

Egizia

Hans im Glück, 2009

Acchittocca

2 - 4 spelers vanaf 12 jaar

± 120 minuten

Spelmateriaal

- 1 groot speelbord
- 4 spelersborden
- 32 schepen in 4 kleuren
- 96 stenen in 4 kleuren
- 16 bouwploegfiches in 4 kleuren
- 4 startkaarten steengroeve
- 4 startkaarten graan
- 56 Nijlkaarten (22x 1/2 - 22x 3/4 - 12x 5)
- 29 sfinxkaarten
- 20 graaftegels
- 4 nummerkaarten 1, 2, 3, 4 voor de spelersvolgorde
- 1 wattering
- 4 scarabeekaarten

10. De 4 scarabeekaarten worden naast het speelbord gelegd. Een speler, wiens telsteen de waarde 50 overschrijdt, ontvangt een scarabee.



9. De 20 graaftegels worden verdekt zeer grondig gemixt en over de 12 velden van de graver verdeeld. De overige 8 worden verdekt terug in de doos gelegd. De eerste 4 graaftegels worden dan blootgelegd.

8. De wattering wordt op het middelste veld, van de 3 bewateringsvelden op het speelbord, gelegd.

7. De sfinxkaarten worden zeer grondig gemixt en verdekt op het desbetreffende veld op het speelbord gelegd. De drie stapels met de getallen 1/2, 3/4 en 5 op de rugzijde worden eveneens gescheiden zeer grondig gemixt en verdekt naast het speelbord gelegd.

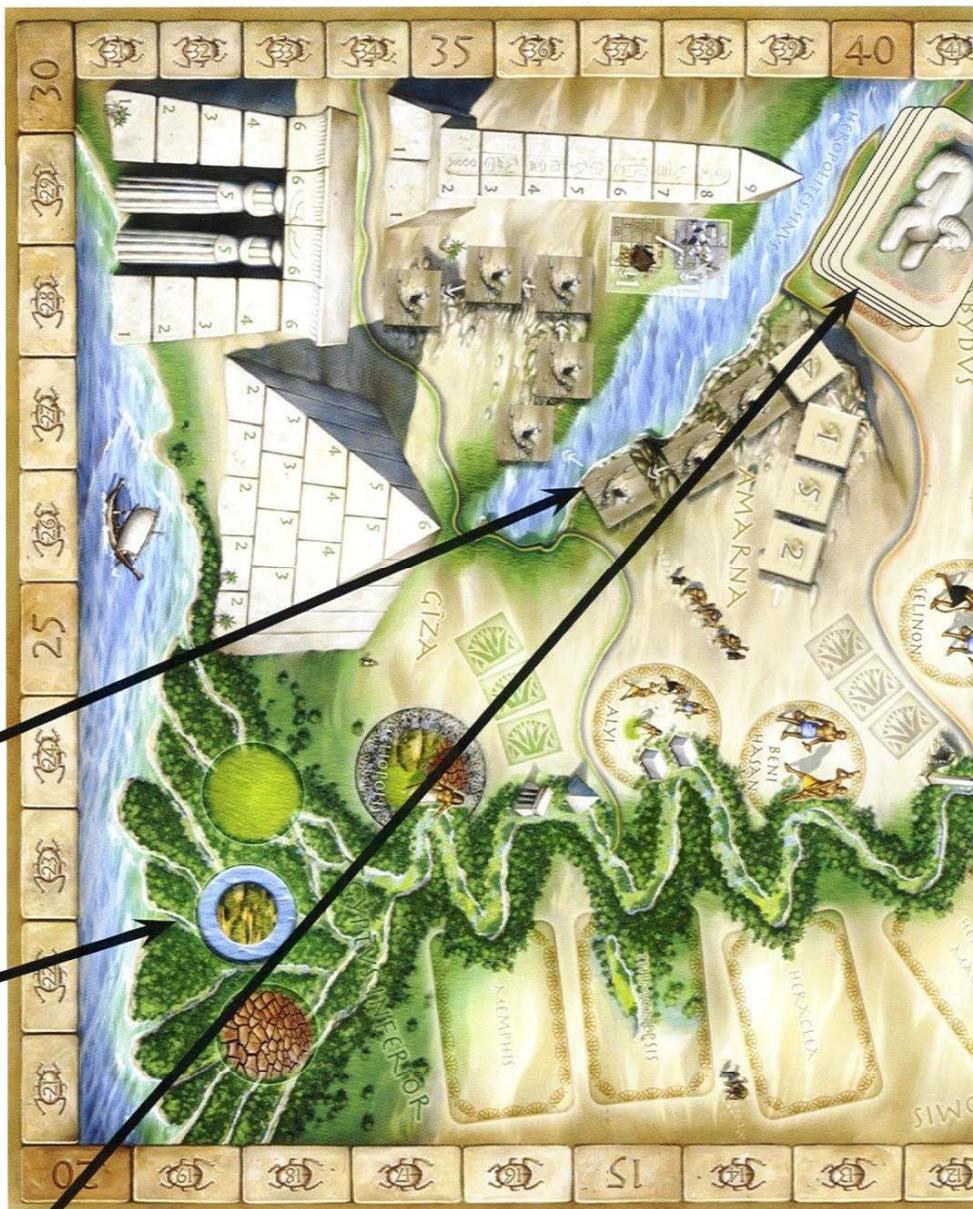
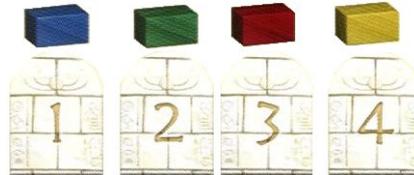


EGIZIA

1. Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.

