

# TERRA PYRAMIDES



10 +



1 - 4



45 - 90  
min

4000年前のエジプトで・・・

あなたは、建設地を獲得し、様々な高さのピラミッドの建設を開始します。そのためには、お金、建築資材そして労働者が必要です。

ピラミッドの建設は神々とファラオへの敬意の表れであり、彼らが埋葬される場所となります。王と女王の、世界の、そして光の神であるホルス神が、多くの神々を代表してピラミッドの建設に同行します。ピラミッドの建設によりプレイヤーはポイントを獲得します。ゲーム終了時に最も多くのポイントを獲得したプレイヤーが勝者となります。

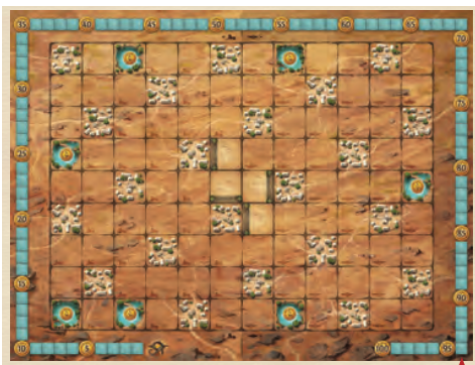
## 3つのバージョン

このゲームには、順番に明らかになっていく基本バージョン、ホルスバージョン、ナイルバージョンの3つのバージョンがあります。追加のゲーム用具と拡張ルールは封筒に入っています。最初に基本バージョンについて説明します。

## 【基本ゲーム (バージョン1)】

### <ゲーム用具>

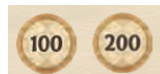
ゲームボード：1 (表面を使用)



4色の労働者駒：計64



ポイントトークン：4

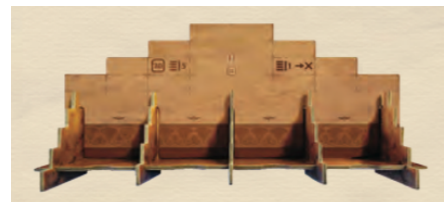


お金トークン：24



タイルホルダー：2

タイルホルダーの背面台紙：2



基礎タイル：22



階段タイル：40



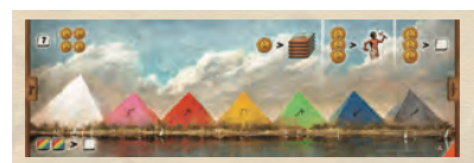
労働者 建築資材 ホルス神の眼 階段



ピラミッド階層：42



個人ボード：4



建築資材ブロック：32

## <ゲームの準備>

1. ナイル川の描かれていない面を表にしてゲームボードをテーブルの中央に配置します。
2. ピラミッド階層を色と値で分類し、ゲームボードの隣に表向きにして並べます。
3. 基礎タイルを混ぜ、ゲームボードの隣に裏向きの山にして置きます。
4. タイルホルダーに背面台紙をセットします。
5. 階段タイル40枚を混ぜ、背面台紙に示されているように、それぞれ5枚ずつ8つの裏向きの山にしてタイルホルダーにセットします。
6. 異なる山から階段タイルを1枚ずつとり、ゲームボード上の初期配置マスに裏向きに並べます。4枚すべてを並べ終わったら、これらのタイルを表向け、階段の図柄が隣接する建設地に向かうように配置します。
7. 3ヶ所の建設地に、山から基礎タイルを1枚ずつとり表向きに配置します。



8. ゲームボードの脇に、お金トークンとポイントトークンを置いておきます。
9. すべてのプレイヤーは、以下を受取ります：
  - ・ 個人ボード1枚
  - ・ 階段タイル1枚（8つの山のいずれかから）
  - ・ プレイヤー人数（2/3/4人プレイ）に応じて（15/13/11）個の労働者駒
  - ・ 自分の担当色のピラミッド最上部2個
10. すべてのプレイヤーは余りの労働者駒のうち1個をポイントトラックの最初の位置（ホルス神の眼のイラスト）に置きます。

