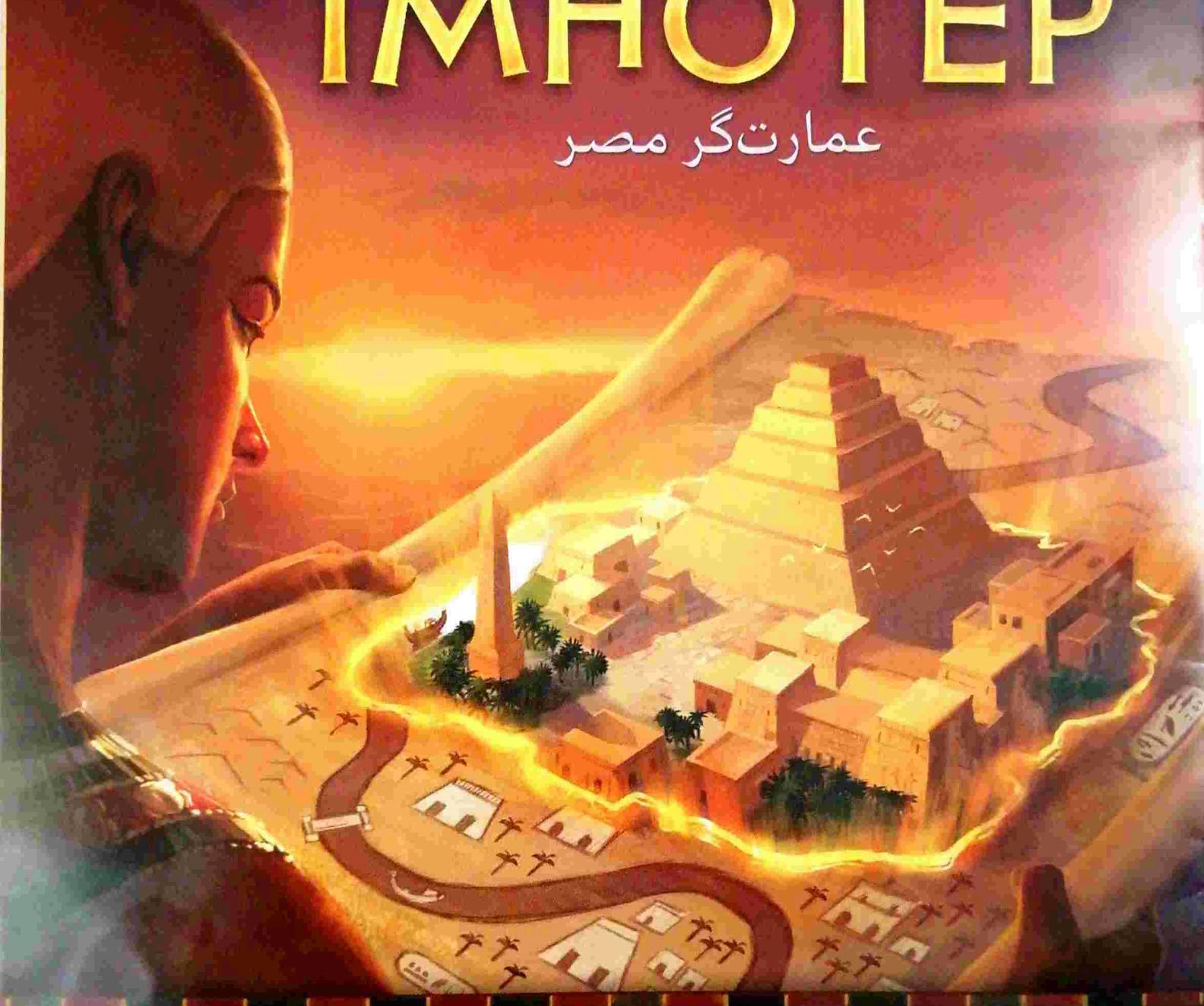


PHIL WALKER-HARDING

IMHOTEP

عمارت‌گر مصر



داستان بازی

ایمهوتپ اولین و معروفترین استاد معماری و عمارت‌گر مصر باستان بود. او را یکی از اولین دانشمندان همه چیزدان تاریخ بشریت به حساب می‌آورند برای مثال گفته می‌شود که او مسئول ساخت و ساز اولین هرم در مصر، هرم دجسور در ساغرا بوده است. آیا شما میتوانید با دستاوردهای او در ساخت و ساز بناهای مختلف در طول تاریخ رقابت کنید؟ شما کشتی‌هایی نیاز دارید که بلوک‌ها و سنگها را به محل‌های کارگاه ساختمانی منتقل کنید و برسانند ولی شما تنها کسی نیستید که تصمیم خواهید گرفت که کجا این کشتی‌ها و محموله‌ها ارسال شوند. رقای شما نیز برنامه‌های خودشان را دارند و در تلاشند که از موفقیت شما جلوگیری کنند. کشمکش و رقابت شدید بر سر ارزشمندترین محموله‌های سنگ درخواهد گرفت و به تاکتیکهای هوشمندانه و ذره‌ای شанс برای پیروزی نیاز است.

هدف بازی

هر بازیکن نقش یک استاد معمار مصری را بازی میکند. شما عدود راهنمای دارید که سنگهای خود را به محلهای مختلف انتقال دهید تا بناهایی را بسازید به طوریکه بیشترین امتیاز را از آنها کسب کنید.

زمانی که نوبت شما فرا رسید میبایست یکی از حرکتهای زیر را انجام دهید:

۱- سنگهای جدید بگیرید

۲- سنگ را روی کشتی قرار دهید

۳- کشتی را به یکی از کارگاههای ساختمانی ببرید

۴- کارت بازار آبی رنگ را بازی کنید

انتقال سنگها به شما از روشهای مختلف امتیاز میدهد.

گاهی بیشتر گاهی کمتر، گاهی بلافضله و گاهی در انتهای بازی، بازیکنی که در انتهای بازی بیشترین امتیاز را داشته باشد برنده بازی است.

اجزای بازی

۱۲- بلوك چوبی

(این بلوکها «سنگ» نامیده میشوند)

(۳۰ عدد از هر کدام در ۴ رنگ: سیاه، سفید، قهوه‌ای و طوسی)

۵- صفحه کارگاههای ساختمانی

۱- صفحه امتیازشمار

۸- توکن کشتی

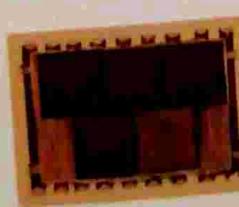
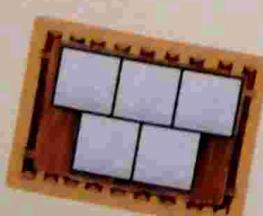
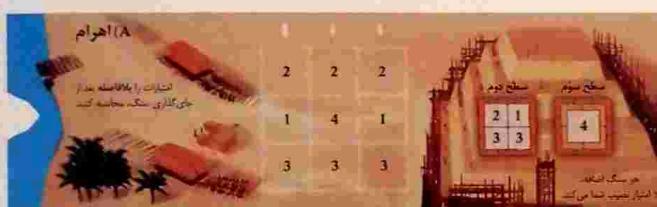
۲۱- کارت دور بازی

۳۴- کارت بازار

۴- توکن ارابه

(به ازای هر رنگ سیاه، قهوه‌ای، سفید و طوسی ۱ توکن)

توکن کشتی



صفحهای کارگاه ساختمانی

توکن‌های ارابه

آماده سازی بازی

کارت‌های دور بازی



کارت‌های بازار

- صفحه کارگاه ساختمانی را در مرکز میز بازی همانطور که در تصویر نشان داده شده است قرار دهید. تمام صفحات کارگاه ساختمانی دارای ۲ روی A و B هستند. درفعات اولیه بازی از سمت A استفاده کنید. می‌توانید از سمت B در بازی های بعدی برای تنوع دادن به بازی استاندارد خود استفاده کنید، پس از رو بودن سمت A صفحات بازی در بازی های ابتدایی اطمینان حاصل کنید.
- صفحه امتیازشماری را در سمت راست صفحات کارگاه ساختمانی قرار دهید و از این صفحه برای ثبت امتیاز تماشی بازیکنان استفاده کنید.
- توکن کشتی را در بالای صفحات، آماده قرار دهید.
- ۲۱ کارت دور بازی را از ۳۴ کارت بازار جدا کنید.
- ۳۴ کارت بازار را بزر زده و به پشت در یک دسته در سمت راست صفحه‌ی بازار (بازاری که سمت A آن رو است) قرار دهید.
- ۷ کارت دور بازی برای بازی ۲، ۳ و ۴ نفره وجود دارد.