2. Er worden zoveel nummerkaartjes gebruikt als er medespelers zijn. De jongste speler mixt de kaartjes verdekt en geeft iedere speler één kaartje. In een spel met minder dan 4 spelers worden de overtollige kaartjes uit het spel verwijderd.

vb.



Wat gebeurt er in het spel

Egizia duurt 5 rondes. In iedere ronde kunnen de spelers de sterkte van hun bouwploegen verhogen, nieuwe steengroeves verwerven, Nijlkaarten en sfinxkaarten nemen en stevig meewerken aan de bouw van koningsgraven, obelisk, piramide en tempel.

Het doel is om punten te verzamelen. Punten voor het bouwen worden onmiddellijk verdiend, punten van de sfinxkaarten worden pas aan het einde van het spel verdiend.

In iedere ronde doorlopen de spelers **7 fases**, daarna begint de volgende ronde. Hoe dat alles afzonderlijk verloopt, wordt in deze handleiding toegelicht.

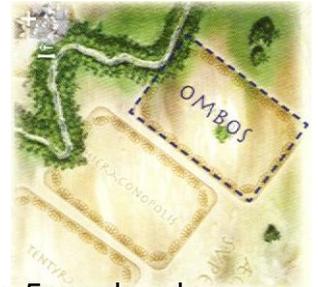
Het verloop van een ronde

1. Nijlkaarten etaleren
2. Nijl bevaren
3. Bouwploegen voeden
4. Stenen produceren
5. Bouwen
6. Bonuspunten voor de medewerking aan de bouwwerken
7. Spelersvolgorde vastleggen voor de volgende ronde

1. Nijlkaarten etaleren

Aan het begin van iedere ronde worden 10 kaarten van een stapel van de Nijlkaarten getrokken en open op de 10 velden van het speelbord gelegd, te beginnen bij het bovenste veld.

In de rondes 1 en 2 worden de kaarten van de stapel **1/2** getrokken, in de rondes 3 en 4 worden de kaarten getrokken van de stapel **3/4** en in ronde 5 worden de kaarten tot slot getrokken van de stapel **5**. Aan het einde van de rondes 2, 4 en 5 worden telkens de resterende kaarten terug in de doos gelegd.



2. Nijl bevaren

De speler met het nummerkaartje 1 begint en plaatst één van zijn schepen op een veld naar keuze. Daarna volgt de speler met het nummer 2, daarna de speler met het nummer 3 en tot slot de speler met het nummer 4. Daarna is opnieuw de speler met het nummer 1 aan de beurt die zijn tweede schip plaatst ... enzovoort. Op ieder veld mag maar één schip staan.

De BELANGRIJKSTE regel : Een speler **moet** zijn nieuw schip steeds verder stroomafwaarts inzetten als zijn reeds ingezette schepen.

Op de volgende **3 soorten van velden** kan een speler zijn schip inzetten:



A. Velden met Nijlkaarten

De speler neemt om te beginnen de Nijlkaart en plaatst één van zijn schepen op dat leeg geworden veld. Daarna voert hij de kaart uit of legt ze respectievelijk vóór zich neer (zie de beschrijving van de Nijlkaarten achteraan in deze handleiding).



B. Ronde velden

De speler plaatst één van zijn schepen op een rond veld. Daarna voert hij de overeenkomstige actie van dit veld uit (zie verder bij de beschrijving van de ronde velden).



C. Bouwvelden

De speler plaatst één van zijn schepen op een vrij bouwveld naar keuze. Iedere speler kan maar telkens één schip bij een sfinx, een obelisk/graf en tempel/piramide zetten. Als geen van de 3 velden nog vrij is, mag de speler zijn schip daarnaast zetten en erop speculeren dat in fase 5 minstens één van de medespelers hier toch niet bouwen kan of bouwen wil (hij zet zijn schip dus zogezegd 'in reserve').

Als niemand nog een schip kan plaatsen, nemen de spelers hun schepen terug in hun voorraad met **uitzondering** van de **schepen op de bouwvelden**. Deze blijven op het speelbord staan.

De speler is vrij om te passen. Dit betekent dat er **geen zetplicht** is bij het bevaren van de Nijl. Als een speler **éénmaal heeft gepast**, mag hij in deze ronde niet meer de Nijl bevaren.

