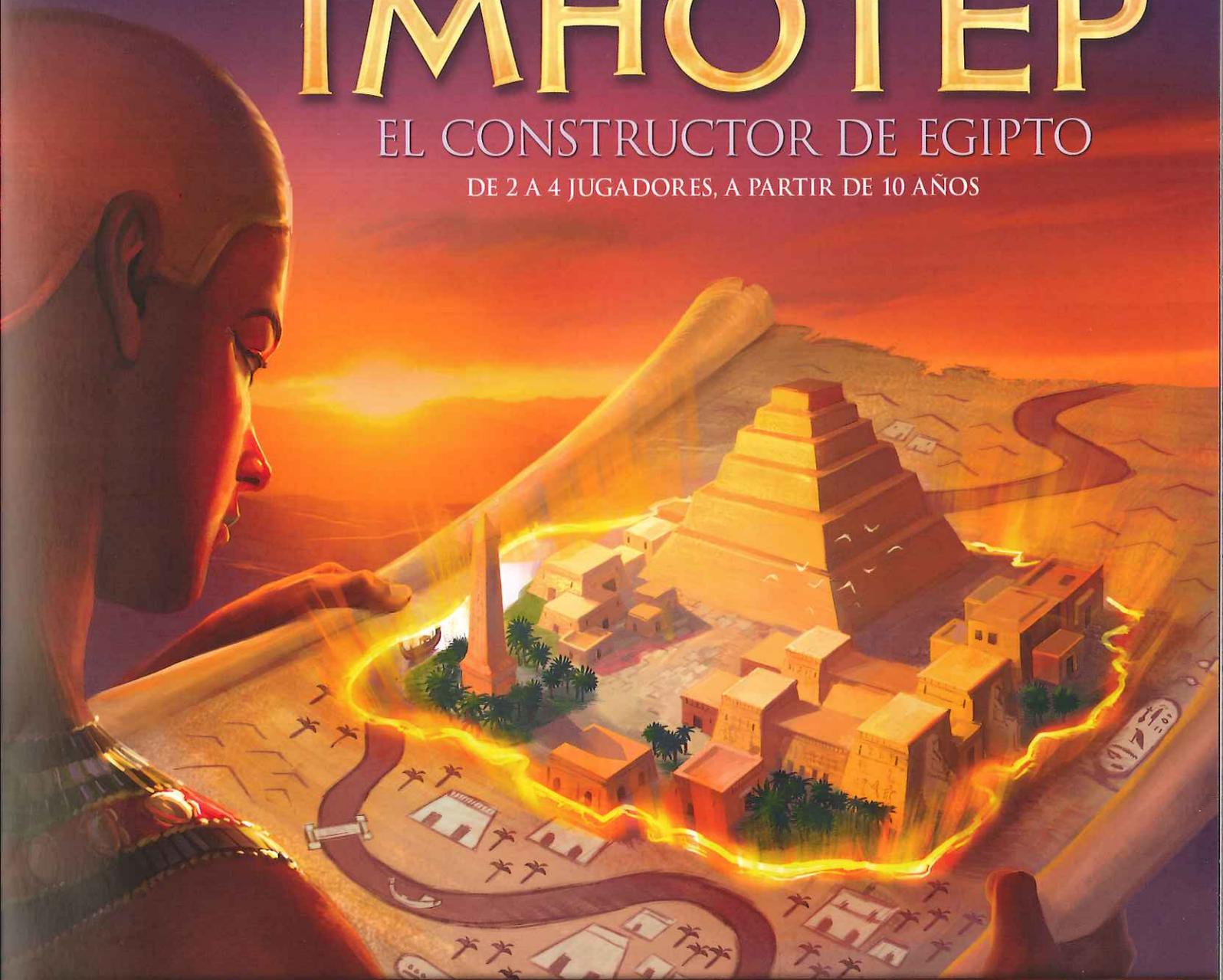


PHIL WALKER-HARDING

IMHOTEP

EL CONSTRUCTOR DE EGIPTO

DE 2 A 4 JUGADORES, A PARTIR DE 10 AÑOS



AMBIENTACIÓN DEL JUEGO

Imhotep fue el primero y más famoso maestro constructor del Antiguo Egipto. Se le considera uno de los primeros eruditos de la historia de la Humanidad. Por ejemplo, se dice que fue el responsable de la construcción de la primera pirámide en Egipto: la pirámide escalonada de Zoser, en Saqqara. ¿Podrás igualar sus logros levantando monumentos para la posteridad? Necesitarás barcos para transportar bloques de piedra a los diversos emplazamientos de construcción. Pero no serás el único que tendrá que decidir dónde enviar los barcos y sus cargamentos; tus oponentes tienen sus propios planes y tratarán de impedir que tengas éxito. La competencia por los cargamentos de piedra más valiosos será feroz y lograr el éxito requerirá de tácticas inteligentes y también de un poco de suerte.

DEVIR

OBJETIVO DEL JUEGO

Cada jugador adopta el papel de un maestro constructor egipcio. Dispondrás de seis rondas para transportar tus piedras a los diversos emplazamientos y erigir monumentos, de manera que consigas la mayor cantidad de puntos. En tu turno, deberás elegir entre una de las cuatro acciones siguientes:

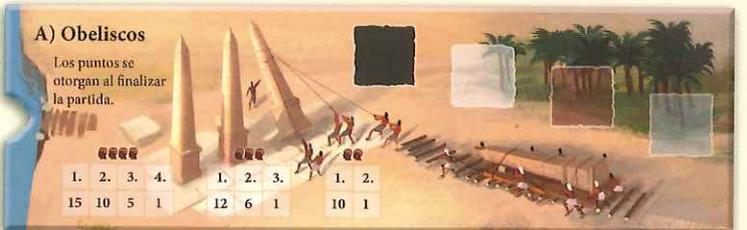
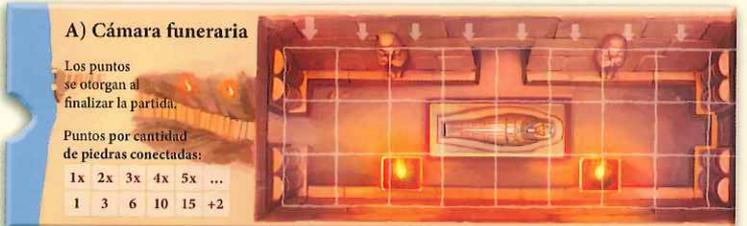
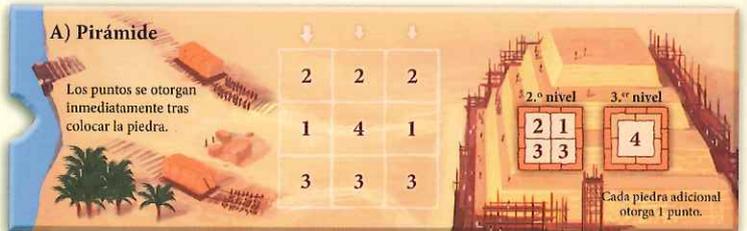
- Obtener nuevas piedras
- Embarcar una piedra
- Enviar un barco a un emplazamiento
- Jugar una carta azul de mercado

La entrega de piedras te proporciona puntos de distintas maneras: unas veces más, otras menos; a veces de inmediato, a veces al finalizar la ronda; en ocasiones, al finalizar la partida. El ganador será el jugador que obtenga más puntos después de seis rondas.

