

Nefertiti

karta pomocy gracza

Przebieg tury:

- **zatrudnienie jednego pomocnika (opcjonalne)**
 - ◆ wydając żeton królewskiej pieczęci, gracz zatrudnia pomocnika
 - ◆ używa jego zdolności natychmiast, a jego kartę usuwa z gry
- **umieszczenie sługi (obowiązkowe)**
 - ◆ gracz umieszcza jednego sługę, w wolnym namiocie jednego z trzech otwartych rynków
 - ◆ gracz, który pierwszy postawi sługę na danym rynku, otrzymuje 1 debena z rezerwy tego rynku
 - ◆ jeśli gracz nie posiada już wolnych sług, zamiast 'umieszczenia sługi' wskazuje jeden z rynków. Rynek ten jest natychmiast zamykany, a wszystkie transakcje na nim normalnie rozstrzygane

Warunki zamknięcia rynków:

- gdy spełnione są poniższe warunki, rynek jest zamykany. Rozstrzygane są transakcje na tym rynku.

Gizeh

4 słudzy, każdy dowolnego koloru, są umieszczeni obok siebie (nie na skos)	<ul style="list-style-type: none">• 4 słudzy, każdy dowolnego koloru, znajdują się na rynku• 3 słudzy, każdy odmiennego koloru, znajdują się na rynku
--	--

Akhet-Aton

Przynajmniej jeden sługa znajduje się na każdym poziomie rynku	3 słudzy są umieszczeni w jednej linii (pionowo, poziomo lub na skos)
--	---

About-Simbel

Wartość wszystkich licytacji wyniesie dokładnie 11, 14 lub 17 i więcej	Wartość wszystkich licytacji wyniesie lub przekroczy 17
--	---

Louqsor

Po postawieniu sługi rzuć dwoma kostkami – dubel oznacza zamknięcie rynku. (jeśli do końca następnej tury tego gracza nikt nie postawił nowego sługi na tym rynku, może on rzucić kostkami jeszcze raz)	Po postawieniu sługi rzuć kostką – wynik równy lub mniejszy od liczby sług stykających się bokami oznacza zamknięcie rynku. (jeśli do końca następnej tury tego gracza nikt nie postawił nowego sługi na tym rynku, może on rzucić kostką jeszcze raz)
--	---

Oznaczenia namiotów na rynku:



Jeśli gracz ustawi w tym namiocie sługę, otrzymuje (jeśli to możliwe) 1 debena z rezerwy rynku



Gdy ustawiony na tym polu sługa wygrał licytację, może wziąć:

- jedną dowolną kartę z dolnego rzędu (o 1 mniej niż normalnie) *lub*
- jedną kartę z górnego rzędu wraz z pieczęcią (normalnie)



Gdy ustawiony na tym polu sługa wygrał licytację, może wziąć:

- trzy karty z dolnego rzędu (o 1 więcej niż normalnie) *lub*
- jedną kartę z górnego rzędu wraz z pieczęcią, i jedną dodatkową z dolnego rzędu

Pomocnicy



Zarządca (1 karta)

Pozwala graczowi natychmiast uzyskać po 2 pkt za każdy rodzaj prezentu, jaki posiada



Kapłan (1 karta)

Pozwala graczowi umieścić dodatkowego sługę w tej turze. Jeśli pierwszy sługa spowodował zamknięcie rynku, transakcje są rozliczane PRZED postawieniem dodatkowego sługi.



Złodziej (1 karta)

Pozwala graczowi zabrać dowolną 1 kartę (także z pieczęcią) z zamkniętego rynku.



Skarbnik (1 karta)

Pozwala graczowi wziąć do 4 debenów z rezerwy jednego dowolnego rynku, także zamkniętego



Służąca faraona (2 karty)

Gracz, który użył służącej, wybiera rodzaj prezentu. Wszyscy gracze natychmiast otrzymują punkty za jedną kartę wybranego prezentu, a następnie odrzucają ją z gry (także wybierający).



Kupiec (3 karty)

Pozwala graczowi wziąć jedną kartę prezentu od innego gracza (ale tylko taką, której rodzaj sam już posiada), w zamian za jedną własną (dowolną).

Jeśli maksymalna możliwa wartość wziętej karty (liczba najbardziej po lewej stronie karty) jest większa od maksymalnej możliwej wartości karty oddanej, gracz zagrywający kupca musi dopłacić resztę. W przypadku karty x2, gracz może przeprowadzić dwie tego typu transakcje, ale z różnymi graczami.



Skryba (4 karty)

Pozwala graczowi natychmiast uzyskać punkty za posiadane przez siebie karty jednego wybranego rodzaju prezentu + bonus danego skryby (+3, +2 lub +1 do każdej punktowanej karty prezentu).

Po punktowaniu, karty tego gracza są odrzucane.

Inni gracze ani nie punktują, ani nie odrzucają kart.

Transakcje (po zamknięciu rynku):

- **Gracz, którego sługa wylicytował najwyższą sumę, decyduje czy:**
 - ◆ bierze jedną kartę z górnego rzędu i żeton królewskiej pieczęci *lub*
 - ◆ bierze dwie dowolne karty z dolnego rzęduGracz musi zapłacić wylicytowaną sumę. Jeśli nie jest w stanie (nie ma pieniędzy), musi odrzucić (usunąć z gry) jedną z już posiadanych kart. Oczywiście nie może wziąć z tego rynku żadnej karty. Kolejny sługa na tym rynku nie jest w takim wypadku uważany za 'sługę, który wylicytował najwyższą sumę' (czyli nie może wziąć 2 kart z dolnego rzędu).
- **Każdy kolejny sługa rozliczany jest osobno.** Gracz, do którego dany sługa należy, decyduje czy:
 - ◆ bierze jedną z pozostałych na rynku kart (oraz królewską pieczęć, jeśli to karta z górnego rzędu) *lub*
 - ◆ bierze połowę debenów z rezerwy rynku (zaokrąglając w górę)Za kartę gracz może zapłacić debenami, które przed chwilą jego poprzedni sługa wziął z rezerwy rynku.

Punkty zwycięstwa:

- wartość punktowa każdej karty prezentu zależy od ilości graczy, którzy posiadają dany rodzaj prezentu, i odczytywana jest z odpowiedniej kolumny
- każde 2 debeny w posiadaniu gracza warte są 1 pkt zwycięstwa
- każdy nieużyty żeton pieczęci królewskiej w posiadaniu gracza wart jest 3 pkt zwycięstwa