3. Bouwploegen voeden



Te beginnen bij de speler wiens steen op de scoretabel helemaal vooraan ligt, gaat iedere speler nu nakijken of hij zijn bouwploegen kan voeden. Hiertoe vergelijkt hij de sterkte van zijn bouwploegen met het aantal eenheden graan (startkaart graan + extra graanvelden + eventuele extra Nijlkaarten).

Als de speler minstens zoveel graan heeft als de sterkte van zijn bouwploegen, gebeurt er niets. Als de speler minder graan heeft, moet hij op de scoretabel punten aftrekken. Hierbij kan hij ook onder nul zakken. Hoeveel velden de speler moet teruggaan op de scoretabel hangt af van waar zijn steen op de graanmarkt staat (tussen 1-3 velden per niet gevoede bouwploeg, zie voorbeeld op deze pagina).

Alvorens de voedselvoorziening met enkele voorbeelden te verduidelijken, komt de waterring in het spel. Zijn locatie op het speelbord bepaalt welke graanvelden worden bevoeid en dus graan kunnen leveren voor de voedselvoorziening.



Alleen de **groene** velden leveren graan.



Alleen de **groene** en de **geelgroene** velden leveren graan.

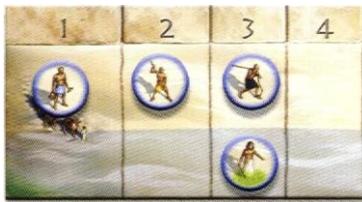


Alle graanvelden leveren graan.



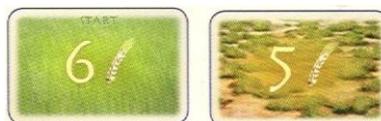
Voorbeeld van de voedselvoorziening

De vier bouwploegen van **Blauw**



De 4 bouwploegen hebben de sterkte van $1 + 2 + 3 + 3 = 9$ in totaal.

De graanvelden van **Blauw**



De waterring ligt hier



Alle **groene** en **geelgroene** velden worden bevoeid en leveren graan.

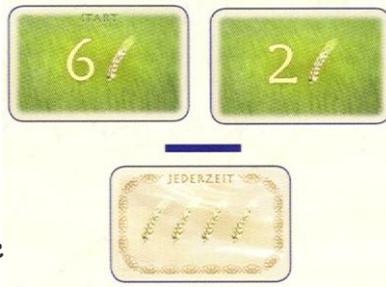
Blauw heeft 2 graanvelden die in deze speelbeurt bevoeid worden en dus graan leveren. Met zijn 11 graan kan hij zijn bouwploegen met de sterkte van 9 voeden.

De vier bouwploegen van **Rood**



De 4 bouwploegen hebben de sterkte van $2 + 2 + 2 + 4 = 10$ in totaal.

De graanvelden van **Rood**



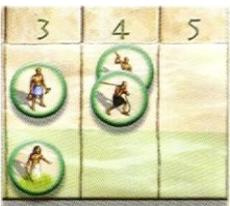
De waterring ligt hier



Alleen de **groene** velden worden bevoeid en leveren graan.

De beide graanvelden van **Rood** worden weliswaar bevoeid maar kunnen zijn bouwploegen maar voeden tot de sterkte 8. Daarom geeft hij de 'Jederzeit'-kaart graan af (verdwijnt uit het spel). Hiermee kan hij zijn bouwploegen tot een sterkte van 12 voeden. Hij heeft echter maar 10 bouwploegen en het overtollige graan vervalt. (**Rood** had misschien beter de 'Jederzeit'-kaart graan niet ingezet. Dan had hij wel moeten teruggaan op de scoretabel, zie het volgende voorbeeld).

De vier bouwploegen van **Groen**



De 4 bouwploegen hebben de sterkte van $3 + 3 + 4 + 4 = 14$ in totaal.

De graanvelden van **Rood**



niet bevoeid

De waterring ligt hier



De graanmarkt



scoretabel

Groen kan op basis van de locatie van de waterring alleen de beide bovenste graankaarten gebruiken. Zij voeden bouwploegen tot een sterkte van 12. Er ontbreekt dus 2x graan. De groene markeersteen op de graanmarkt toont dat **Groen** voor elke ontbrekende graan 2 punten moet afgeven, dus in totaal 4 punten. Hij zet zijn markeersteen op de scoretabel nu 4 velden terug en rangschikt zich achter **Rood**.

4. Stenen produceren

Te beginnen met de speler met het nummerkaartje 1 moet iedere speler zijn steenmarker op het spelersbord met zoveel stenen verhogen als hij stenen uit zijn steengroeve ontvangt. Als hij meer dan 25 stenen heeft, vervallen de overtollige.



Voorbeeld

Rood heeft aan het begin van de vierde fase 1 steen. Hij heeft 2 steengroeves die elke ronde in totaal 5 stenen leveren. Hij schuift zijn markeersteen naar veld 6.

5. Bouwen

Nu worden de 3 bouwplaatsen van boven naar onder afgehandeld.



De speler mag per bouwplaats (sfinx + obelisk/graver + piramide/tempel) steeds maar 1 bouwploeg inzetten.

Per ronde mag de speler éénmaal de joker-bouwploeg aan een normale bouwploeg toevoegen.