COMPONENTES

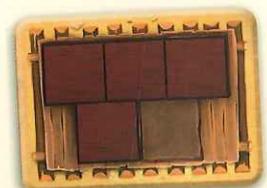
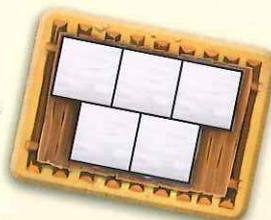
- 120 bloques de madera (que denominaremos piedras) (30 de cada uno de los cuatro colores del juego: negro, blanco, marrón y gris)
- 5 tableros de emplazamiento
- 1 tablero de puntuación
- 8 fichas de barco
- 4 fichas de plataforma de suministro (1 de cada uno de los cuatro colores del juego: negro, blanco, marrón y gris)
- 21 cartas de ronda
- 34 cartas de mercado

Fichas de barco



Tableros de emplazamiento

Fichas de plataforma de suministro



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Cartas de ronda



Cartas de mercado

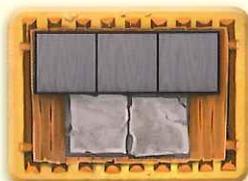


Cantera
(con las piedras de todos los jugadores)



Tablero de puntuación
(Puedes conseguir más de 40 puntos. En ese caso, puedes seguir moviendo tu bloque de piedra por el tablero, recordando que ya has completado el recorrido una vez.)

Jugador inicial
(2 piedras en su plataforma de suministro)



- Colocad los **cinco tableros de emplazamiento** en el centro de la mesa, como se muestra en la ilustración. **Todos los tableros de emplazamiento** tienen una **cara A** y una **cara B**. En las primeras partidas, utilizad la cara A; en partidas posteriores, podéis utilizar las caras B como variante de juego. Así que, en vuestra primera partida, aseguraos de estar utilizando las **caras A**.
- Situat el tablero de puntuación a la derecha de los tableros de emplazamiento. Usadlo para contabilizar los puntos de los jugadores.
- Dejad las ocho fichas de barco encima de la columna de tableros.
- Separad las 21 cartas de ronda de las 34 cartas de mercado.
- Barajad las 34 cartas de mercado y colocadlas, boca abajo, a la derecha del tablero «A) Mercado».
- Hay siete cartas de ronda para dos, tres y cuatro jugadores.

En las **partidas con dos jugadores**, utilizad las siete cartas de ronda señaladas con **2 cabezas**.



En las **partidas con tres jugadores**, utilizad las siete cartas de ronda señaladas con **3 cabezas**.



En las **partidas con cuatro jugadores**, utilizad las siete cartas de ronda señaladas con **4 cabezas**.



Separad las siete cartas de ronda **correspondientes al número de jugadores en la partida**. No necesitaréis las otras 14 cartas de ronda, así que dejadlas en la caja. Seguidamente, como solo se juegan **seis rondas**, **elegid al azar una** de las siete cartas de ronda y dejadla también en la caja. **Barajad las seis cartas de ronda restantes y colocadlas boca abajo formando una única pila** junto a las ocho fichas de barco.

- Cada jugador elige **un color** (negro, blanco, marrón o gris) y coge una **ficha de plataforma de suministro** del color.
- En partidas con **menos de cuatro jugadores**, **guardad en la caja** las fichas de plataforma de suministro y las piedras de los colores que **no se utilicen**.
- **Todas las piedras** se amontonan en una pila a la derecha de los tableros de emplazamiento, formando la **cantera**.
- Cada jugador coloca **una piedra** de su color en la **casilla «0/40» del tablero de puntuación**.
- Elegid por sorteo **qué jugador empieza la partida**. El jugador inicial coge de la cantera **dos piedras** de su color, y las coloca en su **ficha de plataforma de suministro**. El segundo jugador (a la izquierda del jugador inicial) coge **tres piedras** de su color para su ficha de plataforma de suministro; el tercer jugador (a la izquierda del segundo jugador) coge **cuatro piedras** de su color; y el cuarto jugador coge **cinco piedras** de su color.

LA PARTIDA

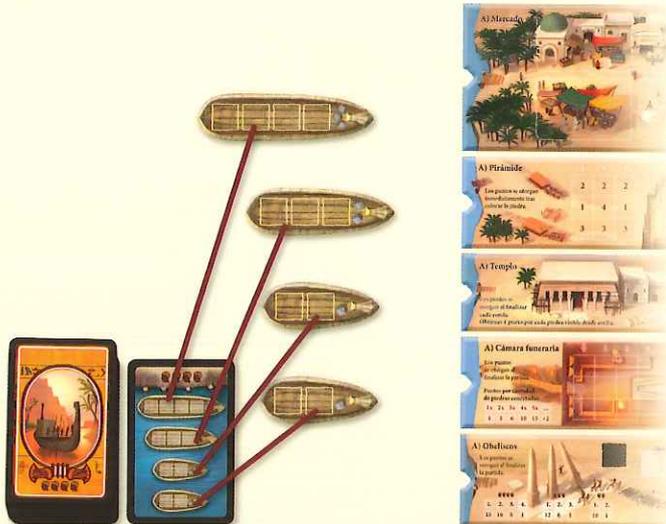
La partida se compone de **seis rondas**.

UNA RONDA

A continuación se describe la secuencia en una ronda.

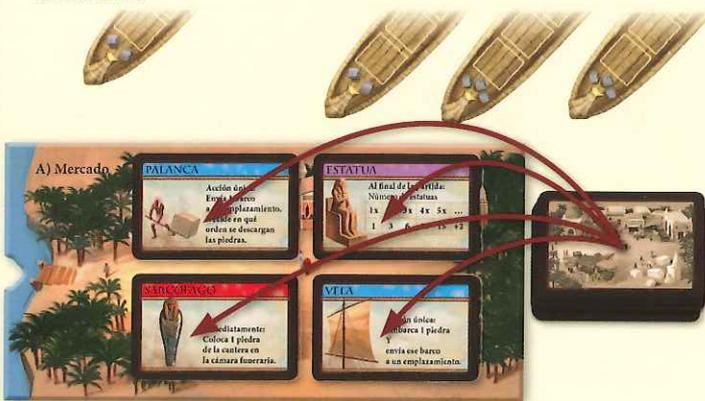
- Al iniciarse la ronda, descubrid la primera carta de ronda de la pila. Esa carta indica los cuatro barcos disponibles para esa ronda. Sin ponerlos demasiado juntos, ordenad los barcos a la izquierda de los emplazamientos.