از ۷ کارت دور بازی با تصویر ۲ سر بر روی آن، برای بازی ۲ نفره استفاده کنید.



از ۷ کارت دور بازی با تصویر ۳ سر بر روی آن، برای بازی ۳ نفره استفاده کنید.



از ۷ کارت دور بازی با تصویر ۴ سر بر روی آن، برای بازی ۴ نفره استفاده کنید.

- ۷ کارت دور بازی را بر اساس تعداد بازیکنان بردارید، به ۱۴ کارت دیگر احتیاج ندارید آنها را به جعبه‌ی بازی برگردانید از آنجایی که شما قرار است تنها ۷ دور بازی کنید لازم است که یکی از ۷ کارتی را که در مرحله قبل انتخاب کردید به طور شناسی به جعبه‌ی بازی برگردانید. ۶ کارت باقی مانده را بر بزنید و در یک دسته به پشت در کنار ۸ توکن کشتی قرار دهید.
- هر بازیکن رنگی را انتخاب کند (سیاه، سفید، طوسی و قهوه‌ای) و ارابه همان رنگ را بردارید.
- در بازی کمتر از ۴ نفر رنگهای استفاده نشده از سنگها و ارابه‌ها به جعبه بازی برمیگردد.

- تمام سنگهای را در سمت راست صفحات کارگاه ساختمانی در یک دسته به طوریکه ۱ معدن سنگ ایجاد کند قرار دهید.
- هر بازیکن یکی از سنگهای همنگ انتخابی خود را در فضای ۴۰۰ از صفحه امتیاز شماری قرار دهد.

- بازیکنی را برای شروع بازی انتخاب کنید، بازیکن آغاز کننده ۲ سنگ همنگ انتخابی اش را از معدن سنگ میگیرد و روی توکن ارابه قرار می‌دهد بازیکن دوم که بازیکن سمت چپ نفر اول است ۲ سنگ از معدن میگیرد و روی توکن ارابه قرار می‌دهد. بازیکن سوم که در سمت چپ بازیکن دوم قرار دارد ۴ سنگ از معدن سنگ میگیرد و روی توکن ارابه قرار می‌دهد و بازیکن اخیر ۵ سنگ دریافت می‌کند و همانند بقیه‌ی بازیکنان روی صفحه ارابه خود قرار می‌دهد (رنگ ارابه‌ها باید با رنگ انتخابی در ابتدای بازی بمسان باشد).



معدن سنگ
(با سنگ تمامی بازیکنان)



صفحه امتیازشماری
شما میتوانید بیش از ۴۰ امتیاز بدست آورید. در این صورت میتوانید سنگ خود را ۱ دور دیگر دور صفحه بچرخانید و امتیازات را محاسبه کنید، ولی به خاطر داشته باشید که شما قبلاً یک دور صفحه را طی کرده‌اید.



بازیکن آغاز کننده
(با دو سنگ روی توکن ارابه)

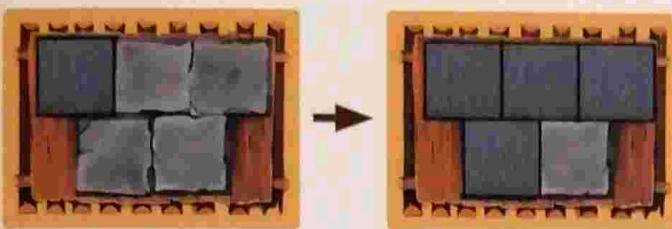
دوند کلی بازی

نوبت بازیکنان:

هر بازیکنی که نوبت اوست میبایست دقیقاً یکی از حرکتهای زیر را انجام دهد.

دریافت سنگهای جدید:

۳ سنگ از همان رنگی که در ابتدای بازی انتخاب کردید از معدن سنگ بگیرید و روی توکن ارابه قرار دهید.



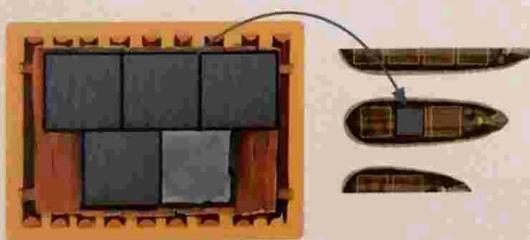
توجه: توکن ارابه شما مانکریم فضایی برای قراردادن ۵ سنگ را دارد برای مثال اگر توکن ارابه شما ۳ فضای خالی داشته باشد و شما بخواهید از این حرکت استفاده کنید تنها میتوانید ۲ سنگ از معدن سنگ دریافت کنید، اگر هیچ سنگی در معدن سنگ از همان رنگ انتخابی تان در ابتدای بازی باقی نمانده باشد نمیتوانید سنگ بیشتری بگیرید.

یا

۱ سنگ را بر روی ۱ کشتی قراردهید:

۱ سنگ از روی ارابه خود بردارید و بر روی یکی از فضاهای خالی موجود بر روی یکی از کشتی‌هایی که هنوز به کارگاه ساختمانی نرفته است قراردهید.

اگر هیچ سنگی روی ارابه نداشته و یا هیچ فضای خالی روی هیچ کدام از کشتی‌ها نباشد، شما مجاز به انجام این حرکت نیستید.



یا

۱ کشتی را به یکی از محلهای کارگاه ساختمانی ببرید:

۱ کشتی را میتوان با درنظر گرفتن دو شرط به یکی از کارگاه‌های ساختمانی برد.

۱- کشتی حداقل میبایست با مینیمم سنگهای موردنیاز برای حرکت بارگیری شده باشد. تعداد شکل سنگهای طوسی در ابتدای هر کشتی شان دهنده‌ی حداقل تعداد برای حرکت کشتی است.

۲- محل کارگاه ساختمانی‌ای که کشتی قرار است به آن برود باید فضای بندر خالی داشته باشد به عبارت دیگر هیچ کشتی دیگری قبل از محل نرفته باشد.

سپس سنگهای کشتی‌ها باید توسط صاحبانشان (براسان رنگ) به ترتیب از ابتدای کشتی به سمت انتهای آن تخلیه شوند و به کارگاه‌های ساختمانی برده شوند _ شروع تخلیه با تزدیکترین سنگ به اول کشتی است_ توجهی به فضاهای خالی روی کشتی نداشته باشید.