Algemeen geldt voor het bouwen:

- Bouwen betekent dat de speler stenen van zijn kleur op vrije velden van de obelisk, de piramide en de tempel plaatst.
- De speler heeft op elke bouwplaats 1 bouwploeg en steen nodig.
- Hij moet precies zoveel stenen van zijn speelbord verwijderen als hij sfinxkaarten trekt, meer bepaald hoeveel de waarde van de bezette velden of de graaftegels bedraagt (zie vb).
- Hij kan elke bouwploeg in iedere ronde maar 1x benutten.
- Na het gebruik van een bouwploeg draait hij de fiche om en legt deze pas aan het begin van de volgende ronde terug zichtbaar (dit betekent dat **in tegenstelling met de stenen de bouwploegen niet verminderd worden als ze worden gebruikt**).
- Hij kan de joker-bouwploeg niet alleen gebruiken. Hij kan deze joker 1x per ronde aan een andere bouwploeg toevoegen en moet hem daarna ook omdraaien.
- Verzaakt een speler aan het bouwen, neemt hij zijn schip eenvoudig van de bouwplaats terug en heeft hiermee een bouwplaats vrij gemaakt. Als een speler zijn schip op deze bouwplaats 'in reserve' heeft staan, mag deze nu ook bouwen.

A. SFINXKAARTEN NEMEN

0 of 1 kaart behouden en voor de teruggelegde kaarten punten aanduiden



- De speler wiens schip het dichtst bij de Nijl staat, begint.
- Hij kiest 1 bouwploeg (plus eventueel zijn joker-bouwploeg).
- Hij trekt van de sfinxstapel verdekt maximaal zoveel kaarten als zijn bouwploeg sterk is, **maar maximaal hoogstens 5**.
- Hij kiest één kaart uit en legt die verdekt vóór zich neer. De resterende kaarten schuift hij verdekt onder de sfinxstapel. Hij mag ook alle kaarten teruggeven.
- Voor elke teruggelegde kaart duidt hij onmiddellijk één punt aan op de scoretabel.
- Hij vermindert zoveel stenen van zijn spelersbord als het aantal kaarten dat hij getrokken heeft en draait de gebruikte bouwploeg om.
- Alle sfinxkaarten tellen pas bij de slotwaardering.
- Dan is de volgende speler aan de beurt wiens schip daarnaast staat.

Voorbeeld

Blauw zet zijn bouwploeg met sterkte 2 in. Hij trekt de beide bovenste sfinxkaarten, bekijkt ze en behoudt één ervan. De andere legt hij verdekt terug onder de stapel en duidt op de scoretabel onmiddellijk 1 punt aan. Dan draait hij de gebruikte bouwploeg om en vermindert zijn stenen met 2.



Hij behoudt één kaart.

Hij legt de andere kaart terug.

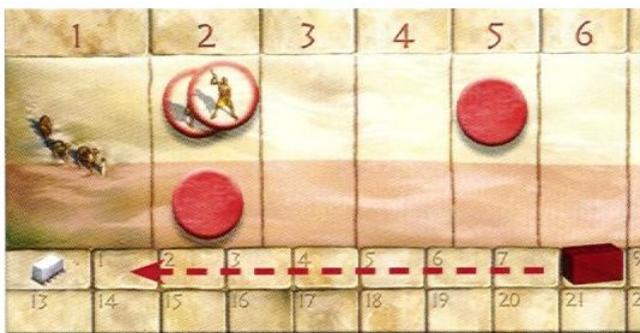
B. OBELISK EN GRAVER

Punten aanduiden en graanmarkt of stenenverkoop verbeteren.

- De speler wiens schip het dichtst bij de Nijl staat, begint.
- Hij kiest 1 bouwploeg (plus eventueel zijn joker-bouwploeg) met toereikende sterkte voor zijn bouwplan. De sterkte van zijn bouwploegen moet minstens zo groot zijn dan de waarde van de velden die hij wil bebouwen.
- Hij plaatst 1 of meerdere stenen op de obelisk en/of neemt 1 of meer graaftegels (en zet op de vrije plaats eveneens een steen).
- Hij draait de gebruikte bouwploeg om en vermindert de gebruikte stenen op zijn spelersbord.
- Hij duidt de punten aan op de scoretabel en plaatst één van zijn markeerstenen ofwel bij de **stenenverkoop** ofwel bij de **graanmarkt** één veld naar beneden.
- Dan is de volgende speler aan de beurt wiens schip daarnaast staat.



Voorbeeld



Rood zet 2 stenen op de obelisk en neemt de graaffiche nummer 4.

De beide velden van de obelisk hebben de waardes 1 en 2, de graaffiche de waarde 4, samen dus een waarde van 7. Hiervoor zet **Rood** zijn bouwploeg met sterkte 5 in en zijn joker-bouwploeg met sterkte 2. Hij duidt onmiddellijk 7 punten aan op de scoretabel, vermindert zijn stenen met 7 en draait de beide bouwploegen om.

