

Acchittocca

# DOLINA KRÓLÓW

Virginio Gigli, Flaminia Brasini,  
Stefano Luperto, Antonio Tinto

2-4 graczy od 12 lat  
czas 90 minut



**Zawartość:**

- 1 plansza do gry
- 4 plansze graczy
- 32 statki w 4 kolorach
- 96 kamieni w 4 kolorach
- 16 żetonów budowniczych w 4 kolorach (3 budowniczych i jeden zarządca w każdym kolorze)
- 4 startowe karty kamieniołomu
- 4 startowe karty upraw
- 57 kart Nilu (22x 1/2 + 1 dodatkowa, 22x3/4, 12x5)
- 30 kart Sfinksa (29+1 dodatkowa)
- 20 żetonów grobowca
- 4 żetony kolejności (1,2,3,4)
- 1 znacznik nawodnienia
- 4 żetony skarabeuszy

# DOLINA KRÓLÓW

1. Umieść planszę do gry na środku stołu.

2. Żetony kolejności należy pomieszać i rozdać losowo po jednym na gracza. Gracze umieszczają żetony obok swoich plansz gracza. Jeżeli w rozgrywce bierze udział mniej niż 4 osoby, niewykorzystane żetony kolejności należy odłożyć z powrotem do pudełka.



3. Każdy z graczy bierze 1 planszę gracza w wybranym przez siebie kolorze i kładzie przed sobą na stole.

Następnie każdy z graczy dobiera 4 żetony budowniczych w swoim kolorze i kładzie na swojej planszy.



Żeton zarządcy należy umieścić na polu 2 dolnego rzędu, natomiast pozostałe 3 żetony na polu 1 górnego rzędu.

4. Każdy z graczy dobiera 8 statków w swoim kolorze i umieszcza je w swoim obszarze gry.



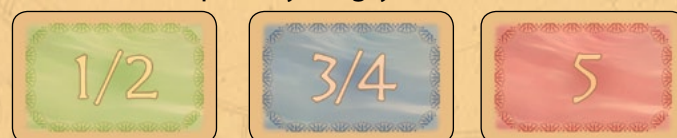
10. 4 żetony skarabeuszy należy położyć obok planszy. Jeżeli gracz przekroczy 50 punktów zwycięstwa dobiera skarabeusza.



9. 20 żetonów grobowca należy pomieszać i umieścić losowo 12 z nich na torze grobowca na planszy. 8 niewykorzystanych żetonów należy odłożyć z powrotem do pudełka. Następnie należy odkryć 4 pierwsze żetony na torze grobowca.

8. Znacznik nawodnienia należy umieścić na środkowym polu nawodnienia na planszy.

7. Karty Sfinksa należy potasować i umieścić zakryte na planszy. Następnie każdy z graczy dobiera po jednej karcie (może ją obejrzeć) i umieszcza zakrytą w swoim obszarze gry. Trzy zestawy kart z numerami 1/2, 3/4 i 5 należy podzielić na osobne talie, potasować i umieścić zakryte w trzech stosach obok planszy do gry.



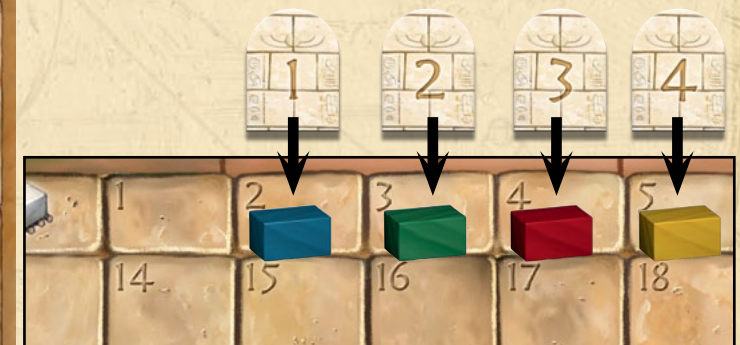
**UWAGA:** Przed grą należy zdecydować czy w rozgrywce wykorzystane zostaną karty z podstawowej wersji gry, czy też dwie z nich (oznaczone niebieskim statkiem) zostaną zastąpione przez karty opcjonalne do gry dwu i trzyosobowej (oznaczone czerwonym statkiem).

6. Każdy z graczy dobiera po jednej ze startowych kart kamieniołomu i kart upraw, a następnie umieszcza je odkryte obok swojej planszy gracza. Przy rozgrywce w mniej niż 4 osoby niewykorzystane karty należy odłożyć do pudełka.