- در ابتدای هر دور باری، کارت رویی را از دسته کارتهایی که در پشت آنها تصویر ۱ کشتی به صورت گرد قرار گرفته (همان ۶ کارتی که تصویر ۲ یا ۳ یا ۴ سر روی آن است و شما در مرحله‌ی چینش بازی آنها را به پشت در سمت راست صفحه‌ی کارگاه ساختمانی قراردادید) را برگردانید. کارت برگردانده شده نشان میدهد که کدام ۴ کشتی در این دور بازی در دسترس هستند. کشتی‌های مشخص شده بر روی کارت را در سمت چپ صفحه‌ی کارگاه ساختمانی با فاصله از هم قراردهید. در بازی کشتی‌هایی با ظرفیت‌های مختلف وجود دارد.

۲ کشتی با فضای ۴ سنگ

۳ کشتی با فضای ۳ سنگ

۲ کشتی با فضای ۲ سنگ

۱ کشتی با فضای ۱ سنگ



برای مثال اگر کارتی را که شما بر میگردانید تصویر بالا را داشته باشد باید ۱ کشتی با ظرفیت ۴ سنگ، ۱ کشتی با ظرفیت ۳ سنگ و ۲ کشتی با ظرفیت ۲ سنگ را بردارید و با کمی فاصله سمت چپ صفحه‌ی کارگاه ساختمانی مطابق شکل قراردهید.

- سپس ۴ کارت رویی از دسته کارتهای بازار را برگردانید به طوریکه روی آن دیده شود و در چهار مکان مشخص شده روی صفحه‌ی بازار همانند شکل قرار دهید.



توجه داشته باشید که اگر دسته‌ی کارتهای بازار تمام شد کارتهای سوخته را نمی‌بینید تا دوباره دسته کارت بازار جدیدی داشته باشید.

- سپس تعاضی بازیکنان به صورت نوبتی، نوبت‌هایشان را بازی می‌کنند که با بازیکن اول شروع می‌شود. هر دور به یکی از شکلهایی که در ادامه توضیح داده خواهد شد انجام می‌شود

پایان یک دور بازی:

زمانی که هر ۴ کشتی به کارگاه‌های ساختمانی برده شوند، آن دور از بازی بلا فاصله خاتمه خواهد یافت. حال امتیازات معبد محاسبه می‌شود. هرستنگی که از بالا نمایان باشد ۱ امتیاز محسب می‌شود به عبارت دیگر، سنجگهایی که توسط سنجگهای دیگر پوشیده و پنهان شوند امتیازی در بر نخواهد داشت.



برای مثال امتیازات معبد در انتهای هر دور محاسبه می‌شود. بازیکن طویل ۲ امتیاز باست دو سنجگی که از بالا نمایان هستند می‌گیرد در حالی که بازیکتهای سفید، سیاه و قهوه‌ای هر کدام باست یک سنجگی که از بالا قابل رویت است ۱ امتیاز می‌گیرند.

آماده سازی برای دور بعدی بازی:

۰ ۴ کشتی را به دسته بقیه کشتی‌ها در بالای صفحه برگردانید.

- تمامی کارتهای بازار را جمع‌آوری کنید و آنها را روی دسته کارت‌های سوخته قرار دهید.

- تمامی سنجگهایی که روی ارابه و محله‌ای کارگاه ساختمانی قرار دارند سرجای خود باقی خواهند ماند.

دور بعدی آغاز خواهد شد.

کارت دور بعدی بازی را برگردانید و ۴ کشتی نشان داده شده برروی آن را سمت چپ صفحه کارگاه‌های ساختمانی قرار دهید. ۴ کارت بازار جدید را برگردانید و برروی صفحه ی بازار قرار دهید. بازیکن آغاز کننده این دور بازی، بازیکن سمت چپ نفری است که چهارمین کشتی در دور قبل را حرکت داد.

پایان بازی:

بازی بعد از ۶ دور پایان می‌یابد
سپس سنجش امتیازات نهایی و امتیاز شماری‌ها شروع می‌شود.

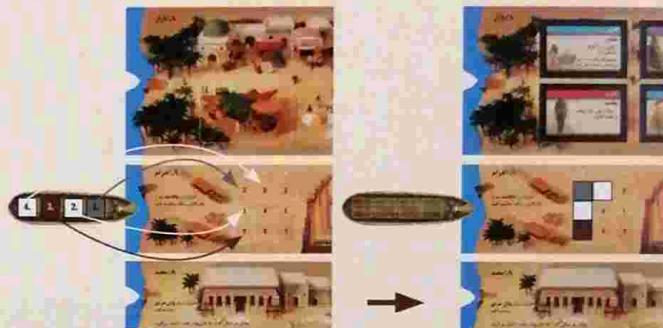
نحوه امتیاز شماری:

امتیاز شماری را با سنجگهای مقبره آغاز کنید. نحوه امتیاز شماری سمت A مقبره در صفحه ۷ زیر تیر مقبره سمت A توضیح داده شده است سپس نوبت به ارزشیابی ابلیسک‌ها میرسد. نحوه امتیاز شماری آنها در صفحه ۸ زیر تیر ابلیسک‌ها سمت A توضیح داده شده است. کارت‌های تزئینات و کارت‌های بازار امتیازاتی را بر اساس آنچه که برروی آنها چاپ شده است در اختیار بازیکنان قرار می‌دهند. نحوه امتیاز شماری کارت‌ها در صفحه ۱۲ توضیح داده شده است. کارت‌های بازار آبی رنگ استفاده نشده هر کدام ۱ امتیاز دارند بازیکنی که بیشترین امتیاز را داشته باشد برنده بازی است. در صورت تساوی، بازیکنی که تعداد سنجگی بیشتری برروی هر دور خود دارد برنده است و در صورت تساوی محدود در تعداد سنجگها و امتیازات هر دو بازیکن به صورت همزمان پیروز بازی هستند.

در هر کدام از ۵ کارگاه ساختمانی قوانین متفاوتی برای چیزی که صاحب سنج در ازای هرستنگی که به این محلها انتقال میدهد دریافت می‌کند وجود دارد.

امتیازات بازار (Market) و هرم (Pyramid) بلا فاصله محاسبه می‌شوند. امتیازات معبد (Temple) در انتهای هر دور از بازار محاسبه می‌شود و امتیازات مقبره (Burial Chamber) و ابلیسک‌ها (Obelisks) در پایان بازی. قوانین دقیق هر محل در صفحه های ۷ و ۸ در بخش توضیحات سمت A برای هر کارگاه ساختمانی آمده است و میتوانید مطالعه کنید.

نکته مهم: هر بازیکن مجاز است یک کشتی را به کارگاه ساختمانی ببرد حتی اگر خودش سنجگی برروی آن کشتی نداشته باشد ولی الزامی است که دو شرط ذکر شده درباره انتقال کشتی‌ها حتما رعایت شود. بعد از اینکه کشتی به محل رفت، کشتی از سنجگ تخلیه شده و تا انتهای همان دور در محل بارگیری اسکله بروی کارت باقی خواهد ماند به این ترتیب شما متوجه خواهید شد که هیچ کشتی دیگری در همان دور از بازار اجازه رفتن به آن منطقه کارگاه ساختمانی را ندارد. به هیچ وجه بیش از ۱ کشتی نمیتواند به یک کارگاه ساختمانی برود

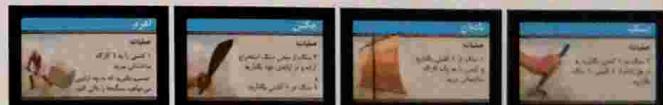


مثال: این کشتی با ظرفیت ۴ سنج به هرم رفته است، تخلیه با اولین و نزدیکترین سنج به ابتدای کشتی آغاز می‌شود، حال تمامی سنجگها برروی هرم قرار داده خواهد شد. هرم بلا فاصله امتیازاتی را بر اساس هر سنجگی که انتقال داده شده و ارزش عددی که برروی کارت نشان داده شده است میدهد.