3人プレイの配置図



## <ゲームプレイ>

最近ピラミッドを見たプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。各プレイヤーは時計回りに手番を行います。手番では、手札のタイル1枚をゲームボードに配置します。その後、1列を選択して「配置」及び「解決」を行います。手番の終了時に、タイルホルダーから階段タイルを1枚とります。その後、左隣のプレイヤーの手番となります。

## <タイルの配置>

手持ちのタイルは、オアシスと建設地のマスを除く任意の空いているマスに置くことができます。オアシスのマスはゲーム中にタイルを置かれることはありませんが、解決をする場合の列には含めず（<選択、配置、解決>を参照）。

最初に配置するタイルは、すでにゲームボード上に置かれているタイルに隣接するように配置するのがおすすめです。

タイルを配置するときは以下の2つのルールに従わなければなりません。

1. タイルは常に階段の図柄が建設地またはピラミッド側になるようにゲームボードに配置しなければなりません。
2. 階段が縦又は横方向に直接建設地に隣接している場合、その建設地に基礎タイルを1枚配置しなければなりません。

基礎タイルの山の一番上のタイルをとり、対応する建設地に表向きに配置します。1回の手番で配置することのできる基礎タイルは最大1枚です。

例1：Alexは1名の労働者が描かれたタイルをタイルが置かれていない建設地の方向に階段を向けて配置します。このため、彼は1枚の基礎タイルをこの建設地に配置しなければなりません。Alexは、山の一番上から基礎タイルを1枚とり、この建設地に表向きに配置します。

## <配置・解決する列の選択>

ゲームボード上へのタイルの配置の後、手番プレイヤーは列を1つ選択しなければなりません。選択する列は、縦でも横でも斜めでも構いませんが、建設地・基礎タイル・ピラミッドによって遮られます。つまり、列は最大でもタイル4枚分となります。選択した列にタイルの置かれていないマスが含まれていても構いません。

**重要：選択する列は、現在の手番で配置したタイルを含んでいる必要があります！**

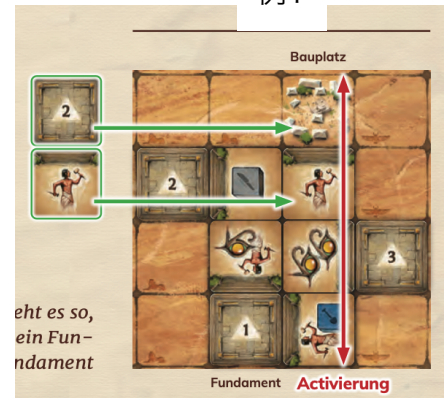
列を選択したら、その列に配置を行う必要があります。

選択した列の、対応するシンボルが描かれているすべてのタイルの上に労働者駒と建築資材ブロックを置きます。建築資材ブロックはサプライからとり、労働者駒は自分の手元からとります。

その後、列の解決を行います。選択した列のタイルの解決は以下の順に行います：

**オアシス：**サプライから、1金を獲得し、個人ボードの上に置きます。

例1

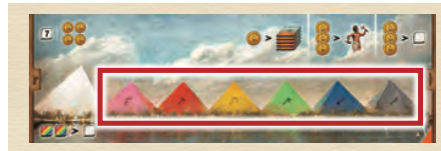


4方向の列が選択可能

**ホルス神の眼**：サプライから、1金を獲得し、個人ボードの上に置きます。

**重要**：手番終了時に保持できるお金は4金までです。上限を超えている場合は、建築資材ブロック及び／又は労働者を購入しなくてはなりません。

**建築資材ブロック**：タイルへの配置で置いた建築資材ブロックをとり、個人ボードの対応する色の建築資材置き場に配置します。



**重要**：手番終了時に保持できる建築資材ブロックは7個までです。上限を超えている場合は、任意の色のブロック2個を白のブロック1個に変換しなくてはなりません（訳者注：白ブロックへの変換は、所有ブロック数に関わらずいつでも実行可能です）。

**労働者**：タイルへの配置で置いた労働者駒を、縦・横・斜めのいずれかの方向に動かし、新たに配置した基礎タイル、配置済みの空の基礎タイル又は自分のピラミッドの上に移動させます（訳者注：他のプレイヤーの労働者駒があるタイルには移動できません）。