5. Gracze biorą po 24 kamienie w swoim kolorze i kładą przed sobą. Cztery z nich należy umieścić na następujących polach na planszy:

- Jeden kamień należy umieścić na torze punktacji, w odwrotnym porządku do żetonów kolejności (gracz z 1 umieszcza swój kamień na końcu, etc.).
- Jeden kamień należy umieścić na górnym polu kamieniołomu, na planszy.
- Kolejny kamień należy umieścić na górnym polu rynku zbożowego. W obu przypadkach kolejność ułożenia kamieni nie ma znaczenia.
- Czwarty kamień każdy z graczy umieszcza w rezerwie kamieni, na swojej planszy gracza, na polu właściwym swojemu żetonowi kolejności, tak jak na obrazku poniżej:





## PRZEBIEG GRY

Rozgrywka trwa 5 rund. W każdej rundzie, gracze mogą ulepszyć swoich budowniczych, wykupić nowe kamieniołomy i uprawy, dobierać karty Sfinksa i Nilu oraz współpracować przy budowie królewskich grobowców, obelisków, piramid i świątyń. Celem gry jest zgromadzenie jak największej ilości punktów zwycięstwa. Gracze zdobywają je w trakcie rozgrywki za budowanie oraz na koniec gry z kart Sfinksa. W każdej rundzie gracze rozgrywają 7 faz po czym rozpoczyna się kolejna runda. Szczegóły rozgrywania poszczególnych faz zostały opisane w kolejnym rozdziale.

## PRZEBIEG RUNDY

1. Rozmieszczenie kart Nilu
2. Rozmieszczanie statków
3. Wyżywienie budowniczych
4. Produkcja kamieni
5. Budowanie
6. Punkty zwycięstwa za wspólne budowanie
7. Określenie kolejności ruchu w następnej rundzie




### 1. Rozmieszczenie kart Nilu

Na początku każdej rundy gracze dobierają 10 kart Nilu i umieszczają je odkryte na 10 polach na planszy obok Nilu, zaczynając od źródła i podążając w stronę ujścia.

W rundach 1 i 2, gracze dobierają z talii 1/2, w rundzie 3 i 4, z talii 3/4, natomiast w rundzie 5 z talii 5.

Na koniec rund 2, 4 i 5 gracze zwracają niewykorzystane karty z zakończonej talii z powrotem do pudełka. Niedobre karty na koniec rundy są odrzucane.

### 2. Rozmieszczenie statków

Rozpoczyna gracz, który w danej rundzie ma żeton . Gracz umieszcza jeden ze swoich statków na wybranym przez siebie polu Nilu. Następnie to samo robią kolejni gracze zgodnie z żetonami kolejności. W ten sposób gracze rozmieszczają wszystkie swoje statki. Na jednym polu może znajdować się tylko jeden statek.

**WAŻNE: gracz musi umieszczać kolejne statki niżej w biegu rzeki (bliżej ujścia) od statków, które już umieścił w tej rundzie.**

Statki można umieszczać na planszy na trzech rodzajach pól:



**a. Pole z kartą Nilu:** gracz podnosi kartę Nilu i umieszcza statek na polu, na którym się ona znajdowała. Następnie gracz rozpatruje akcję z karty lub umieszcza ją w swoim obszarze gry (dokładne opisy kart można znaleźć na stronach 10 i 11).



**b. Okrągłe pole:** gracz umieszcza jeden ze swoich statków na okrągłym polu nad Nilem. Następnie gracz rozpatruje akcję związaną z danym polem (pełne opisy okrągłych pól można znaleźć na stronie 9).



**c. Pole budowy:** gracz umieszcza jeden ze swoich statków na wybranym pustym polu budowy. Gracz może mieć tylko jeden statek na danej budowie: Sfinksie, obelisku/grobowcach, świątyni/piramidzie.

Jeżeli żadne z 3 pól na danej budowie nie jest wolne, gracz może umieścić swój statek obok jednego z pól i „spekulować”, że któryś z graczy nie będzie chciał/mógł budować w tym miejscu w 5 fazie rundy.

Jeżeli żaden z graczy nie chce/nie może umieścić kolejnego statku, faza się kończy a gracze zdejmują swoje statki z planszy, z wyłączeniem statków na polach budowy, te statki pozostają na razie na planszy.

### 3. Wyżywienie budowniczych



Rozpoczynając od gracza, którego kamień jest pierwszy na torze punktacji, każdy z graczy sprawdza czy może wyżywić swoich budowniczych. W tym celu należy porównać siłę budowniczych i zarządcy (tak jak na obrazku na następnej stronie) z ilością posiadanego zboża (karta upraw + pola na torze rynku zbożowego + karty Nilu). Jeżeli gracz ma co najmniej tyle zboża, ile wynosi siła jego budowniczych i zarządcy, nic się nie dzieje. Jeżeli gracz ma za mało zboża, aby ich wyżywić, traci punkty zwycięstwa na torze punktacji. Ilość utraconych punktów zależy od pozycji gracza na rynku zbożowym (od 1 do trzech punktów za niewyżywionego budowniczego, tak jak zostało to pokazane w przykładzie na stronie 5). Punkty zwycięstwa gracza nigdy nie mogą spaść poniżej zera. Ewentualna nadwyżka zboża przepada i nie daje żadnych korzyści jak również nie może być przechowana do następnej tury.

- Jeżeli znacznik gracza znajduje się na najniższym polu rynku zbożowego nadal płaci on karę 1 punktu zwycięstwa za każdą brakującą jednostkę zboża, tak jak na przedostatnim polu rynku zbożowego.

- Kary są rozpatrywane według kolejności znaczników graczy na torze punktacji (gracz który w danym momencie prowadzi traci punkty pierwszy itd.)