با

۱ کارت بازار آبی رنگ را بازی کنید:

اگر شما یکی از این کارت‌های دارید میتوانید بازی کنید و از مزایای آنها بهره‌مند شوید. کارت بازی شده برروی دسته کارت‌های سوخته در گوشه‌ای قرار می‌گیرد. شما تنها میتوانید ۱ کارت بازار آبی رنگ را در هر دور بازی کنید. هر بازیکن فقط در نوبت خودش حرکت مورد نظر خود را انجام خواهد داد.



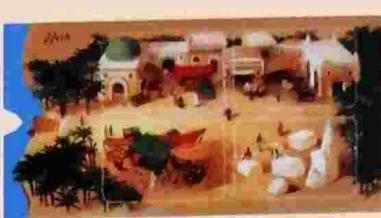
هر بازیکن مجاز است تنها یک حرکت در هر نوبت خود انجام دهد. در هر دور از بازی ممکن است بارها و بارها نوبت یک بازیکن شود، یک دور بازی تمام نمی‌شود تا زمانی که هر چهار توکن کشتی به محلهای مختلف برده شوند.

نکته مهم: از آنجایی که ۴ کشتی در هر دور بازی در دسترس هستند همیشه یکی از ۵ محل کارگاه ساختمانی خالی از کشتی خواهد ماند.

توضیحات سمت A کارتهای کارگاه ساختمانی

بازار (Market A)

برای هر سنگ انتقال یافته به این محل بازیکن صاحب سنگ میتواند بلاfaciale به انتخاب خود یکی از ۴ کارت (به رو) را از روی صفحه بازار را انتخاب کند توضیحات کارتهای متفاوت بازار در صفحه ۱۲ آمده است.

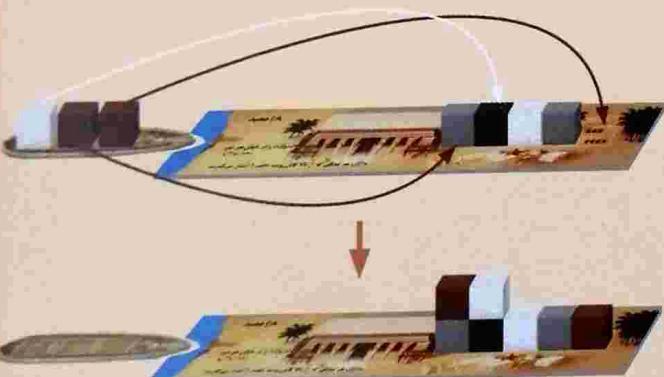


مثال: تصویر راهنمای بالا نشان میده که هرم کامل شده به چه شکل خواهد بود.

معبد (Temple A)

برای هر سنگی که به اینجا انتقال پیدا میکند صاحب سنگ در انتهای همان دور به ازای سنگهایی که از بالا دیده شود امتیازاتی را

میگیرد. سنگ‌ها را روی فضای خالی بعدی قرار دهید. قرار گیری سنگ‌ها از چپ شروع میشود و تا پر شدن یک ردیف ادامه خواهد داشت. در بازی های ۳ و ۴ نفره هر ۵ فضا پر خواهد شد ولی در بازی ۲ نفره فقط ۴ فضا اول پر خواهد شد. زمانی که ردیف اول پر شد ردیف دوم را روی ردیف اول از سمت چپ مانند چینش ردیف اول شروع به ساختن کنید. سنگهای قرار گرفته در ردیف اول در طول بازی پوشیده خواهد شد و همچنین ردیف‌های بعدی و بالایی هیچ محدودیت ارتقای وجود ندارد.



مثال: این کشتی با ظرفیت ۳ سنگ به معبد آورده شده. سنگ قهوه‌ای اول به فضای خالی آخر برده خواهد شد در پایین ترین سطح و سنگ قهوه‌ای دوم در اولین فضا در ردیف دوم قرار میگیرد و سنگ سفید در مکان دوم از ردیف دوم قرار میگیرد.

مقبره (Burial Chamber A)

برای هر سنگی که به این محل انتقال پیدا میکند صاحب سنگ امیازاتی را در انتهای بازی دریافت میکند. میکند سنگها ستون به ستون قرار میگیرند. قرار گیری سنگها از اولین ستون سمت چپ از بالاترین نقطه شروع میشود و تا پر شدن

ستون ادامه خواهد یافت و سپس ستون بعدی از بالا به پایین پر خواهد شد و این کار ادامه خواهد یافت.

نکته مهم: سنگهای انتقال پیدا کرده به این محل بعد از برداشته شدن کارتها توسط صاحبانشان باید به محل معدن سنگ برگردند. کارتهای پرداشته شده توسط شما باید به رو، رویدرویتان قرار داشته باشد. دستورات نوشته شده روی کارت‌های قرمز باید بلاfaciale انجام شوند سپس این کارت‌ها باید در کنار کارت‌هایی که از بازی کنار گذاشته شده‌اند (کارت‌های سوخته) قرار گیرند. کارت‌های بازار آبی رنگ میتوانند در دورهای آینده به محض اینکه دوباره نوبت بازیکن فرارسید بازی شوند، توجه داشته باشید که بازی کردن این کارت‌ها یک حرکت محسوب میشود و بازیکن بعد از بازی کردن این کارت مجاز به حرکت دیگری نخواهد بود. کارت‌های بنسخ مجسمه و کارت‌های سبز ترقیات امتیازاتی را در انتهای بازی اختیار بازیکنان قرار میدهد.



مثال: این کشتی با ظرفیت ۴ سنگ به بازار وارد میشود بازیکن سفید ابتدا میتواند یکی از کارت‌ها را انتخاب کند و او کارت بادیان (Sail) را انتخاب میکند سپس نوبت بازیکن قهوه‌ای است و او کارت مجسمه را انتخاب میکند و در آخر بازیکن طوسی کارت اهرم (Lever) را انتخاب میکند و در نهایت تمامی سنگهایی که روی کشتی بودند به معدن برمیگردند.

هرم (Pyramid A)

برای هر سنگی که به این محل انتقال داده میشود، صاحب سنگ بلاfaciale امیازاتی را دریافت میکند. سنگ بعدی را در فضای خالی بعدی در هرم قرار دهید. سنگها به صورت ستونی پر میشوند و ستون به ستون جلو میروند. شروع پر شدن سنگها از فضای بالا و سمت چپ خواهد بود و تا پر شدن آن ستون ادامه پیدا میکند. این کار را به همین شکل از بالا به پایین برای ستون مرکزی و ستون انتهایی انجام دهید. وقتی طبقه اول (یک مربع 2×2 از سنگ) کامل شد کارگاه ساختمانی طبقه دوم را همانطور که در تصویر راهنمای نشان داده شده است ادامه دهد. بار دیگر شروع سنگ گذاری را از بالاترین نقطه‌ی سمت چپ (دقیقاً همانجا) که سنگ گذاری طبقه اول را شروع کردید) شروع کنید. طبقه دوم از یک مربع 2×2 تشکیل شده از سنگ ساخته میشود. زمانی که کارگاه ساختمانی طبقه دوم به اتمام رسید بنای هرم را تا طبقه سوم ادامه دهد. طبقه‌ی سوم تنها شامل یک سنگ میشود. توجه داشته باشید، هر سنگی را که قرار می‌هید بنابر امتیازی که برروی صفحه نوشته شده است امتیاز دریافت میکند. ارزش فضاهای طبقات دوم و سوم هرم در سمت راست صفحه‌ی هرم نشان داده شده است.