労働者駒は、それぞれを別々の場所に移動させても、複数と同じ場所に移動させても構いません。労働者駒はタイル未配置のマス、ピラミッド及び基礎タイルを越えて移動することはできません。また、基礎タイル未配置の建設地に移動させることはできません。

**重要**：1ヶ所の基礎タイル又はピラミッドには労働者駒を3個までしか置くことができません。ゲーム開始時の最初の手番では、1ヶ所の基礎タイルにのみ労働者駒を移動できます。

例2：この例では、どの基礎タイルに移動させることができるかを示しています。ゲーム開始時の最初の手番では、1ヶ所の基礎タイルにしか移動できないため、Alexは労働者駒を価値3の基礎タイルに移動することにしました。

プレイヤーはいつでも自分の労働者駒を手元に戻すことができます。基礎タイルやピラミッドに移動することができない労働者駒は、手元に戻さなければなりません。



例1において：縦列を解決していきます。Alexは、配置したタイルと選択した列の1番下のタイルに労働者駒を1つずつ置きます。青の建築資材の図柄の上に建築資材ブロックを1つ置き、“青の建築資材ブロック”とします。（なお、別の選択肢として、建築資材を含む横の列、又はホルス神の眼1つと労働者1つを含む斜めの列を選ぶことも可能でした。）

その後、選択した縦列を解決し、ホルス神2つによって2金をサプライから獲得します。

## タイル1枚の補充

手番の最後に、タイルホルダーからタイルを1枚とります。この時、1金を支払うことで、1山のタイルから任意の1枚を探すことができます（”お金の使い道”参照）。

## <追加アクション>

ここまでに記載したアクションは手番中に実行しなければなりません（訳者注：タイルの配置・列の選択・配置・解決・タイルの補充）。これ以降に記載しているのは、手番中に実行してもよいアクションです。いくつかは、特定の状況で避けられないアクションとなります。これらのアクションは、（資源が足りていれば）何度でも実行することができます。

### 1. 建築資材ブロックの交換

任意の色のブロック2個を白のブロック1個に交換することができます。

### 2. ピラミッドの建設

基礎タイル又はピラミッドの上に自分の労働者駒を3個置いていれば、ピラミッドの次の階層を建設することができます。そうするには、個人ボードから建築資材ブロックをサプライに戻し、労働者駒1つを除き、残りを手元に戻します。

建設前	必要な労働者	必要な建築資材	建設後	価値
基礎タイル	3	1	階層1	5
階層1	3	2	階層2	10
階層2	3	3	階層3	20
階層3	3	4	階層4	35
階層4	3	5	階層5	60

- ・所有者を示すため、ピラミッドには労働者駒1つを置いておきます。
- ・最初の階層（価値5）を建設する際には、任意の色のピラミッドを選択することができます（最も多く所有している建築資材ブロックの色を選択するのがおすすめです）。
- ・以降そのピラミッドの次の階層を建設する際には、同じ色の建築資材ブロックを支払う必要があります。
- ・白の建築資材ブロックはジョーカーであり、いずれの色としても使用できます。
- ・ピラミッドの上に労働者駒が3個置いてある状況でも、必要な資材を所有しておらず、購入すること（”お金の使い道”参照）もできない場合には、次の階層を建設することはできません。労働者駒はそのまま置いておきます。

### 3. お金の使い道

選択した列のオアシス及びホルス神の眼を解決することで、お金を獲得することができます。前述の通り、手番終了時に保持できるお金は4金までです。4金を超える場合は、以下のいずれかの方法で超過分を使用しなくてはなりません：

- ・1金を支払うことで、タイルホルダーの任意の1山のタイルをすべて見て、任意の順番に並べ替えてタイルホルダーに戻すことができます。
- ・3金を支払うことで、労働者駒又は建築資材ブロックを購入することができます。