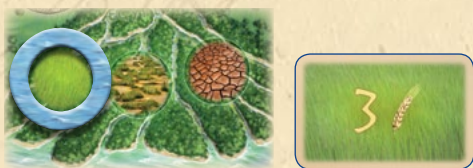




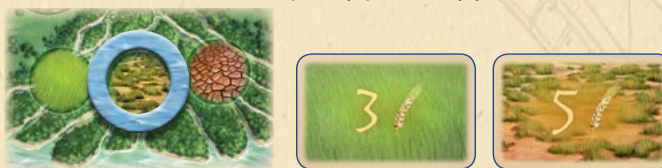
## Wpływ pól nawodnienia na Wyżywienie budowniczych.

Znacznik nawodnienia określa, które uprawy są nawodnione, a co za tym idzie ile zboża jest dostępne do wyżywienia budowniczych:

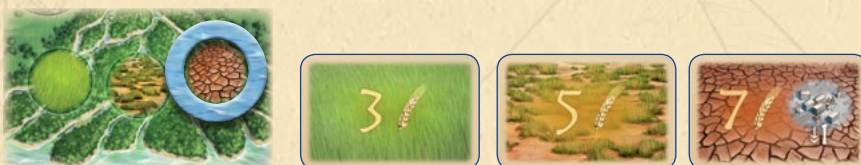
Tylko **zielone** uprawy produkują zboże.



**Zielone i żółto-zielone** uprawy produkują zboże.



**Wszystkie** uprawy produkują zboże.



### Przykłady wyżywienia budowniczych:

4 budowniczych **Niebieskiego**:



Uprawy **Niebieskiego**:



Pozycja znacznika nawodnienia:



Czterech budowniczych ma odpowiednio siłę 1,2,3 i 3 czyli razem 9.

Wszystkie **zielone i żółto-zielone** uprawy są nawodnione i produkują zboże.

**Niebieski** ma dwie karty upraw, obie z których są w tej rundzie nawodnione. Może z nich wyżywić budowniczych o łącznej sile 11, co za tym idzie **Niebieski** może wyżywić budowniczych w tej rundzie.

4 budowniczych **Czerwonego**:



Uprawy **Czerwonego**:



Pozycja znacznika nawodnienia:



Czterech budowniczych ma odpowiednio siłę 2,2,2 i 4 czyli razem 10.

Tylko **zielone** uprawy są nawodnione i produkują zboże.

**Zielone** uprawy **Czerwonego** są nawodnione i produkują zboże, łącznie mogą wyżywić budowniczych o sile 8. **Czerwony** ma również kartę, która pozwala mu jednorazowo uzyskać 4 jednostki zboża. Po zagranie karty **Czerwony** ma łącznie 12 jednostek zboża co pozwala mu wyżywić budowniczych w tej rundzie. Nadwyżka zboża przepada, nie można jej zachować do następnej rundy, jednak gdyby **Czerwony** nie zagrał karty, straciłby punkty.

4 budowniczych **Zielonego**



Uprawy **Zielonego**:



Pozycja znacznika nawodnienia:



Rynek Zbożowy



Czterech budowniczych ma odpowiednio siłę 3,3,4,4 czyli razem 14.

nie nawodnione

Tor punktacji

Ze względu na pozycję znacznika nawodnienia, zboże produkują tylko dwie z trzech kart **Zielonego** zapewniając łącznie 12 jednostek zboża, z tego powodu **Zielonemu** brakuje 2 jednostek, aby wyżywić budowniczych. Kamień **Zielonego** na rynku zbożowym wskazuje, że **Zielony** straci 2 punkty zwycięstwa za każdą jednostkę zboża, której mu brakuje. Co za tym idzie, **Zielony**, traci 4 punkty przesuwając swój znacznik o 4 pola w tył na torze punktacji. Ponieważ na polu, na które cofnął się znacznik **Zielonego** jest już czerwony znacznik, zielony znacznik powinien zostać umieszczony za nim.





#### 4. Produkcja kamieni

W tej fazie każdy z graczy, w porządku zgodnym z żetonami kolejności, musi przesunąć znacznik kamieni na swojej planszy gracza o tyle pól do przodu, ile kamieni otrzymał z kamieniołomów. Wszystkie kamienie powyżej 25 przepadają.



**Przykład:** na początku czwartej fazy Czerwony ma 1 kamień. Posiada dwa kamieniołomy, które razem co turę dają pięć kamieni. Czerwony przesuwa swój znacznik na pole 6 toru kamieni.

#### 5. Budowanie

W tej fazie gracze wznoszą budowle w trzech miejscach planszy zaczynając od położonego najwyżej w biegu rzeki: najpierw rozpatruje się budowę Sfinksa, następnie obelisk/grobowce, a na koniec świątynię/piramidę.