امتیازات به صورت زیر در بازی ۲ نفره تقسیم میشوند:
بازیکنی که بلندترین ابلیسک را دارد ۱۰ امتیاز، بازیکن دیگر ۱ امتیاز از آن خود خواهد کرد.

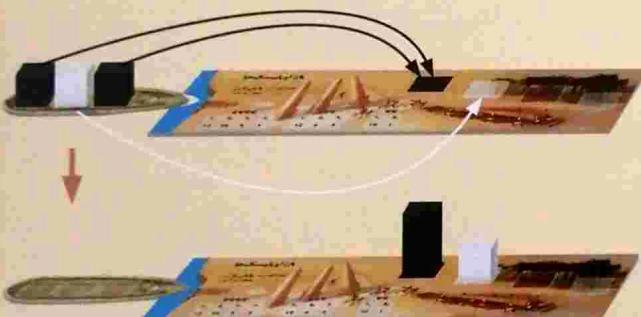
امتیازات به صورت زیر در بازی ۳ نفره تقسیم میشوند:
بازیکنی که بلندترین ابلیسک را ساخته باشد ۱۲ امتیاز، بازیکن دوم با بلندترین برج ۶ امتیاز و بازیکن دیگر ۱ امتیاز از آن خود خواهد کرد.

امتیازات به صورت زیر در یک بازی ۴ نفره تقسیم میشوند:

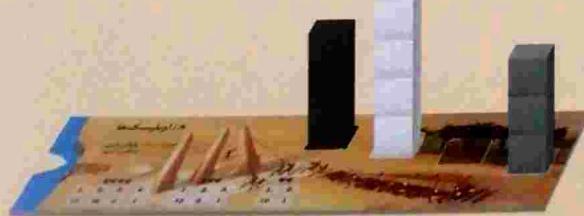
بازیکنی که بلندترین ابلیسک را داشته باشد ۱۵ امتیاز، بازیکن دوم با بلندترین برج ۱۰ امتیاز، بازیکن سوم با بلندترین برج ۵ امتیاز و بازیکن کوتاهترین برج ۱ امتیاز بدست خواهد آورد.

نکات مهم:

- شما برای شرکت در امتیاز شماری ابلیسک باید حداقل ۱ سنگ را به آن منتقل کرده باشید.
- در صورت تساوی، کل امتیازات را بین بازیکنانی که مساوی شده‌اند تقسیم کنید و اگر که تقسیم اعداد باعث شد که حاصل عددی ناکامل بود آن را به سمت عدد پایینی گرد کنید.



مثال: این کشتی با ظرفیت ۳ سنگ به کارگاه ساختمانی ابلیسک‌ها آورده شده است. سنگها را روی رنگ مشخص شده به شکل یک برج قرار دهد.



مثال: در یک بازی ۴ نفره، بازیکن سیاه با یک برج ۳ سنگ، بازیکن سفید با یک برج ۴ سنگ، بازیکن قهوه‌ای بدون برج و بازیکن طوسی بازی را با یک برج ۳ سنگ به اتمام میرساند، این بدان معناست که بازیکن سفید ۱۵ امتیاز میگیرد، بازیکنان طوسی و سیاه به طور مشترک جایگاه دوم و سوم را بدست آورده اند. آنها ۷.۵ امتیاز بدست می‌آورند (۵+۱=۷.۵). از آنجایی که طبق قوانین بازی ۷.۵ امتیاز وجود ندارد و باید به عددی کامل تبدیل شود پس بنابر قوانین این عدد به سمت پایین گرد خواهد شد و درنتیجه بازیکن طوسی و سیاه هر کدام ۷ امتیاز از آن خود میکنند. (دلیل جمع شدن عدد ۱۰ و ۵ این است که طبق قوانین در بازی ۴ نفره نفر اول ۱۵ امتیاز میگیرد و از آنجایی که بازیکن قهوه‌ای هیچ برجی ندارد و نفر آخر است پس بازیکن طوسی و سیاه مشترک کارگاه دوم و سوم را بدست می‌آورند طبق قوانین در بازی ۴ نفره، نفر دوم ۱۰ امتیاز و نفر سوم ۵ امتیاز به همین دلیل عدد ۱۰ و ۵ با یکدیگر جمع شده اند) بازیکن قهوه‌ای نیز هیچ امتیازی نخواهد گرفت چون هیچ سنگی را به صفحه‌ی کارگاه ساختمانی منتداشتند.

مقبره‌های اتفاقی نامحدود از راست است، به عبارت دیگر هر تعداد ستونی که بخواهید را میتوانید از سمت راست اضافه کنید تا انتهای صفحه. انتهای بازی امتیازات به نحوه‌ی زیر محاسبه شوند:

هر فضا شامل یک سنگ همزنگ یا بیشتر که به هم متصل باشد براساس تعداد آنها امتیازاتی دربرخواهد داشت. سنگها به هم متصل باید حداقل از یک خلخال باشند، توجه داشته باشید که سنگهایی که به صورت قطری دریک راستا قرار میگیرند متصل محسوب نمیشوند.

۱x	2x	3x	4x	5x	...
1	3	6	10	15	+2

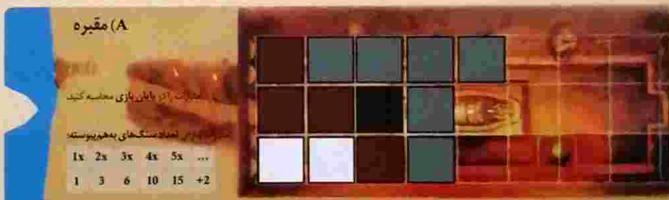
تعداد سنگ‌ها:

امتیاز:

در فضاهایی با سنگ‌های متصل بیش از ۵ تا هر سنگ متصل اضافی ۲ امتیاز اضافی خواهد داشت.
نکته مهم: هر بازیکن میتواند از بیش از یک فضای متصل توسط سنگها امتیاز بگیرد پس فقط امتیازات بزرگترین فضا را محاسبه نکند.



برای مثال این کشتی با ظرفیت ۴ سنگ به مقبره آورده شده است سنگها به ترتیب تخلیه شده و در اتاق به صورت ستونی از بالا به پایین با شروع از بالاترین نقطه و سمت چپین ستون قرار میگیرد.



برای مثال در یک بازی ۴ نفره مقبره میتواند شکل راهنمایی که در بالا نشان داده شده است باشد. بازیکن سفید باید دو سنگی که به هم متصل کرده طبق جدول ۳ امتیاز میگیرد. بازیکن سیاه باید فضایی که با ۱ سنگ اشغال کرده ۱ امتیاز میگیرد و بازیکن قهوه‌ای ۶ امتیاز طبق جدول باید ۳ سنگی که در کنار هم گذاشته ۱ امتیاز باشد تک سنگی که بر روی صفحه قرار داده است دریافت میکند و در مجموع ۷ امتیاز بدست می‌آورد. بازیکن طوسی طبق جدول ۱۷ = $15 + 2 = 17$ یعنی ۱۷ امتیاز دریافت میکند.