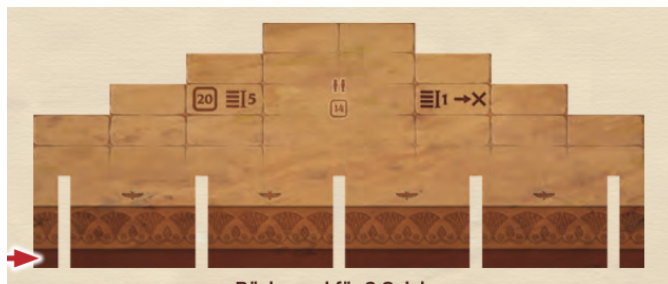
- 購入した労働者駒は、自分の基礎タイル又はピラミッドの上に置かなければなりません。空の基礎タイルの上に置いても構いません。
- 購入した建築資材ブロックは、個人ボードの白の建築資材置き場に置きます。

### <ゲーム終了>

タイルホルダーの背面の台紙がタイル山をゲームから完全に除外するタイミングを示します。2人プレイでは、山のタイルが残り1枚になったらそのタイルの表面を見ずにゲームから除外します。3及び4人プレイでは、ゲームから除外するタイルはありません。タイルホルダーから最後のタイルがとられ、そのタイルが配置され、手番が終了した時にゲームは直ちに終了します。各プレイヤーは同じ手番数をプレイすることになります。

背面台紙の記載事項：

- ・ プレイ人数
- ・ プレイヤーあたりのタイル数
- ・ タイルホルダーごとの総タイル数
- ・ 1山あたりのタイル数
- ・ その山をゲームから除外する規定残りタイル枚数



一番下の濃茶色のラインが見えたらその山の残りのタイルをゲームから除外する

### <最終得点計算>

1. 基礎タイル：ゲーム終了時に自分の労働者駒を置いているすべての基礎タイルの数字を合計し、合計値の分だけゲームボードのホルストラックのポイントマーカを進めます。その後で、集計済みの労働者駒を手元に戻します。
2. ピラミッド：ゲーム終了時に自分の労働者駒を置いているすべてのピラミッドの価値を合計し、合計値の分だけゲームボードのホルストラックのポイントマーカを進めます。その後で、集計済みの労働者駒を手元に戻します。
3. ゲーム終了時に所有している建築資材ブロック1つ及び1金につき1ポイントを獲得します。

100ポイントを超えた場合は、100ポイントマーカを獲得します。200ポイントを超えた場合は、マーカを裏返して200ポイントの面にします。

最もポイントの高いプレイヤーが勝者となります！同点の場合は、勝利を分かち合います。

**重要：**ゲームボードに記載されているスフィンクスとスカラベのシンボルは、基本ゲームでは意味を持ちません。これらは、シンボルヴァリエントルールで意味を持ちます。

## 【ヴァリエント】

### ＜シンボルヴァリエント＞

タイルホルダーに記載されているシンボルに応じて、ゲームボードのスフィンクス側とスカラベ側にそれぞれ置きます。

- ・ スフィンクスのタイルホルダーからタイルを補充した場合は、ゲームボード上のスフィンクスシンボルの描かれたマスに配置しなくてはなりません。
- ・ スカラベのタイルホルダーからタイルを補充した場合は、ゲームボード上のスカラベシンボルの描かれたマスに配置しなくてはなりません。

どちらの側からタイルを補充したのか覚えておくために、個人ボードの両側に記載されている対応するシンボルの側にタイルを置いておくことができます。



1金を支払うことで、シンボルを無視してタイルをゲームボード上に配置することができます。

### ＜表向きの山ヴァリエント＞

8つの山のうち、4つを表向きの山とします。タイルを補充する際、どちらの山からタイルを補充するかを選択することができます。表向きの山からタイルを補充する場合、補充するタイルを見ることができることになります。

### ＜協力ヴァリエント／ソロヴァリエント＞

本ヴァリエントはゲームに慣れるのに適しています。

- ・ すべてのプレイヤーがミッション達成に向けて協力します。

（ミッション1）基本ゲームのルールを採用：全員で1色（個人ボード1つ、労働者駒12個）を担当します。階段タイルは各5枚で8山とします。各山のタイルが最後の1枚になったらそのタイルをゲームから除外します。

（達成条件：価値60のピラミッドを4つ建設する）同色のピラミッド最上部は2個しかないので、3～4つ目のピラミッドには別の色のゲーム用具を使用してください。

(ミッション2) 基本ゲームのルールを採用：全員で1色（個人ボード1つ、労働者駒12個）を担当します。階段タイルは各5枚で8山とします。各山のタイルが最後の1枚になったらそのタイルをゲームから除外します。