##### Ogólne zasady budowania:

- Budowanie oznacza umieszczanie kamieni na pustych miejscach obelisku, piramidy i świątyni. Oznacza również dobieranie kart Sfinksa lub żetonów grobowców.
- Gracz potrzebuje przynajmniej 1 budowniczego i minimum 1 kamienia na każdej budowie, w której bierze udział.
- Dobranie jednej karty Sfinksa zawsze kosztuje tyle samo kamieni. Przy dodawaniu kamieni do budowli i dobieraniu żetonów grobowca, ilość kamieni, które gracz musi zużyć z rezerwy, jest określana przez wartość podaną na danym polu budowli lub żetonie.
- Gracz może użyć każdego swojego budowniczego tylko raz na rundę.
- Aby zaznaczyć, że budowniczy został już użyty w danej rundzie, należy odwrócić jego żeton. Na początku następnej rundy, żeton odwraca się z powrotem, a budowniczy może znowu budować.
- Raz na rundę, gracz może dodać siłę zarządcy do siły wybranego budowniczego.
- Nie wolno użyć samego zarządcy. Zarządcę można dołączyć do wybranego budowniczego, a potem razem z nim odwrócić, aby zaznaczyć, że został już użyty.
- Jeżeli gracz zdecyduje się nie budować, zabiera swój statek z powrotem do swojego obszaru gry. Tym samym zwalnając miejsce dla gracza, który postawił statek na tej samej budowie i „spekulował”.

##### A. Sfinks – gracz dobiera karty Sfinksa, zatrzymuje jedną, a za pozostałe otrzymuje punkty zwycięstwa.

- Rozpoczyna gracz, którego statek na polu budowy, znajduje się najbliżej Nilu:
- Gracz wybiera jednego ze swoich budowniczych, i jeżeli chce dodaje do niego zarządcę.
- Dobiera maksymalnie tyle kart ile wynosi siła jego budowniczego, ale nie więcej niż pięć kart.
- Wybiera jedną z kart i umieszcza ją zakrytą w swoim obszarze gry. Pozostałe karty należy umieścić na spodzie talii Sfinksa. Gracz nie musi zatrzymywać karty.
- Za każdą zwróconą kartę gracz natychmiast otrzymuje jeden punkt, przesuując swój znacznik na torze punktacji.
- Następnie gracz przesuwa znacznik na swoim torze kamieni o tyle pól w dół ile dobrał kart i obraca zużytych budowniczych.
- Efekty kart Sfinksa rozpatruje się przy punktacji końcowej.
- Następnie te same czynności wykonuje kolejny gracz (którego statek znajduje się na następnym polu budowy od Nilu).



##### Przykład:



*Niebieski* używa swojego budowniczego o sile 2. Dobiera dwie górne karty Sfinksa, wybiera jedną, którą sobie zatrzymuje. Drugą kartę odkłada na spód talii Sfinksa, po czym przesuwa swój znacznik na torze punktacji o jedno pole do przodu. Na koniec *Niebieski* odwraca żeton budowniczego i przesuwa znacznik kamieni o dwa pola w dół.



Zatrzymuje  
1 kartę

Odkłada drugą  
kartę

##### B. Obelisk i grobowce – gracz otrzymuje punkty i przesuwa się naprzód na torze kamieniołomu lub na torze rynku zbożowego.

Zasady ogólne:

Przy budowie obelisku gracze zawsze budują od dołu ku górze, układając kamienie nie wolno pomijać pól.

Przy budowie grobowców gracze mogą podnosić żetony w kolejności w jakiej są one ułożone, nie wolno pomijać żetonów. Należy zacząć od odkrytych żetonów. Kiedy gracz zabiera żeton odkrywa kolejny zakryty żeton, tak aby zawsze były 4 odkryte żetony (trwa to aż do momentu kiedy ostatni z 12 żetonów będzie odkryty).





- Rozpoczyna gracz, którego statek na polu budowy, znajduje się najbliżej Nilu:
- Gracz wybiera jednego ze swoich budowniczych, i jeżeli chce dodaje do niego zarządcę, tak aby siła budowniczego była co najmniej równa wartości pola, na którym gracz chce budować.
- Następnie gracz umieszcza 1 lub więcej kamieni na obelisku i/lub jednym lub zabiera jeden lub więcej żetonów grobowca (kamienie zostają na polach, z których gracz dobrał żetony).
- Następnie gracz przesuwa znacznik na swoim torze kamieni o tyle pól do tyłu ile wynosi wartość budowanego pola i obraca użytych budowniczych.
- Zdobyte punkty gracz odnotowuje przesuując swój znacznik na torze punktacji, dodatkowo gracz przesuwa swój znacznik w kamieniołomie lub na rynku zbożowym o jedno pole naprzód.
- Następnie te same czynności wykonuje kolejny gracz (którego statek znajduje się na następnym polu budowy od Nilu).



### Przykład:



Czerwony umieszcza dwa kamienie na obelisku i dobiera żetony grobowca o wartości 4

Dwa pola obelisku mają wartości 1 i 2, żeton grobowca ma wartość 4, co razem daje 7. Czerwony używa swojego budowniczego o sile 5 i zarządcę o sile 2. Odnotowuje 7 punktów na torze punktacji i przesuwa swój znacznik na torze kamieni o 7 pól w dół. Następnie odwraca użytego budowniczego i zarządcę, i przesuwa swój znacznik w kamieniołomie o jedno pole naprzód.