ابلیسک‌ها (Obelisks A)

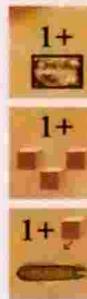
برای سنگهایی که بازیکنان به اینجا انتقال می‌هند در انتهای بازی امتیاز دریافت میکنند هر سنگی را که به این محل انتقال میدهد بروی فضای مشخص شده قرار دهد به طوریکه رنگ سنگها با رنگ مشخص شده روی صفحه همخوانی داشته باشد سنگهایی که در هر دور بازی به این مکان انتقال پیش میکنند روی هم چند میشوند به طوریکه یک برج از سنگها را داشته باشید توجه کنید که هر بازیکن ابلیسک خودش را خواهد داشته امتیازات را در انتهای بازی جمع بزنید در ضمن توجه داشته باشید که بلندترین ابلیسک بیشترین امتیاز را خواهد گرفت.

تنوع

(سمت B کارگاه ساختمانی):

تمام صفحات کارگاه ساختمانی دارای دو طرف A و B هستند و بهتر است همیشه بازی را از سمت A شروع کنید و بعد سراغ سمت B بروید. چرا از ترکیهای متنوع استفاده نکنیم؟!

: (Market B) بازار

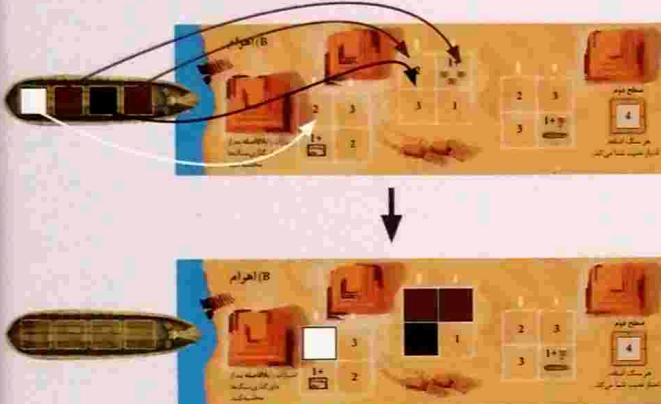


شما ۱ امتیاز میگیرید و میتوانید کارت رویی را از دسته‌ی بازار بردارید.

شما ۱ امتیاز میگیرید و بلافاصله ۳ سنگ از معدن خواهید گرفت و آنها را روی توکن اربابه قراردهید.

شما ۱ امتیاز میگیرید و میتوانید ۱ سنگ را از روی توکن اربابه برداشته و بر روی یکی از کشتی‌ها که هنوز به کارگاه ساختمانی ترقه قرار دهد.

کارگاه ساختمانی هر هرم از فضای بالا سمت چپ شروع شده و سنتگها به صورت ستونی قرار میگیرند. هر سنگ در طبقه دوم هرم دارای ارزش ۴ امتیازی است، لازم به ذکر است زمانی که ساخت همه‌ی اهرام به اتمام رسید، اگر سنگی به این صفحه انتقال داده شود هر کدام ۱ امتیاز در برخواهند داشت و در لبه‌ی سمت راستی صفحه هرم قرار خواهند گرفت.

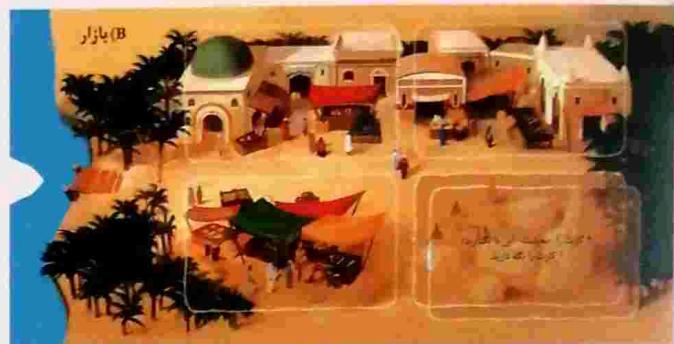


برای مثال این کشتی با ظرفیت ۴ سنگ به محل کارگاه ساختمانی اهرام انتقال داده شده است. بازیکن قهوه‌ای سنگ اول خود را بروی فضای اول از هرم وسطی قرار میدهد و سپس بازیکن سیاه سنگ خود را برروی فضای دوم از هرم وسطی قرار میدهد و بعد از آن بازیکن قهوه‌ای سنگ دوم خود را در فضای سوم از هرم وسطی قرار میدهد و در نهایت بازیکن سفید سنگ خود را در فضای اول هرم سمت چپ قرار میدهد.

: (Temple B) معبد



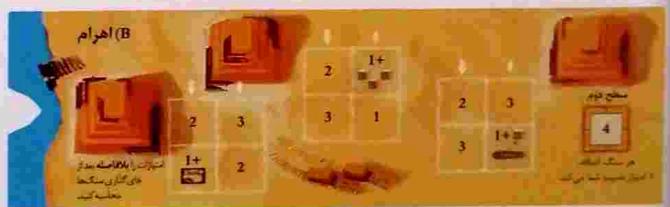
سمت B صفحه معبد کاملاً مثل سمت A کار میکند بجز موارد زیر: در انتهای هر دور، امتیازات ویژه‌ای برای هر سنگی که از بالا قابل رویت باشد بر اساس جایی که هر سنگ قرار گرفته است، وجود دارد.



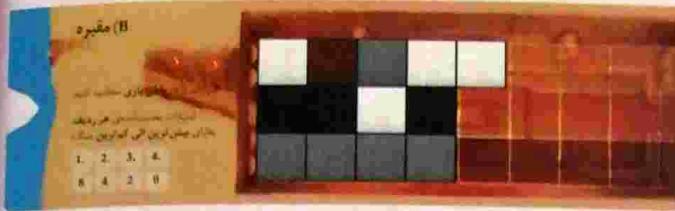
سمت B صفحه بازار کاملاً مانند سمت A عمل میکند بجز موارد زیر: در ابتدای دور، ۲ کارت را به پشت در دریف پایین سمت راست (ایه جای ۱ کارت به رو) قراردهید. اگر سنگی در این محل قرار گیرد میتوانید هر ۲ کارت را بردارید یکی از آنها را انتخاب کنید، نگه دارید و دیگری را در درسته‌ی کارتهای سوخته قراردهید.



: (Pyramid B) هرم



سمت B صفحه بازار کاملاً مانند سمت A عمل میکند بجز موارد زیر: برای سنگی که به این مکان انتقال داده میشود، صاحب سنگ میتواند انتخاب کند که در ساخت کدام یک از ۲ هرم شرکت کند و سنگ خود را در کدام هرم قرار دهد. بعضی از این هرم‌ها امتیازات خاصی را به بازیکنان میدهند.



مثال: همانطور که میدانید امتیاز شماری مقبره در انتهای بازی انجام میشود.

شما میتوانید ۱ امتیاز بگیرید یا اگر ترجیح میدهید میتوانید ۲ سنگ از معدن بردارید و آنها را روی توکن ارباب قرار دهید.



شما ۲ امتیاز میگیرید.

شما کارت رویی بازار را از دسته‌ی کارتها (نه آنها که روی صفحه‌ی بازار قرار دارند) پر میدارید.