La capacidad de las distintas embarcaciones varía entre una y cuatro piedras. Así, en dos de ellas caben cuatro piedras; en tres, tres piedras; en dos, dos piedras, y en una, una piedra.



Ejemplo: si descubres la carta de ronda que se muestra en la ilustración, coge un barco para cuatro piedras, uno para tres piedras, y dos para dos piedras, y ordénalos, sin ponerlos juntos, a la izquierda de los emplazamientos.

- A continuación, descubre las **cuatro primeras cartas de mercado del mazo**, y colócalas boca arriba en el mercado.



Si no quedan cartas en el mazo, baraja la pila de descarte y crea un nuevo mazo.

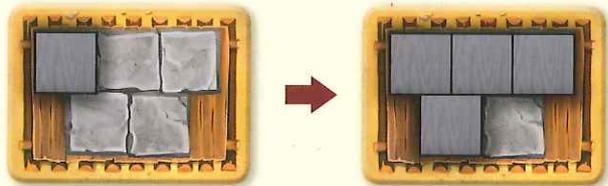
- Seguidamente, empezando por el jugador inicial, todos los jugadores, por turno, realizan sus acciones.

TURNO

En su turno, el jugador debe llevar a cabo **una, y solo una**, de las siguientes **cuatro acciones**:

Obtener nuevas piedras

Coge de la cantera **tres piedras** de tu color y colócalas en **tu plataforma de suministro**.



Nota: tu plataforma de suministro tiene una **capacidad máxima de cinco piedras**.

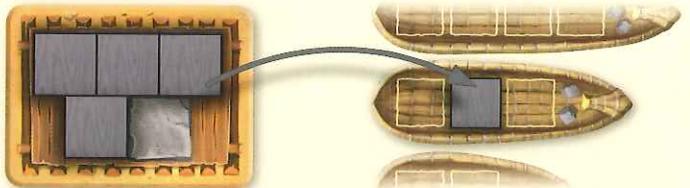
Por ejemplo, si solo dispones de espacio para dos piedras, y optas por realizar esta acción, solo puedes coger dos piedras de la cantera.

Si no te quedan piedras en la cantera, no puedes coger más piedras.

O

Embarcar una piedra

Coge **una piedra de tu plataforma de suministro** y colócala en **cualquier casilla vacía de un barco** que todavía no haya partido hacia un emplazamiento.



O

Enviar un barco a un emplazamiento

Desplaza **un barco a un emplazamiento**.

Para ello, debes cumplir dos condiciones:

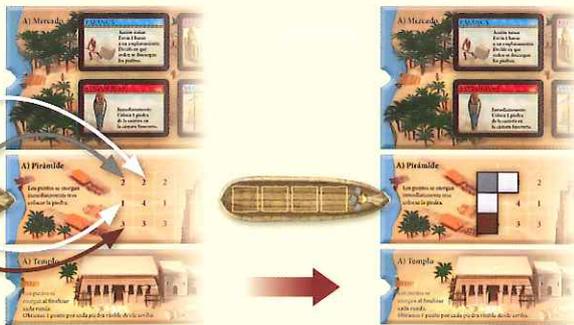
1) **El barco debe contener al menos el mínimo de piedras requerido.** Los símbolos de piedra grises en la proa del barco indican el mínimo de piedras requerido para ese barco. Esa cantidad varía según el barco.

2) **El muelle del emplazamiento de destino debe estar disponible.** Es decir, ningún otro barco puede haber amarrado allí durante esa ronda.

Seguidamente, **empezando por la piedra más cercana a proa y acabando por la más cercana a popa**, los propietarios de las piedras las descargan del barco y las depositan en el emplazamiento. Las casillas vacías en el barco se ignoran.

Cada uno de los **cinco emplazamientos** tiene **reglas diferentes** para determinar los puntos que obtendrán los **propietarios de las piedras depositadas**, y **cuándo** los obtendrán. Así, en el **mercado** y en la **pirámide**, los puntos se obtienen **inmediatamente**; en el **templo**, se obtienen **al final de cada ronda**, y en la **cámara funeraria** y en los **obeliscos** se obtienen **al final de la partida**. En las páginas 7 y 8 de este reglamento, bajo el título «Descripción de la cara A de los emplazamientos», se encuentran las reglas precisas para cada emplazamiento.

Importante: también puedes enviar un barco que no contenga piedras tuyas. El único requisito es que se cumplan las dos condiciones antes descritas. Tras la llegada de un barco a un emplazamiento, el barco vacío permanece amarrado allí hasta el final de la ronda. De este modo, se indica que no se pueden enviar más barcos a ese emplazamiento durante esa misma ronda. **Solo se puede enviar un barco por ronda a un mismo emplazamiento.**



Ejemplo: este barco cargado con cuatro piedras ha llegado a la pirámide. Empezando por la piedra más cercana a la proa, se depositan todas las piedras en la pirámide, que proporciona puntos de forma inmediata por cada piedra depositada, según la cantidad indicada en cada casilla.

O

Jugar una carta azul de mercado

Si tienes alguna de estas cartas, puedes jugar una y beneficiarte de sus ventajas.

La carta jugada se coloca en la **pila de descarte**.

Solo puedes jugar **una carta azul de mercado por turno**.



Los jugadores realizan sus acciones por turno, y siempre realizan **una única acción por turno**.

Cada jugador dispone de **varios turnos en cada ronda**, la cual no **finaliza hasta que los cuatro barcos hayan sido enviados** a los diversos emplazamientos.

Importante: como solo hay cuatro barcos disponibles por ronda, en cada ronda siempre habrá un emplazamiento al que no llegarán barcos.

FINAL DE LA RONDA

Cuando los **cuatro barcos** están amarrados en los emplazamientos, la ronda finaliza inmediatamente. A continuación, **se otorgan los puntos del templo**. Cada **piedra visible desde arriba** otorga **1 punto**. Es decir, las piedras cubiertas por otras piedras no otorgan puntos.



Ejemplo: el templo otorga puntos al finalizar la ronda. En este caso, el jugador gris consigue 2 puntos (por las dos piedras visibles desde arriba). Los jugadores blanco, negro y marrón consiguen 1 punto cada uno (cada uno tiene una piedra visible desde arriba).

PREPARACIÓN DE LA SIGUIENTE RONDA

- Recoged los cuatro barcos y dejadlos **junto a los demás**.
- Recoged las **cartas que queden en el mercado** y dejadlas en la **pila de descarte**.
- Todas las piedras depositadas en los emplazamientos y en los plataformas de suministro permanecen donde están.