### Zasady ogólne:

Przy budowie świątyni gracze zawsze budują od dołu ku górze. Kolumny po lewej i prawej stronie są budowane osobno. Nie wolno pomijać pól. Pole o niższej wartości w danej kolumnie musi zostać wypełnione przed przejściem do następnego. Po zakończeniu budowy lewej i prawej kolumny można rozpocząć budowę kolumn środkowych, każda wymaga jednego kamienia. Kiedy środkowe kolumny zostaną ukończone można rozpocząć budowę górnej części świątyni.



Przy budowie piramidy pierwszy kamień w rzędzie zawsze musi zostać umieszczony po lewej stronie. Budowa zawsze postępuje od lewej do prawej, nie wolno pomijać pól, wolno natomiast rozpocząć następny rząd jeżeli kamień będzie w pełni podparty (patrz rysunek na dole strony). Kiedy rząd zostaje ukończony, gracz który ma w nim najwięcej kamieni otrzymuje dodatkowe punkty zwycięstwa równe ich liczbie. W przypadku remisu dodatkowe punkty zwycięstwa otrzymuje gracz, który ma kamień bliżej lewego końca rzędu.



\*Gracz może postawić swój kamień w tym miejscu ponieważ jest on w pełni podparty, nawet pomimo tego iż rząd nie został jeszcze zakończony.



Punkty bonusowe za ukończone rzędy.

Żółty otrzymuje 2 punkty.

Zielony otrzymuje 2 punkty.

### C. Piramida i świątynia – gracz zdobywa punkty zwycięstwa.

- Rozpoczyna gracz, którego statek na polu budowy, znajduje się najbliżej Nilu:
- Gracz wybiera jednego ze swoich budowniczych, i jeżeli chce dodaje do niego zarządcę, tak aby siła budowniczego była co najmniej równa wartości pola, na którym gracz chce budować.
- Gracz umieszcza 1 lub więcej kamieni na budowie piramidy lub świątyni.
- Następnie gracz przesuwa znacznik na swoim torze kamieni o tyle pól do tyłu ile wynosi wartość budowanego pola i obraca użytych budowniczych.
- Zdobyte punkty zwycięstwa gracz odnotowuje na torze punktacji.
- Jeżeli dany poziom piramidy zostanie ukończony, gracz który ma na tym poziomie najwięcej kamieni otrzymuje punkty bonusowe (patrz przykład poniżej).
- Następnie te same czynności wykonuje kolejny gracz (którego statek znajduje się na następnym polu budowy od Nilu).



### Przykład:



Żółty używa swojego budowniczego o sile 3. Ponieważ posiada w danym momencie tylko 2 kamienie, umieszcza znacznik na polu piramidy o wartości 2. Żółty zdobywa 2 punkty zwycięstwa, przesuwa swój znacznik na torze kamieni na pole 0 i odwraca użytego budowniczego.





## 6. Punkty zwycięstwa za wspólne budowanie

Każdy z graczy otrzymuje punkty za udział w budowie. Gracz brał udział w budowie jeżeli wykorzystał chociaż jeden kamień ze swoich zapasów (rezerwy kamieni) aby dobrać karty, żetony lub budować budynki. Gracze zliczają ilość swoich statków na placach budów (statki „spekulujące” się nie liczą). Poczynając od gracza, którego kamień punktacji jest z przodu, gracze otrzymują punkty zwycięstwa zgodnie z poniższą tabelką:

1 statek	1 punkt
2 statki	3 punkty
3 statki	6 punktów

Następnie gracze zabierają statki z powrotem do swojego obszaru gry.

### Ogólne zasady punktacji:

Przy naliczaniu **dotatkowych punktów zwycięstwa i punktacji końcowej** zawsze zaczyna się od gracza, którego znacznik jest z przodu na torze punktacji. Następnie punkty zwycięstwa otrzymuje drugi gracz w kolejności itd.

Przy naliczaniu **punktów za budowanie** gracz otrzymuje punkty w momencie budowy.

**Gracze w każdym przypadku otrzymują punkty w następujący sposób:**

*Czerwony* buduje i otrzymuje 5 punktów, przesuwając swój znacznik o 5 pól na torze punktacji. Następnie buduje *Niebieski* i otrzymuje 3 punkty, przesuwając swój znacznik o 3 pola na to samo pole, na którym znajduje się znacznik *Czerwonego*. *Niebieski* umieszcza swój znacznik za znacznikiem *Czerwonego*. Kolejność na torze punktacji determinuje kolejność ruchu w następnej rundzie.

**Przykład:**



## 7. Określenie kolejności ruchu w kolejnej rundzie



Gracz z najmniejszą ilością punktów na torze punktacji bierze żeton 1, przedostatni gracz bierze żeton 2, i tak dalej. Jeżeli znaczniki kilku graczy znajdują się na tym samym polu, gracz którego znacznik jest ostatni bierze znacznik z niższym numerem, ponieważ później dotarł na to pole.

Następnie rozmieszczenie kart Nilu rozpoczyna kolejną rundę.