(達成条件：275点を超える得点) 同色のピラミッド最上部は2個しかいないため、3～4つ目のピラミッドには別の色のゲーム用具を使用してください。

(ミッション2) 基本ゲームのルールを採用：全員で1色（個人ボード1つ、労働者駒12個）を担当します。階段タイルは各5枚で8山とします。各山のタイルが最後の1枚になったらそのタイルをゲームから除外します。

(達成条件：ピラミッド6つ [異なる6色の価値35] を建設する) ピラミッドが階層4に達したら、その上に労働者駒を置きません。そのピラミッドの階層をさらに増すことはできません。



## 【ホルス神と埋葬品：拡張（バージョン2、封筒1）】

基本ゲームのすべてのルールが適用されます。

### <追加ゲーム用具>

階段タイル：16

4色のスコアマーカー：8（各色2）

埋葬品スコアボード：1

背面の台紙：2

重要：基本ゲームの40枚のタイルとこの拡張の16枚のタイルを混ぜます。この拡張の背面の台紙をプレイ人数に対応した面が見えるようにタイルホルダーにセットします。

### <ゲーム準備の変更点>

- ・56枚のタイルを混ぜ、背面台紙に示されているように、それぞれ7枚ずつ8つの裏向きの山にしてタイルホルダーにセットします。
- ・個人ボードを裏返します。裏面では、右上部に新たなお金の使い道が2つ追加されています。本拡張では、一番右側のお金の使い道のアイコンは無視します。
- ・すべてのプレイヤーは、ポイントトラックの最初の位置（ホルス神の眼）に追加でもう1つ余っている労働者駒を置き、勝利点トークンとします。

### <ゲーム内容の変更点>

#### <ホルス神の眼>

ホルス神トラックの役目が変わります。1つのホルス神の眼の解決を行なうごとに、自分の勝利点マーカーを1マス進めます。この拡張では、ホルス神の眼を解決してもお金を獲得することはありません！

自分の勝利点マーカーがホルス神トラックのコインのシンボルに到達・通過するごとに、サプライから2金を獲得し、通常のように個人ボードに置きます。お金の保持上限が4金であることには変更はありません。

ホルス神トラックの勝利点マーカーの示す得点は、ゲーム終了時の勝利点となります。ゲーム終了時に、これに最終得点計算が加算されますが、この時にはコインのシンボルに到達・通過してもお金を獲得することはありません。

### <新しい要素>

#### <埋葬品>

1つ又はそれ以上の埋葬品が描かれているタイルを解決した場合、埋葬品トラックの自分のマーカーを1埋葬品につき1マス進めます。10を超えた場合は、2つ目のマーカーを使用して10の位を示します。

埋葬品1つと建築資材ブロック1つが描かれているタイルでは、白の建築資材ブロックを獲得することができます。

**新しいお金の使い道**：1金を支払うことで、埋葬品トラックマーカを1マス進めることができます。このアクションは、裏面個人ボードに記載されています。

### <完全に囲まれた基礎タイル及びピラミッド>

この拡張では、自分の労働者駒が置かれている基礎タイル又はピラミッドが完全に囲まれた際、あなたは囲んでいるタイルに記載されているすべてのホルス神の眼及びお金を追加ボーナスとして獲得することができます。これは、他のプレイヤーがあなたの労働者駒が置かれている基礎タイル又はピラミッドを完全に囲った際にも発動します。

例：この例では、Alex（オレンジ）はホルス神の眼7つと1金を獲得します。ボードの端でも囲われていることになるので、Bodo（青）はホルス神の眼9つを獲得します。

### <ゲーム終了>

ゲーム終了時の埋葬品の得点

最終得点計算時に埋葬品の得点を獲得します。

自分の埋葬品の数と同じだけの勝利点を獲得します。さらに、あなたよりも埋葬品の数が少ないプレイヤーとの差分の勝利点も獲得します。

例1：Alexの埋葬品は20、Bodoは15、Chrisは8、Didiは2です。Didiは2点、Chrisは $8+6=14$ 点、Bodoは $15+7+13=35$ 点、Alexは $20+5+12+18=56$ 点を獲得します。