در ردیف بالا بازیکن سفید بیشترین تعداد سنگ را دارد، یعنی سه سنگ، طبق جدول چاپ شده روی صفحه مقبره نفر اول ۸ امتیاز از آن خود خواهد کرد. بازیکنان طوسی و قهوه‌ای با تساوی در تعداد سنگ یعنی هر کدام ۱ عدد جایگاه دوم و سوم را بدست می‌آورند به همین دلیل طبق دورور العمل هر کدام از این بازیکنان ۳ امتیاز دریافت میکنند.
 $(2+4)/2=3$

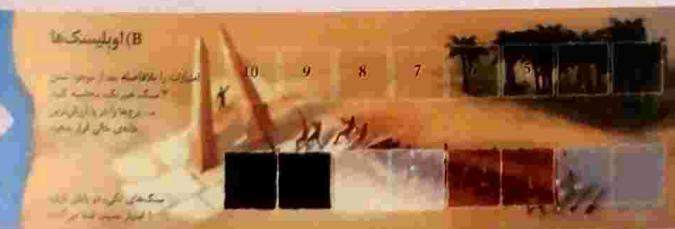


در ردیف وسط بازیکن سیاه بیشترین تعداد سنگ را دارد یعنی ۳ سنگ پس جایگاه اول از آن اوست و به این دلیل ۸ امتیاز دریافت میکند. بازیکن سفید جایگاه دوم را از آن خود میکند و ۴ امتیاز میگیرد. از آنجایی که بازیکن قهوه‌ای و طوسی سنگی ندارند پس امتیازی به آنها تعلق نخواهد گرفت.



در ردیف آخر بازیکن طوسی با ۴ سنگ بیشترین تعداد سنگ را به خود اختصاص داده و از این بابت ۸ امتیاز میگیرد. هیچ کدام از بازیکنان دیگر امتیازی دریافت نخواهند کرد چون سنگی را به این محل انتقال نداده‌اند.

ابلیسک‌ها (Obelisks B):

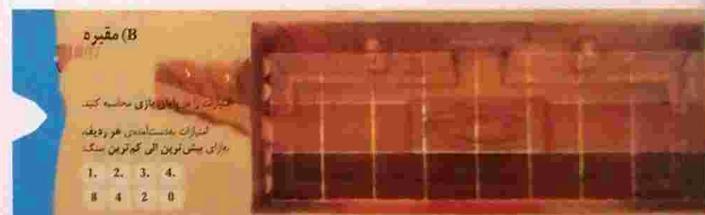


سمت B صفحه‌ی ابلیسک‌ها کاملاً مانند صفحه‌ی A عمل میکند مگر موارد زیر:

هر سنگی که به اینجا انتقال پیدا کند باید ببروی فضای همنگ با خود سنگ قرار گیرد. زمانی که سومین سنگ برای هر کدام از رنگها به محل انتقال پیدا کرد بلافصله امتیاز شماری برای آن رنگ (آن بازیکن) شروع میشود. آن ۲ سنگ در یک دسته (برچ ۲ سنگ) در فضایی با بالاترین امتیاز قرار میگیرند و بازیکن بلافصله امتیازش را دریافت میکند. تک سنگهایی که توانستند در انتهای بازی شکل یک ابلیسک را بدene در انتهای بازی هر کدام ۱ امتیاز به همراه خواهند داشت.

مثال: امتیاز شماری معبد در انتهای هر دور انجام میشود، بازیکن طوسی میتواند تصمیم بگیرد که ۱ امتیاز بگیرد یا ۲ سنگ از معدن، بازیکن قهوه‌ای ۲ امتیاز میگیرد، بازیکن سفید باید تصمیم بگیرد که ۱ امتیاز بگیرد یا ۲ سنگ از معدن به علاوه بازیکن سفید باید کارت رویی از دسته کارتها بازار را نیز بردارد و در نهایت بازیکن سیاه باید تصمیم بگیرد که ۱ امتیاز دریافت کند یا ۲ سنگ از معدن.

مقبره B (Burial Chamber B)



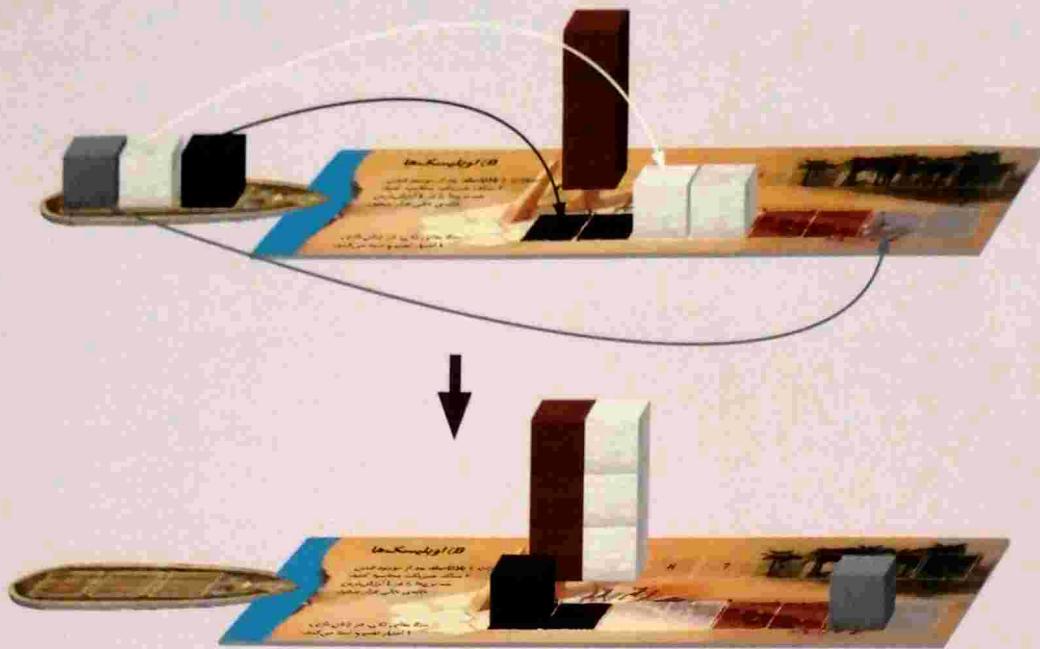
سمت B صفحه‌ی مقبره کاملاً مثل صفحه‌ی سمت A کار میکند بجز موارد زیر: در انتهای بازیکنان بابت بیشترین تعداد سنگ در ۳ ردیف، امتیازاتی دریافت میکنند لازم به ذکر است که هر ردیف جداگانه شمارش میشود.

نکات مهم:

- شما باید حداقل ۱ سنگ در آن ردیف داشته باشید تا در شمارش و ارزشیابی امتیازات آن ردیف شرکت داده شوید.

- نیازی نیست سنگهای هرزنگ در مجاورت یکدیگر قرار داشته باشند.

- در صورت تساوی امتیاز هرزنگ به هر رتبه را جمع بزنید و نتیجه را تقسیم بر تعداد بازیکنانی که در تساوی سهم داشتند کنید، در صورت کامل نبودن عدد حاصله را به سمت پایین گرد کنید.



مثال: این کشتی با ظرفیت ۳ سنگ به کارگاه ساختمانی ابليسک‌ها آورده شده است، بازیکن سیاه سنگش را برروی یکی از فضاهای خالی روی صفحه قرار میدهد، بازیکن سفید سنگش را به دو سنگ قبلی اضافه میکند و از آنجا که او الان ۳ سنگ در کارگاه ساختمانی ابليسک‌ها دارد این سنگها را در یک دسته به حالت برج در فضای خالی بعدی (با ارزش ۹ امتیاز) قرار میدهد و بلافاصله ۹ امتیاز را از آن خودش میکند و بعد از آن بازیکن طوسی سنگش را برروی یکی از فضاهای طوسی رنگ خالی برروی صفحه قرار میدهد.

تنوع بیشتر(خشم فرعون)

اگر میخواهید با قوانین سختگیرانه تری بازی کنید، میتوانید به شکل زیر بازی را سختتر و با قوانین بیشتر بازی کنید. اگر در ساخت و ساز تمام بنها شرکت نکنید مجازات میشود، این بدان معناست که اگر بازیکنی حداقل ۱ سنگ به هریک از ۴ محل کارگاه ساختمانی انتقال ندهد (هرم، معبد، مقبره و ابليسک) در انتهای بازی ۵ امتیاز از دور خواهد داد.