### Kamieniołom i rynek zbożowy.

**Kamieniołom:** na górnych polach nic się nie dzieje. Kiedy w trakcie gry gracz przesunie swój znacznik na najniższe pole kamieniołomu dodaje 3 kamienie do swojej rezerwy. Za każdym razem kiedy znacznik gracza znajduje się na najniższym polu a powinien zostać przesunięty w dół, gracz dodaje 3 kamienie do swojej rezerwy, a jego znacznik pozostaje na najniższym polu. Dodatkowo, gracz którego znacznik znajduje się na najniższym polu płaci 1 punkt za każdą brakującą jednostkę zboża przy wyżywieniu budowniczych w trzeciej fazie rundy.

**Przykład:**



Znacznik *Czerwonego* znajduje się na najniższym polu kamieniołomu. *Czerwony* zagrywa pokazaną na ilustracji kartę, która normalnie spowodowałaby przesunięcie jego znacznika w kamieniołomie o dwa pola w dół. Ponieważ znacznik już znajduje się na najniższym polu, pozostaje tam a gracz dodaje 6 kamieni (2x3) do swojej rezerwy na planszy gracza. Podobnie rozpatruje się najniższe pole rynku zbożowego.

Na koniec gry, każdy gracz, którego znacznik znajduje się na przedostatnim lub ostatnim polu kamieniołomu, może wymienić kamienie ze swojej rezerwy na punkty - w stosunku 2 kamienie za jeden punkt.

**Rynek zbożowy:** ten tor określa jak dużo punktów zwycięstwa traci gracz jeżeli nie może w pełni wyżywić swoich budowniczych. Ilość traconych punktów zmniejsza się im dalej na torze znajduje się znacznik gracza. Kiedy znacznik zostanie przesunięty na najniższe pole, gracz natychmiast otrzymuje 2 punkty zwycięstwa. Dodatkowo, za każdym razem kiedy znacznik gracza znajduje się na najniższym polu a powinien zostać przesunięty w dół, gracz otrzymuje 2 punkty.

## KONIEC GRY

Gra kończy się po piątej rundzie, kiedy to następuje ostateczne zliczenie punktacji i określenie zwycięzcy.





# PUNKTACJA KOŃCOWA

Począwszy od gracza, który ma żeton kolejności 4., gracze wykonują następujące trzy kroki:

1. Jeżeli znacznik gracza znajduje się na ostatnim lub przedostatnim polu kamieniołomu, może on sprzedawać kamienie, które pozostały w jego rezerwie. Za każde 2 kamienie gracz otrzymuje 1 punkt (zaokrąglając w dół, jeżeli posiadał nieparzystą liczbę kamieni).
2. Gracz sumuje wartość swoich żetonów grobowca i otrzymuje punkty zwycięstwa zgodnie z poniższą tabelką:



Wartość żetonów grobowca	Punkty Zwycięstwa
1-10	2
11-20	5
21 i więcej	9

3. Następnie gracz sprawdza, czy spełnił warunki posiadanych kart Sfinksa. Pełen opis kart Sfinksa można znaleźć na stronie 11.

Gracz największą ilością punktów wygrywa rozgrywkę. Przy remisie wygrywa gracz, którego kamień jest przodu na torze punktacji.

## ZASADY DLA 2 LUB 3 GRACZY:

Przy grze na 2 lub 3 graczy, używane są tylko dwa z trzech pól każdej budowy. Aby to zaznaczyć należy umieścić na nich kamień o kolorze niebiorącym udziału w rozgrywce.

Dodatkowo, dla lepszego zrównoważenia rozgrywki, do gry dwu i trzyosobowej można zastosować karty opcjonalne oznaczone czerwonym statkiem. Karty te zastępują swoje odpowiedniki, oznaczone niebieskim statkiem, z podstawowej wersji gry.

## OPIS OKRĄGŁYCH PÓL



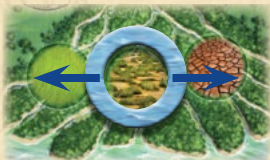
**Edfu:** gracz, który umieści swój statek na tym polu, przesuwa znacznik w kamieniołomie i na rynku zbożowym o jedno pole w dół.



**Thebae:** gracz, który umieści swój statek na tym polu przesuwa dwóch budowniczych, pokazanych na rysunku, o jedno pole w prawo na swojej planszy gracza.



**Passalon:** gracz, który umieści swój statek na tym polu przesuwa swojego zarządcę o jedno pole w prawo na swojej planszy gracza. Dodatkowo gracz może przesunąć znacznik nawodnienia o jedno pole w prawo lub lewo. Znacznik nie może opuścić 3 okrągłych pól na planszy.



znacznik może zostać przesunięty tylko w lewo



**Selinon:** gracz, który umieści swój statek na tym polu przesuwa dwóch budowniczych, pokazanych na rysunku, o jedno pole w prawo na swojej planszy gracza.



**Beni Hasan:** gracz, który umieści swój statek na tym polu przesuwa dwóch budowniczych, pokazanych na rysunku, o jedno pole w prawo na swojej planszy gracza.



**Alyi:** gracz, który umieści swój statek na tym polu przesuwa wybranego przez siebie budowniczego o jedno pole w prawo na swojej planszy gracza. Następnie gracz dodaje 2 kamienie do swojej rezerwy.



