BÍRÓSÁG (ROYAL COURT)

Növeli a befolyás+x befolyás a kiválasztott piacon



+2 befolyás a kiválasztott piacon
+2 befolyás a kiválasztott piacon
+2 befolyás a jelenlegi piacon
+1 befolyás a jelenlegi piacon

KERESKEDELEM (TRADE)

Kereskedhetsz nyersanyagokkal



cseréld el 2 nyersanyagod 1 általad választott típusú nyersanyagra
cseréld el 2 nyersanyagot 1 általad választott típusú nyersanyagra
cseréld el 2 olyan nyersanyagod amilyen az aktuális piacon van 1 általad választott nyersanyagra
cseréld el 3 olyan nyersanyagod amilyen az aktuális piacon van 1 általad választott nyersanyagra

GÉPÉSZET (ENGINEERING)

Kevesebbe kerül a fejlesztés



Az aktuális piacon lévő áruk közül egyik sem szükséges a fejlesztéshez.
Az aktuális piacon lévő áruk közül egyik sem szükséges a fejlesztéshez.
Az aktuális piacon lévő áruk közül 2 áruval kevesebb szükséges a fejlesztéshez.
Az aktuális piacon lévő áruk közül 1 áruval kevesebb szükséges a fejlesztéshez.

TOLVAJOK (THIEVES)

Nyersanyagot lophatsz a többi játékostól



Lopj el összesen 3 aranyat legalább 2 másik játékostól*
Lopj el összesen 3 aranyat legalább 2 másik játékostól
Lopj el összesen 2 aranyat 2 másik játékostól
Lopj el 1 nyersanyagot egy ellenfeledtől

* +2 befolyás egy általad választott piacon