例2：AlexとBodoの埋葬品は20、ChrisとDidiは2です。ChrisとDidは2点、AlexとBodoは $20+18+18=56$ 点を獲得します。

獲得した埋葬品の得点をホルス神トラックに追加します。

### <ゲーム終了時の最終得点>

8つのタイルの山がなくなった時、ゲームは直ちに終了します。タイルホルダーの背面の台紙がタイル山をゲームから完全に除外するタイミングを示します。2人プレイでは、山のタイルが残り3枚になったらそのタイルの表面を見ずにゲームから除外します。3及び4人プレイでは、山のタイルが残り2枚になったらそのタイルの表面を見ずにゲームから除外します。

最終得点計算に進み、基礎タイル・ピラミッド・埋葬品・建築資材ブロック及びお金の得点を集計します。

最もポイントの高いプレイヤーが勝者となります！

訳者：COQ

The Board Game Laboratory - Rebooted!!

(<https://tbgl-r.com>)

## 【ナイル川とオアシス：拡張（バージョン3、封筒2）】

以前のバージョンのすべてのルールが適用されます。

### <追加ゲーム用具>

階段タイル：8

船：4

4色のスコアマーカー：8（各色2）

背面の台紙：2

戦略カード：6

オアシススコアボード：1

- ・ ゲームボード：ゲームボード裏面のナイル川の面を使用します
- ・ 船：自分の担当色の船を1つ受け取り、ナイル川の最初のマス（船のイラスト）に置きます
- ・ 個人ボード：このバージョンでは、2金を支払うことで自分の船をナイル川に沿って1マス進めることができます。これは最終得点計算に影響します。
- ・ 以前のバージョンで使用していた56枚のタイルに8枚のテイルを加えて混ぜます。

### <ゲーム準備の変更点>

- ・ 64枚のタイルを混ぜ、背面台紙に示されているように、それぞれ8枚ずつ8つの裏向きの山にしてタイルホルダーにセットします。
- ・ 基本ゲームと同様に、4枚の階段タイルを、ゲームボード上の初期配置マスに階段の図柄が隣接する建設地に向かうように配置します。各建設地に、山から基礎タイルを1枚ずつとり表向きに配置します。
- ・ ナイル川マスの隣に位置する各建設地マス（ナイル川マスには既に階段の図柄が描かれています）に、山から基礎タイルを1枚ずつとり表向きに配置します。
- ・ 戦略カード6枚をゲームボードの隣に並べておきます。

### <ゲーム内容の変更点>

#### <完全に囲まれた基礎タイル及びピラミッド>

基礎タイル及びピラミッドを完全に囲んだ際には、ホルス神の眼・埋葬品・お金に加えて、オアシスとナイル川マスの解決も行います。

#### <オアシス>

オアシスが描かれたタイルを解決する場合、1オアシスごとにオアシストラックのマーカーを1マス進めます。また、オアシスに記載された図柄のものを獲得します。

#### <ナイル川マス>

ゲームボード上のオアシスマスと同様に、ナイル川マスは空のマスとはみなしません。ナイル川のマスは、列の解決や労働者駒の移動の際にタイルが配置されているマスと同様に扱います。つまり、労働者駒をナイル川マスを通して基礎タイルやピラミッドに移動可能ということです。

例：Alexがナイル川上流付近に労働者1と赤の建築資材ブロックのタイルを配置します。彼は、横の列（黒い矢印）の3マス（労働者と赤の建築資材ブロック及びナイル川2マス）を選択することも、斜めの列（赤い矢印）の5マス（労働者と赤の建築資材ブロック及びナイル川4マス）を選択することも可能です。労働者駒は、列の最後にある基礎タイルに移動することが可能です。横方向のナイル川に隣接する基礎タイルでも、斜め方向の4マス先の基礎タイルに移動することもできます。なぜなら、これらのマスはタイルが配置されているマスと同様に扱うからです。手番中、1つのナイルマスを決した時はいつでも、自分の船をナイル川に沿って1マス進めません。