ALGEMEEN GELDT

*Bij de **obelisk** moeten de spelers de stenen van onder naar boven inzetten (alle kleinere getallen moeten bezet zijn eer een hoger veld kan worden bebouwd).*

*Bij de **gravers** moet een speler de eerste open tegel nemen, dan de tweede ... enzovoort. Geen enkele tegel kan oversprongen worden. Als een speler een graaftegel neemt, legt hij meteen een volgende tegel bloot zodat steeds 4 graaftegels open liggen.*

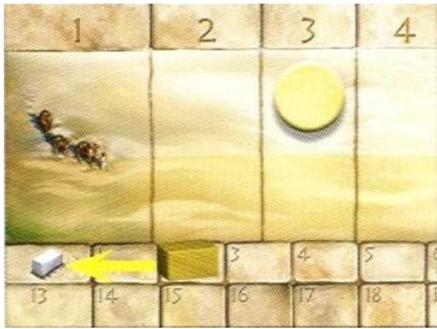
C. PIRAMIDE EN TEMPEL

Punten aanduiden

- De speler wiens schip het dichtst bij de Nijl staat, begint.
- Hij kiest 1 bouwploeg (plus eventueel zijn joker-bouwploeg) met toereikende sterkte voor zijn bouwplan.
- Hij plaatst 1 of meerdere stenen op de piramide en/of de tempel.
- Hij draait de gebruikte bouwploeg om en vermindert de gebruikte stenen op zijn spelersbord.
- Hij duidt de punten aan op de scoretabel.
- Als een rij van de piramide is afgewerkt, zijn er bonuspunten (zie voorbeeld op de volgende pagina).
- Dan is de volgende speler aan de beurt wiens schip daarnaast staat.



Voorbeeld



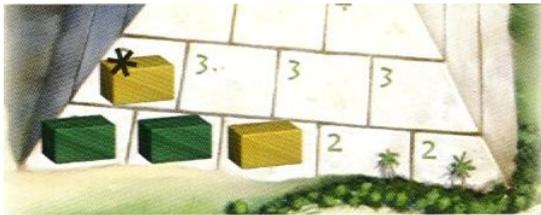
Geel zet zijn bouwploeg met sterkte 3 in. Hij bebouwt een veld met de waarde 2 van de piramide omdat hij nog slechts 2 stenen ter beschikking heeft. Hij duidt onmiddellijk 2 punten aan op de scoretabel, vermindert zijn stenen tot 0 en draait de bouwploeg om.



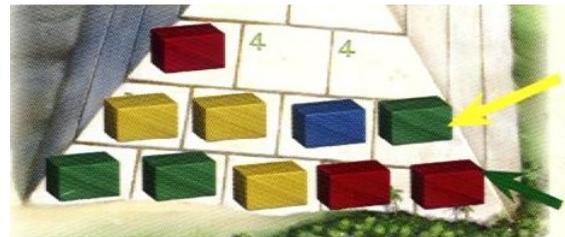
ALGEMEEN GELDT

Bij de **tempel** moeten de spelers de stenen van onder naar boven inzetten. Daarbij worden de beide pijlers links en rechts afzonderlijk bekeken (alle kleinere getallen moeten bezet zijn eer een hoger veld kan worden bebouwd). Als de pijlers links en rechts zijn volgebouwd, worden de zuilen bebouwd, pas daarna worden de stenen op de bovenste rij geplaatst.

Bij de **piramide** wordt op de volgende manier gebouwd: De eerste steen in iedere rij moet links worden ingezet. Daarna wordt, zonder gaten te laten, verder naar rechts gebouwd. Zodra een rij is afgewerkt, ontvangt de speler die de meeste stenen in deze rij heeft, voor elke steen in deze rij 1 punt. Bij een gelijke stand heeft van die spelers de speler de meerderheid die, van links uit gezien, de eerste steen heeft gezet.



Hier kan gebouwd worden, hoewel er in de onderste rij nog plaatsen vrij zijn.



Bonuspunten voor volle rijen-
- **Geel** kan éénmalig 2 punten aanduiden
- **Groen** kan éénmalig 2 punten aanduiden.

6. Bonuspunten voor de medewerking aan de bouwwerken

Iedere speler ontvangt extra punten als hij aan de bouwwerken heeft meegewerkt. Onder medewerking wordt verstaan dat de speler aan iedere bouwplaats, waaraan een schip van hem staat, minstens 1 steen heeft verbruikt. Iedere speler telt hoeveel schepen hij op de 3 bouwplaatsen heeft.

Te beginnen bij de speler wiens telsteen vooraan ligt, zetten de spelers in overeenstemming met de volgende tabel hun telsteen op de scoretabel naar voor.

- 1 schip = 1 punt
- 2 schepen = 3 punten
- 3 schepen = 6 punten

Daarna nemen de spelers ook deze schepen terug in hun voorraad.

ALGEMEEN VOOR HET TELLEN VAN DE PUNTEN

Bij de **bonuspunten** en bij de punten voor de **slotwaardering** begint steeds de speler wiens telsteen op de scoretabel het verst naar voor ligt. Daarna volgt de speler wiens steen op de tweede plaats ligt ... enzovoort.