Empieza la **siguiente ronda**.

Revelad la **siguiente carta de ronda** de la pila, coged los **cuatro barcos** indicados en la carta, y colocadlos a la izquierda de los emplazamientos.

Revelad **cuatro nuevas cartas de mercado** del mazo y colocadlas en el mercado.

La nueva ronda la inicia el jugador situado a la izquierda del jugador que envió el cuarto y último barco en la ronda anterior.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida finaliza después de haberse jugado **seis rondas**. A continuación tiene lugar el recuento final de puntos.

Recuento final de puntos

Empezad otorgando los puntos correspondientes a las piedras depositadas en la **cámara funeraria**. Para más detalles, consultad el apartado «A) Cámara funeraria» en la **página 7**.

Seguidamente, otorgad los puntos de los **obeliscos**. Para más detalles, consultad el apartado «A) Obeliscos» en la **página 8**.

Algunas cartas de mercado, como las de **ornamentación** y **estatua**, otorgan puntos según lo **indicado en las propias cartas**, tal como se explica en la página 12. Las **cartas azules de mercado que no se han utilizado** otorgan **1 punto cada una**.

El jugador que suma más puntos gana la partida.

En caso de empate, gana el jugador que tenga **más piedras en su plataforma de suministro**. Si el empate persiste, los jugadores empatados comparten la victoria.

CRÉDITOS

Autor:



Desde su infancia, a Phil Walker-Harding le ha encantado jugar a juegos de mesa e inventarlos. Le gustan especialmente los juegos que reúnen a personas de distintas edades y personalidades.

A Phil también le interesa la teología, las películas clásicas de Hollywood y la mitología del Antiguo Egipto. Vive con su esposa, Meredith, en Sídney (Australia).

El prototipo de *Imhotep*, bajo el título *Constructores de Egipto*, obtuvo el segundo puesto en el concurso de autores de juegos Premio Archimede del año 2010.



Créditos edición original

Ilustraciones: Miguel Coimbra

Diseño gráfico: Michaela Kienle

Coordinador de la edición original: Ralph Querfurth

Phil Walker-Harding y KOSMOS quieren expresar su agradecimiento a todos los probadores del juego y a los revisores del reglamento.

Agradecimientos especiales a: Meredith Walker-Harding, Leo Colovini, Chris Morpheu, Nick Barnett, Kerryn und Andrew Young, Josh und Naomi Pryde, Marion Engelke, Wolfgang Lüdtke, Maria Fischer-Witzmann, Arnd Fischer, Thomas Wessels und Markus Potthast.

De la presente edición

Producción editorial: David Esbrí y Xavi Garriga

Traducción: Ángel F. Bueno

Adaptación gráfica: Antonio Catalán

Todos los derechos reservados.

FABRICADO EN ALEMANIA



EDICIÓN

Devir Iberia, S.L.

C/Rosselló, 184

08008 Barcelona

www.devir.com



© 2016 KOSMOS Verlag

Pfizerstr. 5 – 7,

70184 Stuttgart

info@kosmos.de



DESCRIPCIÓN DE LA CARA A DE LOS EMPLAZAMIENTOS

A) Mercado

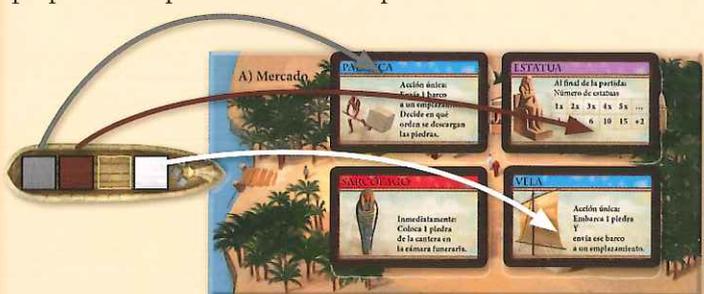
Por cada piedra transportada hasta aquí, el propietario puede gastarla para coger **inmediatamente 1 carta de mercado cualquiera**



de las que se encuentran boca arriba. Las descripciones de las diversas cartas de mercado se encuentran en la página 12 de este reglamento.

Importante: las piedras gastadas se devuelven a la cantera después de coger la carta.

Las cartas obtenidas deben permanecer **boca arriba** delante del jugador. Las **cartas rojas** deben jugarse de inmediato y, a continuación, se dejan en la pila de descarte. **El jugador que coja una carta azul de mercado** puede jugarla una sola vez como acción en **alguno de sus turnos posteriores**. Las cartas **moradas de estatua** y las cartas **verdes de ornamentación** proporcionan puntos al final de la partida.



Ejemplo: este barco cargado con cuatro piedras ha sido enviado al mercado. El jugador blanco es el primero en coger una carta, y elige la carta de vela. Seguidamente, el jugador marrón elige la carta de estatua. Luego, el jugador gris elige la carta de palanca. Finalmente, todas las piedras gastadas se devuelven a la cantera.

A) Pirámide

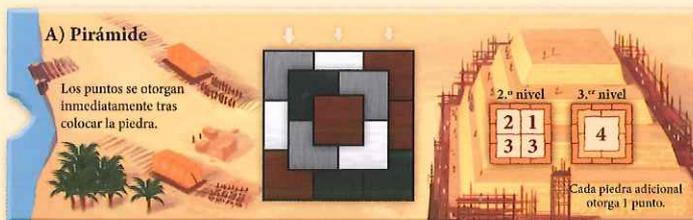
Por cada piedra depositada aquí, el propietario de la piedra obtiene puntos inmediatamente. Para ello, coloca la piedra en la siguiente casilla vacía de la pirámide.



Las piedras se colocan por columnas, empezando por la esquina superior izquierda hasta completar la columna; pasando luego a la columna central, empezando también por arriba; y finalmente la columna de la derecha. Cuando el primer nivel está completo (3x3 piedras), se sigue construyendo el segundo nivel, tal y como se muestra en la ilustración. En el segundo nivel, se vuelve a empezar por la esquina superior izquierda. Sin embargo, el segundo nivel solo contiene 2x2 piedras. Una vez completado el segundo nivel, se sigue construyendo el tercer nivel, compuesto únicamente por una sola piedra.

Cada piedra colocada otorga la cantidad de puntos indicada en la casilla. Los valores de las casillas del segundo y del tercer nivel están indicados en la parte derecha del tablero.

Una vez construida toda la pirámide, cada piedra adicional depositada en la pirámide otorga 1 punto. Las piedras adicionales se colocan al lado del borde derecho del tablero.



Ejemplo: en la ilustración superior se muestra el aspecto que puede tener una pirámide (compuesta por 3 niveles) una vez finalizada.