例：Alexが灰色の建築資材タイルのタイルを配置します。彼は斜めの列（赤い矢印）を選択し、ホルス神の眼1、赤及び灰色の建築資材ブロック各1、労働者駒1、ナイル川の船2マス前進（この列はナイル川マスを2つ含んでいるので）を得ます。

### <オアシスの勝利点>

ゲーム終了時、オアシスの得点を以下のように得ます：

あなたのオアシストラックのポイントかける最も高いピラミッド階層。

例：あなたの最も高いピラミッド階層が4段（35ポイント）で、オアシストラックのポイントが8の場合、 $4 \times 8 = 32$ ポイントをオアシスの得点として獲得します。獲得したオアシスの得点をホルス神トラックに追加します。

### <ナイル川の勝利点>

ゲーム終了時、ナイル川の得点を以下のように得ます：

あなたの建設地及びピラミッドの数かけるあなたの船が到達したヤシの木の数

例：オレンジのピラミッドは6つ、7つのヤシの木に到達しているので42ポイント。

青のピラミッドは5つ、5つのヤシの木に到達しているので25ポイント。

緑のピラミッドは4つ、5つのヤシの木に到達しているので20ポイント。

紫のピラミッドは3つ、到達しているヤシの木は0なので0ポイント。

### <戦略カード>

戦略カードは達成することのできる目標を示しています。目標は複数達成することが可能で、ゲーム終了時に追加の得点をもたらします。達成する戦略カードを自分が保有しているかどうかは関係ありません。

ゲーム終了時に戦略カードを保有しており、そのカードに記載されている目標を達成していた場合は20勝利点を獲得します。ゲームボードの隣に並んでいるか、他のプレイヤーが所有しているカードの目標を達成した場合には、10勝利点を獲得します。

未達成のカードからは勝利点を獲得することはできません。

目標に対して同率のプレイヤーがいる場合は、誰も勝利点を獲得しません。

### 達成可能な目標：

- ・ **埋葬品**：ゲーム終了時に最も多くの埋葬品を所有している。
- ・ **ホルス神の眼**：ゲーム終了時に最も多くのホルス神の眼を所有している。

- ・ **オアシス**：ゲーム終了時に最も多くのオアシスを所有している。
- ・ **ナイル川**：自分の船がナイル川で最も先に進んでいる場合に達成。同じマスに複数の船がある場合は、先に到達した船が先に進んでいるとみなされます。ナイル川はマスの最後（ボードの端）がゴールとなります。（到着順を示すため、マス内で船を到着した順番に並べておいてください）
- ・ **最高階層のピラミッド**：ゲーム終了時に最も高いピラミッドを所有している。同率の場合は、2番目に高いピラミッドを比較します。それも同率の場合は、3番目に高いピラミッドを比較して順位を決めます。それでも同率の場合は、誰もこの目標から得点を得ません。
- ・ **最多のピラミッド**：ゲーム終了時に最も多くの建設地とピラミッドを所有している。

ゲーム中、ホルストラックで5ポイント以上所有している場合、そのプレイヤーはお金を支払って戦略カードを購入することができます。ホルストラックで既に到達もしくは通過しているコインシンボルの数だけお金を支払う必要があります。

例：ホルストラックで13ポイント獲得している場合、戦略カードは1枚2金で購入できます。

注意：ゲームボードの横に並べられているカード（達成していれば10勝利点）も含めて、すべての戦略カードの得点は、ゲーム終了時に集計されます。

#### <ゲームの終了と最終得点計算>

8つのタイルの山がなくなった時、ゲームは直ちに終了します。タイルホルダーの背面の台紙がタイル山をゲームから完全に除外するタイミングを示します。2人プレイでは、山のタイルが残り4枚になったらそのタイルの表面を見ずにゲームから除外します。3及び4人プレイでは、山のタイルが残り3枚になったらそのタイルの表面を見ずにゲームから除外します。

最終得点計算に進み、基礎タイル・ピラミッド・埋葬品・オアシス・ナイル川・戦略カード・建築資材ブロック及びお金の得点を集計します。

最もポイントの高いプレイヤーが勝者となります！

訳者：COQ

The Board Game Laboratory - Rebooted!!

(<https://tbgl-r.com>)