**Heliopolis:** działa dokładnie tak jak Passalon.

Na tym polu nie wolno wykorzystać tej karty Nilu:





# OPIS KART NILU

W grze występują trzy typy kart Nilu. Typ karty określa, w którym momencie rundy kartę można wykorzystać:

**W każdej chwili:**



Gracz może zagrać tę kartę w dowolnym momencie swojej tury. Po zagranie kartę odkłada się do pudełka.

**Trwały:**



Te karty działają do końca gry, gracz umieszcza je odkryte w swoim obszarze gry. Uprawy i kamieniołomy również są kartami tego typu.

**Natychmiast:**



Gracz rozpatruje cały efekt karty w momencie jej dobrania, następnie kartę odkłada się do pudełka.



**Zielone uprawy:** zawsze są nawodnione i zawsze produkują zboże do wyżywienia budowniczych.



**Żółto-zielone uprawy:** produkują zboże do wyżywienia budowniczych jeżeli znacznik nawodnienia jest na środkowym lub prawym polu.



**Braźowe uprawy:** produkują zboże do wyżywienia budowniczych tylko jeżeli znacznik nawodnienia znajduje się na prawym polu.



**6, 7:** dodatkowo, natychmiast i tylko raz po dobraniu karty: gracz przesuwa swój znacznik w kamieniołomie lub na rynku zbożowym o jedno pole w dół.



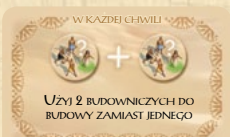
**8:** dodatkowo, natychmiast i tylko raz po dobraniu karty: gracz otrzymuje 3 punkty.



**9:** dodatkowo, natychmiast i tylko raz po dobraniu karty: gracz dodaje 4 kamienie do swojej rezerwy.



Gracz umieszcza dwa statki zamiast jednego w trakcie swojego ruchu.



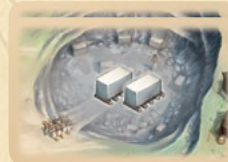
W trakcie budowania gracz może użyć dodatkowego nieużytego budowniczego, co łącznie pozwala użyć do budowy dwóch budowniczych i zarządcy.



Gracz dodaje 6 kamieni do swojej rezerwy.



Gracz może zatrzymać dwie z dobranych kart Sfinksa.



**Kamieniołom:** te karty dają graczowi dodatkowe kamienie w każdej rundzie. Karta na obrazku daje 2 kamienie.



Kartę można wykorzystać jako 4 jednostki zboża, przy żywieniu budowniczych.



Karta pozwala podwoić korzyści otrzymane z okrągłego pola.



**Przykład:**

Gracz przesuwa pokazanych budowniczych o dwa pola w prawo.



Gracz przesuwa zarządcę o dwa pola w prawo, a następnie przesuwa znacznik nawodnienia o jedno lub dwa pola.



Gracz może dodać 3 do siły budowniczego, którego właśnie używa.



Karta pozwala wystawić statek na zajętych polu budowy.



**Przykład:**

Czerwony może budować jako czwarty.



Gracz może dobrać dwie dodatkowe karty Sfinksa (maksimum to nadal 5 kart). Za dodatkowe karty nie płaci się kamieni. Gracz musi zapłacić za przynajmniej jedną kartę, nie wolno dobierać kart nie płacąc w ogóle kamieni. Karta może być użyta tylko jeżeli gracz ma statek na polu budowy Sfinksa.



Na koniec fazy rozmieszczania statków, po ruchach wszystkich pozostałych graczy, można dobrać jedną z pozostałych na planszy kart Nilu.



W każdej rundzie, gracz może wydać 2 kamienie aby przesunąć budowniczego o jedno pole w prawo. Gracz może wykorzystać tę kartę nawet po fazie żywienia.







Raz na rundę, gracz może umieścić statek wyżej w biegu rzeki, niż statki, które już umieścił na Nilu. Efekt można wykorzystać tylko raz na rundę, przy następnych statkach stosuje się normalne zasady.



Gracz buduje pierwszy na wszystkich budowach, gdzie znajduje się jego statek. Jeżeli statek gracza „spekuluje”, wszyscy gracze mogą budować. Kartę należy pozostawić w obszarze gry do końca fazy budowania tej rundy.



Gracz może sprzedać kamienie za punkty zwycięstwa w stosunku 1:1 do maksymalnie 10 punktów.



Gracz dołącza tę kartę do jednej ze swoich upraw, zmieniając uprawę brązową na żółto-zieloną lub żółto-zieloną na zieloną.



Raz na rundę gracz może umieścić swój statek na okrągłym polu, gdzie znajduje się już jakiś statek (nawet tego samego gracza). Wyjątkiem jest ostatnie szare pole, na którym nie wolno umieścić drugiego statku.



Raz na rundę gracz może przesunąć wybranego budowniczego o jedno pole w prawo (nawet po fazie żywienia).



Gracz może wymieniać kamienie na zboże w stosunku 1 za 1, aby wyżywić swoich budowniczych (gracz odpowiednio zmniejsza ilość kamieni w swojej rezerwie).