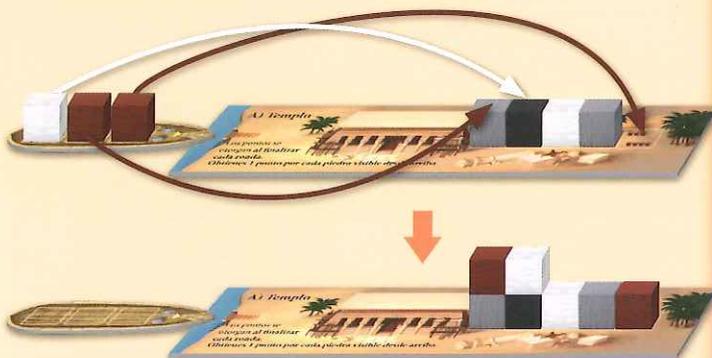
A) Templo

Por cada piedra depositada aquí, el propietario de la piedra obtiene **puntos al finalizar la ronda** si la piedra es visible desde arriba.



Coloca la piedra en la **siguiente casilla libre** del templo. La colocación de piedras empieza por la **izquierda**, hasta completar el primer nivel. En partidas con **3 o 4 jugadores**, deben ocuparse **las 5 casillas** del templo. En partidas con **2 jugadores**, solo se ocupan **las 4 primeras casillas**.

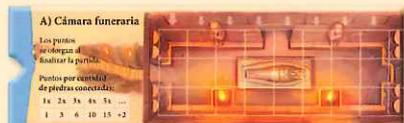
Un vez **completado el primer nivel**, se pasa al **segundo nivel**, **volviendo a empezar por la izquierda**. Las piedras del primer nivel quedan así **cubiertas**, proceso que se repite con cada nivel adicional. No hay límite de altura.



Ejemplo: este barco cargado con tres piedras ha sido enviado al templo. La primera piedra marrón se coloca en la última casilla vacía del nivel inferior. La segunda piedra marrón se coloca en la primera casilla del segundo nivel. La piedra blanca se coloca en la segunda casilla del segundo nivel.

A) Cámara funeraria

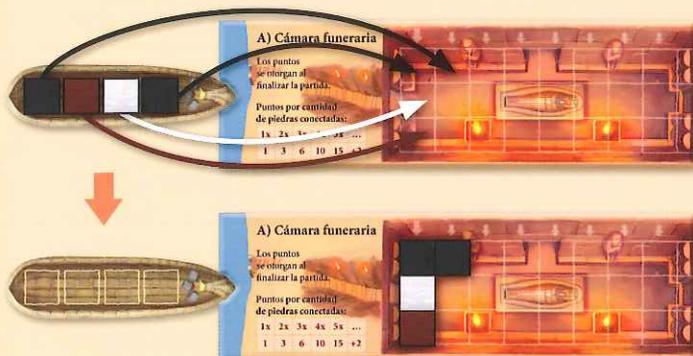
Por cada piedra depositada aquí, el propietario de la piedra obtiene **puntos al finalizar la partida**. Las piedras se colocan por columnas, empezando por la **esquina superior izquierda** hasta completar la columna. A continuación, se pasa a la siguiente columna, **empezando también por arriba**, y así sucesivamente.



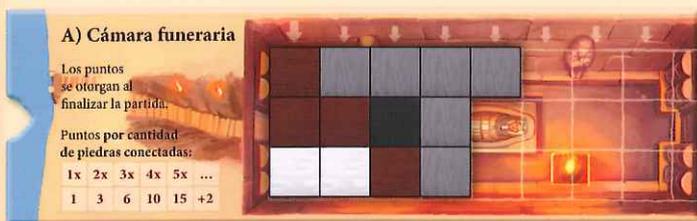
La cámara funeraria puede crecer hacia la derecha sin ninguna restricción. Puede tener tantas columnas como queráis, incluso superando los límites del tablero. Al finalizar la partida, los puntos se otorgan así: cada zona compuesta por una o más piedras conectadas del mismo color otorga una serie de puntos según la cantidad de piedras. Las piedras conectadas deben compartir al menos uno de sus lados; las piedras en diagonal no se consideran conectadas.

Número de piedras:	1x	2x	3x	4x	5x	...
Puntos:	1	3	6	10	15	+2

En zonas con más de cinco piedras conectadas, cada piedra adicional otorga 2 puntos. Importante: cada jugador puede obtener puntos de más de un área de piedras conectadas, de modo que un jugador no solo suma puntos por su zona más grande!



Ejemplo: este barco cargado con cuatro piedras ha sido enviado a la cámara funeraria. Las piedras se descargan por orden y se colocan en la cámara funeraria por columnas, empezando por la esquina superior izquierda.



Ejemplo: en una partida con 4 jugadores, la cámara funeraria podría tener un aspecto como el que muestra la ilustración. El jugador blanco obtiene 3 puntos por su zona compuesta por dos piedras. El negro obtiene 1 punto por su zona de una piedra. El marrón obtiene 6 puntos por su zona de tres piedras y 1 punto por su zona de una piedra. El gris obtiene 15 + 2 = 17 puntos por su zona compuesta por seis piedras.

A) Obeliscos

Por las piedras depositadas aquí, los jugadores obtienen puntos al finalizar la partida. En este emplazamiento, debes colocar las piedras en la casilla de tu color, formando una torre con tus piedras. Cada jugador construirá así su propio obelisco. Los puntos se contabilizan al finalizar la partida, obteniendo más puntos el obelisco más alto, claro.



Puntos en partidas con 2 jugadores:

El jugador con el obelisco más alto obtiene 10 puntos.
El jugador con el segundo obelisco más alto obtiene 1 punto.

Puntos en partidas con 3 jugadores:

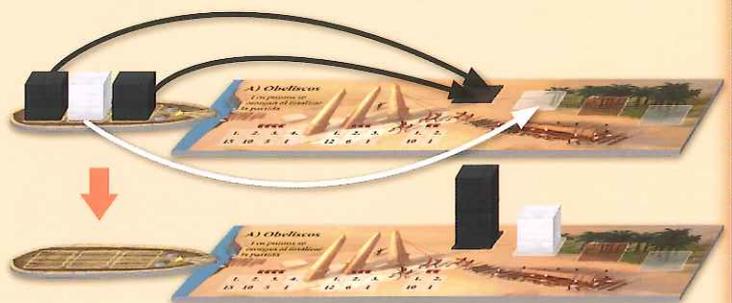
El jugador con el obelisco más alto obtiene 12 puntos.
El jugador con el segundo obelisco más alto obtiene 6 puntos.
El jugador con el tercer obelisco más alto obtiene 1 punto.