Bij de **punten voor het bouwen** worden telkens onmiddellijk aangeduid.

In elk geval wordt er geteld op de volgende manier:

Voorbeeld

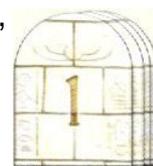


Rood bouwt en ontvangt 6 punten. Hij gaat 6 velden vooruit op de scoretabel. Daarna bouwt **Blauw** en ontvangt 3 punten. Hij gaat 3 velden vooruit en komt op hetzelfde veld waarop ook **Rood** staat. Hij rangschikt zich nu achter **Rood**. De volgorde van de scoretabel bepaalt de plaats van de spelersvolgorde voor de volgende ronde.

7. Spelersvolgorde vastleggen voor de volgende ronde

De speler die nu op de scoretabel de minste punten heeft, ontvangt het nummerkaartje 1, de speler met het tweede minste aantal punten ontvangt het kaartje 2 ... enzovoort.

Als er meerdere spelers op hetzelfde veld staan ontvangt die speler het laagste nummer die minder ver op dit veld staat, dus later op dit veld is aangekomen.



In het voorbeeld hierboven ontvangt **Blauw** een lager nummerkaartje dan **Rood**.

Daarna begint de volgende ronde opnieuw met het etaleren van Nijlkaarten.

Stenenverkoop en graanmarkt

Stenenverkoop

Op het bovenste veld van de stenenverkoop gebeurt niets.

De speler die in de loop van het spel het onderste veld bereikt, ontvangt onmiddellijk 3 stenen in zijn voorraad. Telkenmale een steen al op het onderste veld staat en verder naar onder zou mogen gaan, blijft de steen daar staan. De speler ontvangt echter wel 3 stenen in zijn voorraad.



Voorbeeld

De markeersteen van Rood ligt op het laatste niveau (onderste veld). Rood speelt deze 'Sofort'-kaart. Hij mag nu zijn markeersteen 2 velden naar onder zetten. Omdat er geen volgende velden naar onder zijn, laat hij zijn markeersteen staan maar ontvangt wel 6 stenen (2x 3 stenen). Hij schuift zijn markeersteen op zijn steentabel 6 velden verder. Dit verloopt ook identiek bij de punten van de graanmarkt (zie verder).

De speler die op het voorlaatste of het laatste veld met zijn markeersteen is geraakt, mag aan het einde van het spel zijn resterende stenen in punten ruilen.

Graanmarkt

Hier wordt het aantal strafpunten bepaald voor het niet kunnen voeden van de bouwploegen. Op de beide onderste velden bedraagt het aantal strafpunten 1. De speler die het onderste veld bereikt, ontvangt bovendien onmiddellijk 2 punten. Telkenmale een steen al op het onderste veld staat en verder naar onder zou mogen gaan, blijft de steen daar staan. De speler ontvangt echter wel 2 punten.

Einde van het spel

Het spel eindigt **na de vijfde ronde**, met inbegrip van de bepaling van de spelersvolgorde. Daarna volgt de slotwaardering.

Slotwaardering

De speler met het nummerkaartje 4 begint en voert de drie volgende stappen uit. Daarna is de speler met het nummerkaartje 3 aan de beurt ... enzovoort.

STAP 1

Staat de markeersteen van de speler op één van de beide onderste rijen in de stenenverkoop, mag hij zijn resterende stenen verkopen. Voor elke 2 stenen ontvangt hij 1 punt, de rest vervalt.

STAP 2

De speler telt de waarde van zijn graaftegels samen en ontvangt in overeenstemming met de volgende tabel punten:



waarde van de graaftegels	punten
1 - 10	2
11 - 20	5
21 of meer	9

STAP 3

De speler bekijkt zijn sfinxkaarten en gaat na of hij deze kan waarderen, dit betekent of de voorwaarde op de kaart is vervuld. Hij duidt de punten aan op de scoretabel.

De beschrijving van de sfinxkaarten staat achteraan in deze handleiding.

De speler die nu de meeste punten heeft verzameld, wordt de winnaar van dit spel. Bij een gelijke stand wordt van die spelers de speler wiens telsteen het verst naar voor staat op de scoretabel de winnaar (de speler die zijn steen als eerste op deze plaats heeft gezet).

Wijzigingen van de spelregels bij 2 of 3 spelers

In een spel met 2 of met 3 spelers staan van de bouwvelden er steeds maar twee ter beschikking. Voor de duidelijkheid wordt het derde bouwveld afgedekt met een steen van een niet gebruikte kleur.

Beschrijving van de ronde velden



EDFU

De speler die zijn schip hier plaatst, moet zijn markeersteen op de stenenverkoop en ook op de graanmarkt 1 veld naar onder schuiven.



SELINON

De speler die zijn schip hier plaatst, moet beide afgebeelde bouwploegen op zijn spelersbord 1 veld naar rechts schuiven.