نگاهی سریع به توضیحات کارت‌های بازار:

کارت‌های بازار آبی رنگ:
شما فقط و فقط میتوانید دقیقاً ۱ کارت بازار آبی رنگ را در هر نوبت خود بازی کنید توجه داشته باشید که استفاده از کارت‌های آبی رنگ چیزی اضافه بر حرکتها شما در بازی نیست بلکه به جای یکی از سه حرکت دریافت سنگها جدید حرکت دادن کشتی‌ها و قرار دادن یکی از سنگها روی کشتی است. در این بازی 4^{th} نوع کارت بازار آبی رنگ وجود دارد.

اهرم (Lever) (۲ عدد):
زمانی که شما این کارت را بدهست می‌آورید تا زمانی که از آن استفاده نکردید در مقابلتان به رو باقی خواهد ماند در نوبت‌های بعدی خود برای استفاده از این کارت می‌باشد دستورالعمل آن را که اینگونه است ۱ بار اجرا کنید: ۱ کشتی را به یکی از کارگاه‌های ساختمانی انتقال دهید و ترتیب تخلیه سنگها از روی کشتی به محل را خودتان انتخاب کنید لازم به ذکر است که هر 2^{nd} شرط لازم برای جایه‌جایی کشتی‌ها باید برقرار باشند بعد از بازی کردن این کارت آن را در دسته کارت‌های سوخته قرار دهید. توجه داشته باشید که اگر تا انتهای بازی از این کارت استفاده نکنید ۱ امتیاز باابت آن دریافت خواهد کرد.

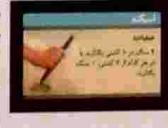


کنید: ۱ کشتی را به یکی از کارگاه‌های ساختمانی انتقال دهید و ترتیب تخلیه سنگها از روی کشتی به محل را خودتان انتخاب کنید لازم به ذکر است که هر 2^{nd} شرط لازم برای جایه‌جایی کشتی‌ها باید برقرار می‌گیرد، بعد از بازی کردن این کارت آن را در دسته کارت‌های ساختمانی ثابت می‌ماند و دستخوش تغییر نمی‌شود. این کارت‌ها بعد از عمل به دستور آنها در دسته کارت‌های سوخته قرار می‌گیرند.

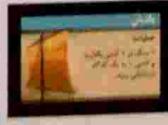
چکش (Hammer) (۲ عدد):
زمانی که شما این کارت را بدهست می‌آورید تا زمانی که از آن استفاده نکردید اید در مقابلتان به رو باقی خواهد ماند. در نوبت‌های بعدی خود برای استفاده از این کارت می‌باشد دستورالعمل آن را که اینگونه است ۱ بار اجرا کنید: ۳ سنگ از معدن سنگ بگیرید و آن را توکن از ابیه قرار دهید و یک سنگ را از روی توکن از ابیه برداشته و پرروی یکی از کشتی‌ها قرار دهید. بعد از بازی کردن این کارت آن را در دسته کارت‌های ساختمانی سوخته قرار دهید. توجه داشته باشید که اگر تا انتهای بازی از این کارت استفاده نکنید ۱ امتیاز باابت آن دریافت خواهد کرد.



اسکنه (Chisel) (۳ عدد):
زمانی که شما این کارت را بدهست می‌آورید تا زمانی که از آن استفاده نکردید اید در مقابلتان به رو باقی خواهد ماند. در نوبت‌های بعدی خود برای استفاده از این کارت می‌باشد دستورالعمل آن را که اینگونه است ۱ بار اجرا کنید: ۲ سنگ را روی یک کشتی یا 2^{nd} سنگ را روی ۲ کشتی (یعنی روی هر کشتی فقط ۱ سنگ) قرار دهید. بعد از بازی کردن این کارت آن را در دسته کارت‌های ساختمانی سوخته قرار دهید توجه داشته باشید که اگر تا انتهای بازی از این کارت استفاده نکنید ۱ امتیاز باابت آن دریافت خواهد کرد.



بادبان (Sail) (۳ عدد):
زمانی که شما این کارت را بدهست می‌آورید تا زمانی که از آن استفاده نکردید اید در مقابلتان به رو باقی خواهد ماند. در نوبت‌های بعدی خود برای استفاده از این کارت می‌باشد دستورالعمل آن را که اینگونه است ۱ بار اجرا کنید: ۱ سنگ را روی یک کشتی قرار دهید و این کشتی را به یک کارگاه ساختمانی هدایت کنید لازم به ذکر است که هر 2^{nd} شرط لازم برای جایه‌جایی کشتی‌ها باید برقرار باشند بعد از کردن این کارت آن را در دسته کارت‌های ساختمانی سوخته قرار دهید توجه داشته باشید که اگر تا انتهای بازی از این کارت استفاده نکنید ۱ امتیاز باابت آن دریافت خواهد کرد.



در این بخش شما یک بازنگری و نگاهی دقیق تر و جزئی تر به کارت‌های بازار و چگونگی کارکرد هر یک از این کارت‌ها خواهید داشت. برای مطالعه این بخش تا زمانی که یکی از کارت‌های زیر در بازی رو شوند منتظر بمانید.

ورودی (Entrance) / تابوت (Sarcophagus) / راه سنگ فرش شده (Paved Road) (هر کدام ۲ عدد):



وقتی یکی از کارت‌های بالا را بدهست آورده بالاقصله یکی از سنگها تان را از معدن سنگ برداشته و در مکان ذکر شده روی کارت قرار دهید. سنگ در یکی از فضاهای قابل دسترس قرار می‌گیرد، لازم به ذکر است قوانین هر کارگاه ساختمانی ثابت می‌ماند و دستخوش تغییر نمی‌شود. این کارت‌ها بعد از عمل به دستور آنها در دسته کارت‌های سوخته قرار می‌گیرند.

ترزینیات معبد (Temple Decoration)
ترزینیات هرم (Pyramid Decoration)
ترزینیات ابلیسک (Obelisks Decoration)
ترزینیات مقبره (Burial Chamber Decoration) (هر کدام ۲ عدد):



زمانی که شما یکی از کارت‌های بالا را بدهست آورده، تا انتهای بازی به رو، در مقابل تان باقی خواهد ماند. در انتهای بازی به ازای هر 3^{rd} سنگ در مکان‌های ذکر شده (سنگها خود + سنگها دیگران) ۱ امتیاز بدست خواهد آورد.



برای مثال در انتهای بازی 12^{th} سنگ وجود دارد، این بدان معناست که برای حاصل کارت ترزینیات مقبره ۴ امتیاز به همراه خواهد داشت.

مجسمه (Statue) (۱۰ عدد):

زمانی که شما یک کارت مجسمه مانند شکل را دریافت می‌کنید آن کارت تا انتهای بازی مقابلتان به رو باقی خواهد ماند.



در انتهای بازی تعداد کارت‌های مجسمه ای خود را بشمارید و بر اساس جدول روی کارت امتیاز دریافت کنید. لازم است بدانید که اگر تعداد کارت‌های شما از ۵ بیشتر شد به ازای هر کارت ۲ امتیاز بیشتر دریافت می‌کنید.

تعداد مجسمه‌ها					
۹X	۲X	۳X	۴X	۵X	...
1	3	6	10	15	+2



برای مثال بازیکنی با ۲ کارت مجسمه ۶ امتیاز و بازیکن دیگری با ۶ کارت مجسمه ۱۷ ($17 = 2 + 15$) امتیاز دریافت خواهد کرد.