Puntos en partidas con 4 jugadores:

El jugador con el obelisco más alto obtiene 15 puntos.
El jugador con el segundo obelisco más alto obtiene 10 puntos.
El jugador con el tercer obelisco más alto obtiene 5 puntos.
El jugador con el cuarto obelisco más alto obtiene 1 punto.

Importante:

- Para poder obtener puntos en este emplazamiento debes haber depositado al menos una piedra en los obeliscos.
- En caso de empate, divide el total de puntos entre el número de jugadores empatados. Cada jugador implicado en el empate recibe el dividendo de puntos resultante redondeado hacia abajo.



Ejemplo: este barco cargado con tres piedras ha sido enviado a los obeliscos. Las piedras se apilan en las casillas del color correspondiente, formando una torre.



Ejemplo: en una partida con cuatro jugadores, el jugador negro acaba con un obelisco de tres piedras de altura. El jugador blanco construye uno de cuatro piedras. El jugador marrón no tiene allí ninguna piedra. El jugador gris ha logrado apilar tres piedras. Eso significa que el jugador blanco obtiene 15 puntos. El jugador negro y el gris comparten el segundo y tercer puesto. Ambos obtienen $(10 + 5) / 2 = 7,5$ puntos, que, redondeados hacia abajo, otorgan 7 puntos a cada jugador. El jugador marrón no obtiene ningún punto, ya que no ha depositado ninguna piedra en los obeliscos.

VARIANTE: LAS CARAS B DE LOS EMPLAZAMIENTOS

Todos los tableros de emplazamiento tienen una cara A y una cara B. En vuestras primeras partidas deberíais jugar solo con las caras A. Más adelante, podéis probar con las caras B.

También podéis jugar con una combinación de caras A y B. ¿Por qué no probar con distintas combinaciones?.

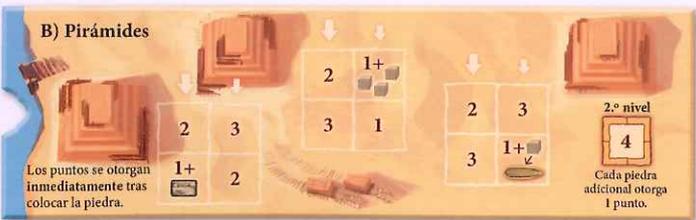
B) Mercado



La cara B se utiliza igual que la cara A, con una única diferencia: al iniciar la ronda, colocad **dos cartas boca abajo** en la **casilla inferior derecha** (en lugar de una carta boca arriba). Al gastar una piedra en el mercado, puedes **coger las dos cartas** y mirarlas. Seguidamente, **eliges la carta** que deseas quedarte. Coloca **la otra carta en la pila de descarte**.



B) Pirámides



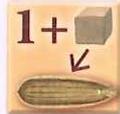
La cara B se utiliza igual que la cara A, pero ahora, al depositar una piedra en las pirámides, **el propietario de la piedra decide en cuál de las tres pirámides** deposita la piedra. Además, alguna de las pirámides ofrece bonificaciones especiales:



Obtienes **1 punto** y puedes coger **la carta de mercado de encima del mazo**.

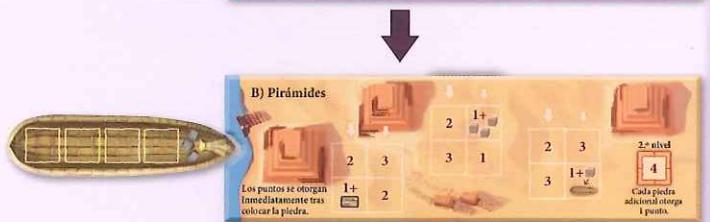
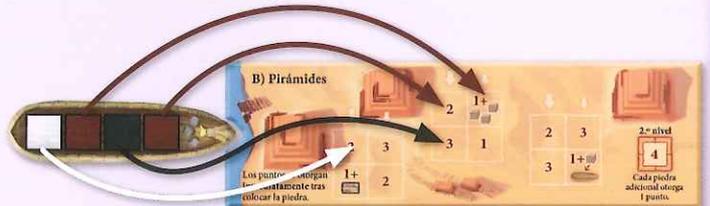


Obtienes **1 punto** e inmediatamente puedes coger **tres piedras de la cantera** y colocarlas en el **plataforma de suministro**.



Obtienes **1 punto** y puedes colocar **una piedra de tu plataforma de suministro en cualquier casilla vacía** de un barco que aún no haya zarpado hacia un emplazamiento.

Cada pirámide se empieza a construir por la esquina superior izquierda. Las piedras se colocan por columnas. Cada piedra en el segundo nivel de una pirámide otorga 4 puntos. Una vez completadas todas las pirámides, cada piedra adicional depositada en las pirámides otorga 1 punto. Colocad esas piedras al lado del borde derecho del tablero de las pirámides.



Ejemplo: este barco cargado con cuatro piedras ha sido enviado a las pirámides. El jugador marrón coloca su primera piedra en la primera casilla de la pirámide central. Seguidamente, el jugador negro coloca su piedra en la segunda casilla de la pirámide central. A continuación, el jugador marrón coloca su segunda piedra en la tercera casilla de la pirámide central. Por último, el jugador blanco coloca su piedra en la primera casilla de la pirámide de la izquierda.

B) Templo



La cara B se utiliza igual que la cara A, con una única diferencia: **al finalizar cada ronda**, se obtienen **diversas bonificaciones** por cada **piedra visible desde arriba**, dependiendo de la casilla del templo en la que cada piedra está colocada:



Obtienes **1 punto** o, si lo prefieres, puedes coger **dos piedras de la cantera** y colocarlas en tu **plataforma de suministro**.



Obtienes **2 puntos**.

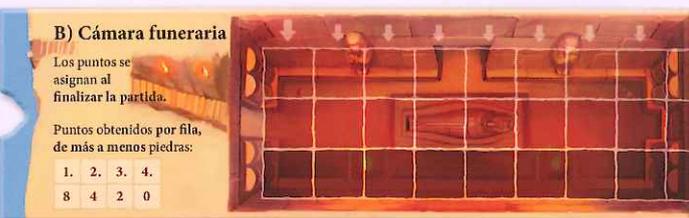


Coges la **carta de mercado** de encima del mazo.



Ejemplo: los puntos obtenidos en el templo se otorgan al finalizar la ronda. El jugador gris puede elegir entre obtener 1 punto o dos piedras de la cantera. El jugador marrón obtiene 2 puntos. El jugador blanco puede elegir entre obtener 1 punto o dos piedras de la cantera; además, coge la carta de mercado de encima del mazo. El jugador negro elige entre obtener 1 punto o dos piedras de la cantera.