Ta karta liczy się jako żeton grobowca podczas punktacji końcowej.



Gracz przesuwa swój znacznik w kamieniołomie lub na rynku zbożowym o dwa pola w dół.



Gracz przesuwa dwóch swoich budowniczych o jedno pole w prawo lub jednego budowniczego o dwa pola w prawo.



Gracz przesuwa pokazanych budowniczych o 1 pole w prawo.



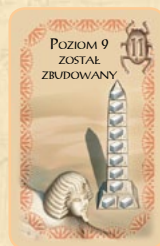
Gracz otrzymuje 1 punkt zwycięstwa za każdy kamień, który posiada w pokazanych budowach.

## OPIS KART SFINKSA UŻYWANYCH PODCZAS PUNKTACJI KOŃCOWEJ

Gracze zbierają karty Sfinksa, nie pokazując ich innym graczom i starają się spełnić jak najwięcej z warunków na nich zawartych przed końcem gry.

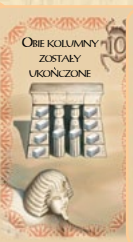
**Poniższe karty wymagają spełnienia określonych warunków, aby gracz mógł otrzymać wskazaną ilość punktów.**

**...zbudowany**



Jeżeli 7, 8 lub 9 poziom obelisku został zbudowany, gracz otrzymuje wskazaną ilość punktów. Nie jest istotne ile kamieni w obelisku należy do gracza posiadającego jedną z tych kart.

**...zbudowana**



Jeżeli podany na karcie warunek został spełniony, gracz otrzymuje wskazaną ilość punktów. Nie jest ważne czy gracz posiada jakieś kamienie we wskazanym budynku.

**...ostatni poziom osiągnięty**



Gracz otrzymuje punkty zgodnie z tabelką na karcie.

**Przykład:** jeżeli przynajmniej 3 graczy osiągnie ostatnie pole kamieniołomu, gracz posiadający tę kartę otrzymuje 7 punktów.





**Aby otrzymać punkty zwycięstwa za poniższe karty, gracz musi spełnić określone warunki.**

**Masz przynajmniej...:**



Gracz ma przynajmniej 4 kamienie w świątyni.



Gracz ma przynajmniej 6 lub 7 kamieni w piramidzie.



Gracz ma przynajmniej 4 lub 5 kamieni w obelisku.



Gracz ma przynajmniej 2 kamienie w każdym budynku.



Gracz otrzymuje 1 punkt za każdy swój kamień w grobowcach.

**Otrzymujesz za... budowniczych:**



**Przykład:** gracz otrzymuje 4 punkty jeżeli wskazany budowniczy ma siłę przynajmniej 4 na koniec gry.

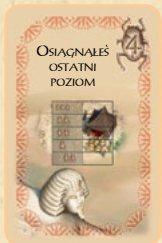
**Otrzymujesz punkty zwycięstwa za najbardziej produktywne kamieniołomy lub uprawy:**

**Przy tej karcie Sfinksa liczą się same karty upraw bez ulepszeń!**



**Przykład:** gracz ma kartę Sfinksa i dwie żółto-zielone uprawy, które razem produkują 11. Żaden z graczy nie ma więcej. Gracz otrzymuje 7 punktów.

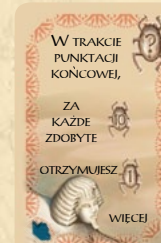
**Osiągnąłeś ostatni poziom...:**



W każdym przypadku gracz musi osiągnąć ostatni poziom. Nie jest istotne ilu graczy również osiągnęło ten poziom.

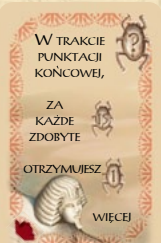


Za każdą kartę typu „trwały” posiadaną przez gracza otrzymuje on 2 punkty (uprawy i kamieniołomy nie są wliczane).



Po zliczeniu wszystkich punktów, gracz otrzymuje dodatkowy punkt za każde 10 punktów, które zdobył (zaokrąglając w dół).

**Karty opcjonalne do gry dwu i trzysobowej:**



Po zliczeniu wszystkich punktów, gracz otrzymuje dodatkowy punkt za każde 15 punktów, które zdobył (zaokrąglając w dół).



Gracz może dobrać dodatkową kartę Sfinksa (maksimum to nadal 5 kart). Za dodatkową kartę nie płaci się kamieni. Gracz musi zapłacić za przynajmniej jedną kartę, nie wolno dobierać kart nie płacąc w ogóle kamieni. Karta może być użyta tylko jeżeli gracz ma statek na polu budowy Sfinksa.



© 2009 Hans im Glück Verlags-GmbH  
Birner Str. 15, 80809 München  
www.hans-im-glueck.de

WYŁĄCZNY WYDAWCA W POLSCE



MINDOK s.r.o.  
Korunní 810/104  
Praha 10  
www.mindok.cz

WYŁĄCZNY DYSTRYBUTOR NA POLSKĘ



Centrum Gier  
Bard Centrum Gier  
Zabłocie 23  
Kraków 30-701  
www.wydawnictwo.bard.pl