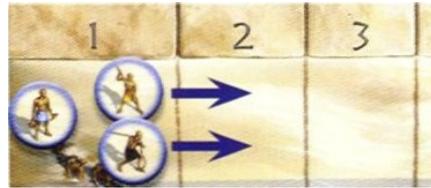
THEBAE

De speler die zijn schip hier plaatst, moet de beide afgebeelde bouwploegen op zijn spelersbord 1 veld naar rechts schuiven.



BENI HASAN

De speler die zijn schip hier plaatst, moet de beide afgebeelde bouwploegen op zijn spelersbord 1 veld naar rechts schuiven.



ALYI

De speler die zijn schip hier plaatst, moet één van zijn 4 bouwploegen (naar eigen keuze) naar rechts schuiven. Dan verhoogt hij zijn steenmarker op zijn spelersbord met 2 stenen.



PASSALON

De speler die zijn schip hier plaatst, moet zijn joker-bouwploeg 1 veld naar rechts schuiven.

Hij **kan** als extra actie de waterring 1 veld naar links of naar rechts verschuiven. De waterring moet hierbij steeds over één van de 3 ronde velden liggen.



HELIOPOLIS

De speler die zijn schip hier plaatst, moet zijn joker-bouwploeg 1 veld naar rechts schuiven.

Als extra kan deze Nijlkaart hier niet worden ingezet:



alleen zo mogelijk



Beschrijving van de Nijlkaarten

Er zijn 3 verschillende soorten van Nijlkaarten. Afhankelijk van de soort worden ze in verschillende fases ingezet:



TE ALLEN TIJDE

De speler mag deze kaart op gelijk welk moment inzetten als hij aan de beurt is. Daarna legt hij de kaart terug in de doos.



PERMANENT

Deze kaarten gelden voor de volledige duur van het spel en blijven open voor de speler liggen. Graanvelden en steengroeves zijn ook permanent-kaarten.



ONMIDDELIJK

De speler moet deze kaart onmiddellijk en compleet uitvoeren. Daarna legt hij de kaart terug in de doos.



Groene graanvelden

Deze zijn altijd bevoeid en leveren hierdoor steeds graan en voeden alzo de bouwploegen.



Steengroeves

Deze geven de spelers in iedere ronde stenen. Bij deze steengroeve zijn het er 2.



Geelgroene graanvelden

Ze voeden de bouwploegen alleen als de watering in het midden of rechts ligt.



De speler kan deze kaart bij de voedselvoorziening voor 4x graan inzetten.



Bruine graanvelden

Ze voeden de bouwploegen alleen als de watering uiterst rechts ligt.

6 + 7

Extra, onmiddellijk en slechts éénmaal: de markeersteen op de stenenverkoop respectievelijk de graanmarkt 1 veld naar onder schuiven.



Voorbeelden

De speler moet de beide bouwploegen 2 velden naar rechts schuiven.



8

Extra, onmiddellijk en slechts éénmaal als de speler de kaart neemt: 3 punten.



De speler moet zijn joker-bouwploeg 2 velden naar rechts schuiven en kan de watering tot 2x verschuiven.



9

Extra, onmiddellijk en slechts éénmaal: de steenmarker op het spelersbord met 4 stenen verhogen.



De speler kan bij één bouwploeg die hij gebruikt de sterkte 3 optellen.



Vóór de volgende speler aan de beurt is, mag de speler een tweede schip plaatsen.

Op een volledig bezet bouwveld kan de speler toch een schip plaatsen.

Rood kan hier toch bouwen.



De speler mag 2 nog niet gebruikte bouwploegen benutten (plus eventueel een joker-bouwploeg).



De speler mag 1x per ronde één van zijn schepen op een rond veld zetten, waarop reeds een schip staat (ook een eigen schip). Dit geldt niet voor het laatste Nijlveld.



De speler verhoogt zijn steenmarker op zijn spelersbord met 6 stenen.



De speler mag iedere ronde op een tijdstip naar keuze één bouwploeg één veld naar rechts schuiven (ook na de voedselvoorziening).



De speler mag bij de sphinx 2 kaarten behouden.



De speler mag aan het einde van iedere ronde één van de overgebleven kaarten op de Nijl nemen.



De speler mag 1x per ronde één schip verder naar boven zetten als zijn laatst ingezette schip. Daarna gaat hij normaal verder.



De speler kan iedere ronde zijn spelersbord met 2 stenen verminderen en hiervoor één bouwploeg één veld naar rechts schuiven. Hij kan dit ook doen na de voedselvoorziening.



De speler mag op elk bouwveld, waarop hij een schip heeft staan, dit naar de eerste plaats zetten (geldt ook voor het schip in reserve). Alle spelers mogen bouwen.



De speler mag bij de voedselvoorziening stenen in granen omruilen in de verhouding 1 op 1 om zijn bouwploegen te voeden (stenen passend minderen).



De speler kan tot 10 stenen voor 1 punt per steen verkopen. Hij moet hiervoor niet de normale voorwaarden voor de stenenverkoop vervullen.



De speler telt deze kaart bij de slotwaardering bij zijn verzamelde graaftegels bij.