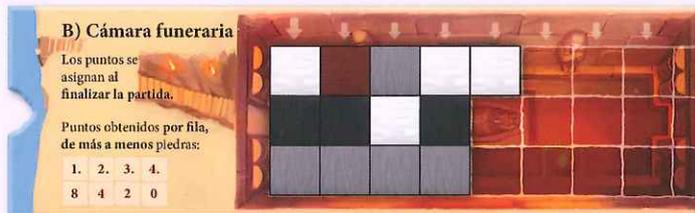
B) Cámara funeraria



La cara B se utiliza igual que la cara A, con la siguiente diferencia: **al finalizar la partida**, los jugadores obtienen puntos por tener la **mayor cantidad de piedras en las tres filas** de la cámara funeraria (cada fila se contabiliza de forma individual).

Importante:

- Debes tener **al menos una piedra** en una fila para obtener puntos en dicha fila.
- **No es necesario que las piedras de un mismo color estén adyacentes.**
- En caso de **empate**, **sumad** los puntos de los puestos compartidos y divididlos entre el número de jugadores empatados. Cada jugador implicado en el empate recibe el dividendo de puntos resultante **redondeado hacia abajo**.



Ejemplo: los puntos obtenidos en la cámara funeraria se otorgan al finalizar la partida.



En la fila superior, el jugador blanco cuenta con la mayor cantidad de piedras (3) y obtiene 8 puntos. Con una piedra cada uno, los jugadores marrón y gris comparten el segundo y el tercer puesto. Por tanto, cada uno obtiene $(4 + 2) / 2 = 3$ puntos.

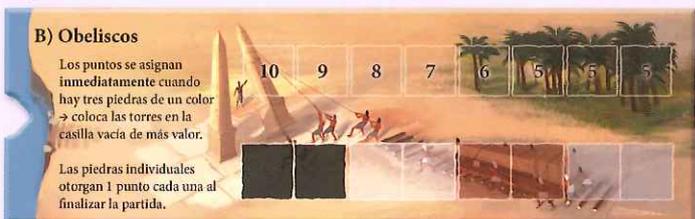


En la fila central, el jugador negro cuenta con la mayor cantidad de piedras (3) y obtiene 8 puntos. El jugador blanco, con una piedra, ocupa el segundo puesto, y obtiene 4 puntos. Los jugadores marrón y gris no tienen piedras en esta fila, por lo que no obtienen puntos.



En la fila inferior, el jugador gris cuenta con la mayor cantidad de piedras (4) y obtiene 8 puntos. No hay piedras de ningún otro jugador, por lo que no obtienen puntos.

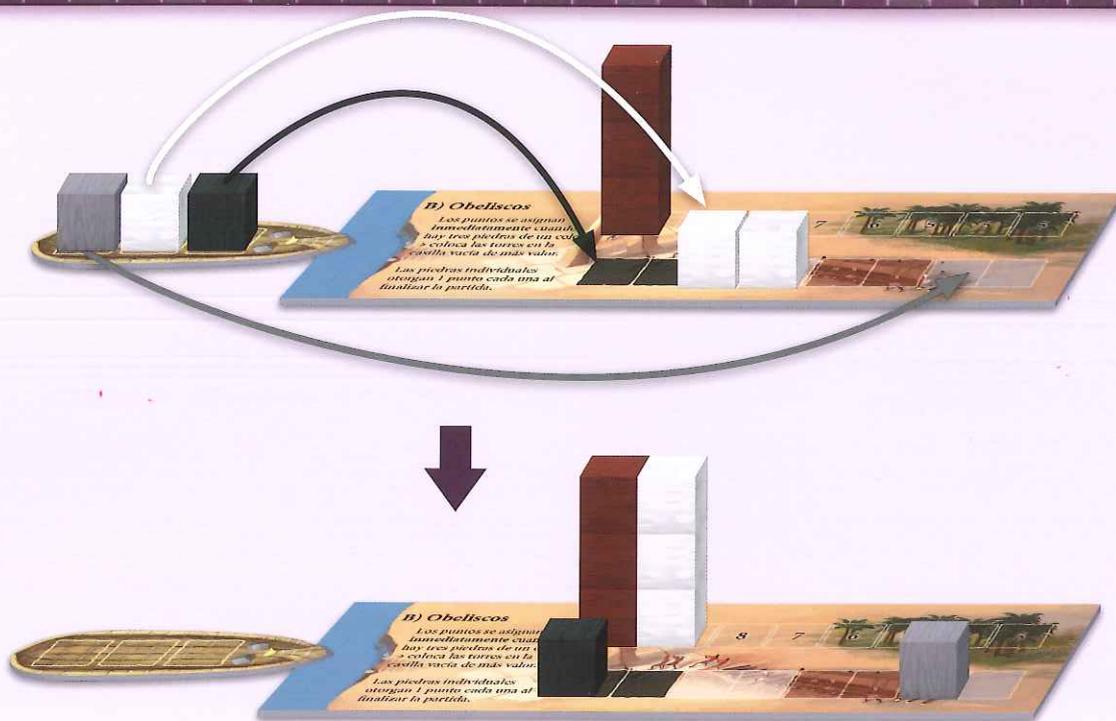
B) Obeliscos



La cara B se utiliza igual que la cara A, con las diferencias que se explican a continuación. Las piedras que se depositan aquí se colocan primero **en una casilla del color correspondiente**.

Cuando se deposita la **tercera piedra de cualquiera de los colores**, dichas piedras se puntúan inmediatamente. Las **tres piedras** se apilan formando una torre en la casilla vacía con el **mayor valor de puntos**. El propietario de las piedras recibe **inmediatamente** esos puntos.

Las piedras individuales que no forman un obelisco otorgan 1 punto cada una al finalizar la partida.



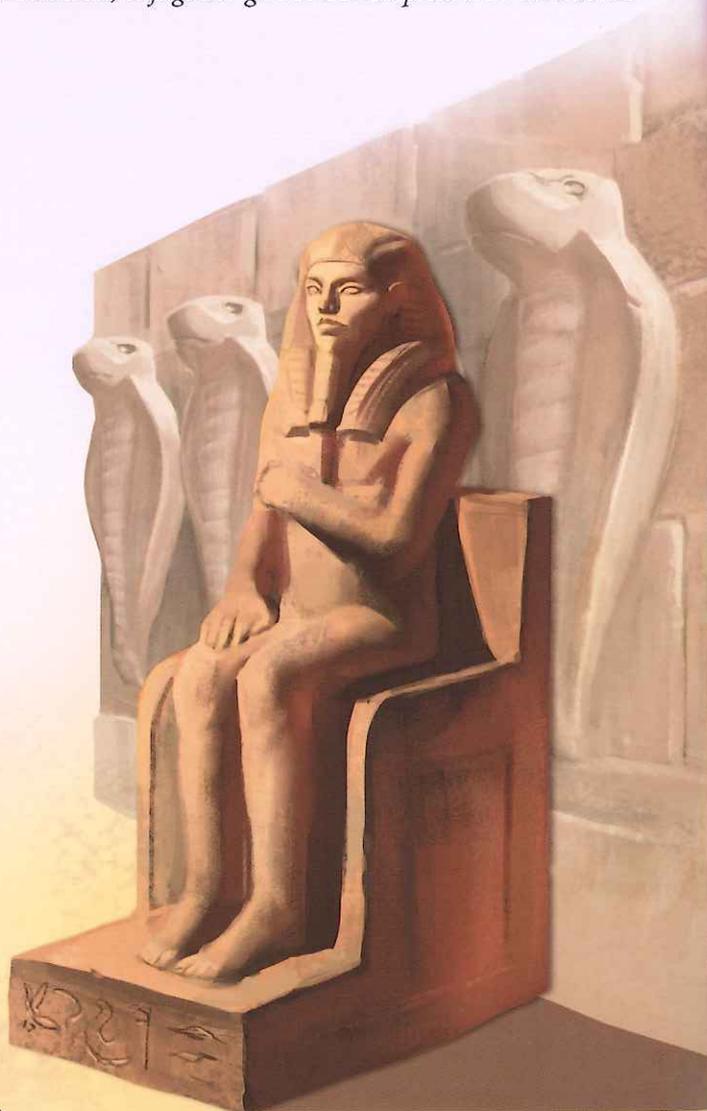
Ejemplo: este barco cargado con tres piedras ha sido enviado a los obeliscos. El jugador negro coloca su piedra en una de las casillas vacías del tablero. El jugador blanco añade su piedra a las otras dos piedras blancas. Ahora, como hay tres piedras blancas en el tablero de los obeliscos, esas piedras se apilan formando una torre en la siguiente casilla vacía (con un valor de 9 puntos). El jugador blanco obtiene de inmediato 9 puntos. A continuación, el jugador gris coloca su piedra en una de las casillas grises vacías.

VARIANTE:

LA IRA DEL FARAÓN

Si queréis jugar con reglas más rigurosas, podéis probar esta variante.

Todo jugador que no participe en la construcción de los cuatro monumentos sufre una penalización. Así, al finalizar la partida, cualquier jugador que no haya depositado **al menos una piedra** en cada uno de los **cuatro emplazamientos de construcción** (pirámide, templo, cámara funeraria y obeliscos) debe **restar 5 puntos** de su puntuación.



DE UN VISTAZO: DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS DE MERCADO

En este apartado se muestran todas las cartas de mercado y una descripción más detallada de sus efectos. Podéis esperar a leer las descripciones hasta que la carta de mercado en cuestión entre en juego.

Entrada, Sarcófago y Paseo empedrado (2 de cada carta)



Cuando obtienes una de estas cartas de mercado, colocas **inmediatamente una de tus piedras** de la cantera en el **emplazamiento correspondiente**. La piedra se coloca en la siguiente casilla disponible, siguiendo la reglas de construcción habituales en ese emplazamiento. Seguidamente, la carta se coloca en la **pila de descarte**.

Ornamentación de pirámide, Ornamentación de templo, Ornamentación de cámara funeraria y Ornamentación de obelisco (2 de cada carta)



Cuando obtienes una de estas cartas de mercado, permanece boca arriba delante de ti hasta el final de la partida. **Al finalizar la partida**, obtienes **1 punto por cada tres piedras que haya en el emplazamiento correspondiente** (cuentan todas las piedras, sean tuyas o de cualquier otro jugador).



Ejemplo: al finalizar la partida, en la cámara funeraria hay 13 piedras. Eso significa que se obtienen 4 puntos gracias a la carta de Ornamentación de cámara funeraria.

Estatua (10 cartas)

Cuando obtienes una de estas cartas de mercado, permanece **boca arriba delante de ti** hasta el final de la partida.

Al finalizar la partida, sumas la cantidad de cartas de estatua que tienes y recibes los puntos correspondientes según la siguiente tabla. A partir de 5 cartas, recibes 2 puntos por cada una.

Número de estatuas					
1x	2x	3x	4x	5x	...
1	3	6	10	15	+2



Ejemplo: al finalizar la partida, un jugador tiene 3 cartas de estatua, por lo que obtiene 6 puntos.

Cartas azules de mercado

Solamente puedes utilizar **1 carta azul de mercado** por turno. La carta azul de mercado **no se puede utilizar además** de otra acción, **sino en lugar** de una de las otras tres acciones posibles: «Obtener nuevas piedras», «Embarcar 1 piedra» o «Enviar 1 barco a un emplazamiento». Hay cuatro tipos diferentes de cartas azules de mercado.

Palanca (2 cartas)



Cuando obtienes una de estas cartas de mercado, permanece boca arriba frente a ti **hasta que la utilices**. En un turno posterior, puedes realizar la **siguiente acción una sola vez**:

Enviar **1 barco** a un emplazamiento. Tú **decides** en qué **orden** se descargan las piedras. Como es habitual, deben cumplirse las **dos condiciones requeridas** para enviar un barco. Una vez jugada, la carta se coloca en la **pila de descarte**. Si al finalizar la partida **no has utilizado** la carta, obtienes 1 punto por ella.

Martillo (2 cartas)



Cuando obtienes una de estas cartas de mercado, permanece boca arriba frente a ti **hasta que la utilices**. En un turno posterior, puedes realizar la **siguiente acción una sola vez**:

Coge **3 piedras** de la cantera y colócalas en tu **plataforma de suministro**. Seguidamente, embarca **1 piedra** de tu **plataforma de suministro**.

Una vez jugada, la carta se coloca en la **pila de descarte**. Si al finalizar la partida **no has utilizado** la carta, obtienes **1 punto** por ella.

Vela (3 cartas)

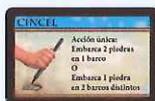


Cuando obtienes una de estas cartas de mercado, permanece boca arriba frente a ti **hasta que la utilices**. En un turno posterior, puedes realizar la **siguiente acción una sola vez**:

Embarca **1 piedra** y **envía ese barco** a un emplazamiento. Como es habitual, deben cumplirse las **dos condiciones requeridas** para enviar un barco. Una vez jugada, la carta se coloca en la **pila de descarte**.

Si al finalizar la partida **no has utilizado** la carta, obtienes **1 punto** por ella.

Cinzel (3 cartas)



Cuando obtienes una de estas cartas de mercado, permanece boca arriba frente a ti **hasta que la utilices**. En un turno posterior, puedes realizar la **siguiente acción una sola vez**:

Embarca **2 piedras** en **1 barco** o **1 piedra** en cada uno de **2 barcos**.

Una vez jugada, la carta se coloca en la **pila de descarte**. Si al finalizar la partida **no has utilizado** la carta, obtienes **1 punto** por ella.