De speler legt deze kaart bij één van zijn graanvelden en verbetert het hiermee met één niveau voor de complete duur van het spel.



De speler schuift zijn markeersteen bij de graanmarkt respectievelijk stenenverkoop 2 velden naar onder.



De speler mag 2 sphinxkaarten meer trekken, maximaal echter 5. Hij verbruikt voor de 2 extra kaarten geen stenen. Hij mag ook twee kaarten trekken en 0 stenen



De speler moet 2 bouwploegen naar keuze op zijn spelersbord telkens 1 veld naar rechts schuiven of 1 bouwploeg 2 velden naar rechts.

inzetten. Dit geldt trouwens alleen als de speler met een schip op een bouwveld van de sphinx is vertegenwoordigd.

De speler moet 1 schip aan de sphinxbouwplaats hebben. Dan moet hij minstens 1 bouwploeg en 1 steen inzetten. Pas dan kan hij deze permanentkaart uitspelen.



De speler moet de beide afgebeelde bouwploegen op zijn spelersbord telkens 1 veld naar rechts schuiven.

Voorbeelden

1 arbeider + 1 steen + deze kaart = De speler trekt 3 sphinxkaarten, behoudt er één en geeft er twee terug en ontvangt direct 2 punten.

0 arbeider + 0 steen + deze kaart = niet mogelijk (op deze bouwplaats wordt niet gebouwd, de speler moet zijn schip terugnemen)



De speler ontvangt voor elke steen in de afgebeelde bouwwerken 1 punt.

Beschrijving van de sfinxkaarten (tellen alleen bij de slotwaardering)

De spelers verzamelen de sfinxkaarten verdekt en proberen er zoveel mogelijk te vervullen tegen het einde van het spel.

Bij deze kaarten moet de voorwaarde op de kaart zijn vervuld om de kaart te waarderen.

... is gebouwd



Als in de obelisk de zevende, de achtste of de negende rij is bezet, ontvangt de speler de aangegeven punten. Het speelt daarbij totaal geen rol of en hoeveel eigen stenen zich in de obelisk bevinden.

... is gebouwd



Als de aangegeven voorwaarden zijn vervuld, ontvangt de speler de aangegeven punten.

Het speelt daarbij totaal geen rol of en hoeveel eigen stenen zich in het desbetreffende bouwwerk bevinden.

... laatste niveau bereikt



In overeenstemming met de tabel op de kaart ontvangt de speler punten.

Voorbeeld

Bereiken in totaal 3 spelers het laatste niveau in de stenenverkoop, ontvangt de speler 7 punten.



Bij deze kaarten moet de speler de voorwaarde op de kaart zelf vervullen om de kaart te waarderen.

Je hebt minstens ...



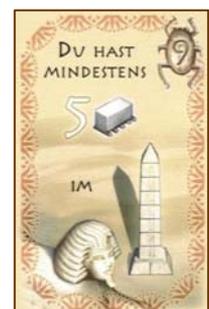
De speler heeft minstens 4 eigen stenen in de tempel.

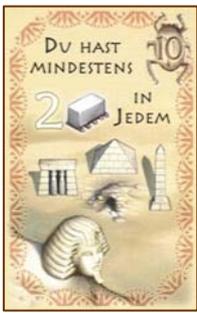


De speler heeft minstens 6 respectievelijk 7 eigen stenen in de piramide.



De speler heeft minstens 4 respectievelijk 5 eigen stenen in de obelisk.



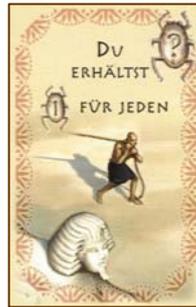
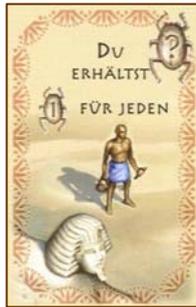


De speler heeft minstens 2 eigen stenen in elk bouwwerk.



De speler ontvangt 1 punt voor elk van zijn stenen bij de gravers.

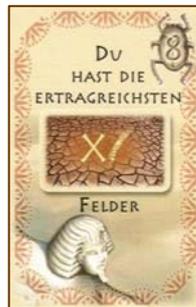
Je ontvangt punten voor de bouwploegen:



Voorbeeld

De speler ontvangt 4 punten als deze bouwploeg aan het einde van het spel de sterkte 4 heeft.

Je ontvangt punten voor productieve steengroeves en velden:



Voorbeeld

De speler heeft deze sfinkxkaart en de beide geelgroene velden die de som 11 opleveren. Geen enkele andere speler heeft meer. De speler ontvangt 7 punten.



Je bereikt het laatste niveau bij ... :



De speler moet telkens het laatste niveau bereiken. Het speelt totaal geen rol hoeveel andere medespelers dit laatste niveau bereiken.

Voor iedere eigen 'permanent'-kaart ontvangt de speler 2 punten (geldt niet voor de graanvelden of de steengroeves).

Nadat hij alle overige punten heeft aangeduid, krijgt de speler nog eens voor elke 10 punten 1 punt extra op de scoretabel.

