



# ANKH

— DIE GÖTTER ÄGYPTENS —



PANTHEON







Der Auslöser für den Krieg der Götter war keine formelle Kriegserklärung von einer der Gottheiten. Es wurden keine Seiten eingenommen, es gab kein besonderes Ereignis, das zu den offenen Kampfhandlungen geführt hätte. Vielmehr war es die langsam eintretende Erkenntnis, dass die zunehmende Verehrung für einen Gott zum Untergang der anderen führen würde, die den Krieg auslöste.

Einige dachten, sie stünden über den Dingen und hielten sich für weiser, gelehrter und immun gegen die Launen der Menschen. Sie lagen falsch. Hingabe und Verehrung sind die Existenzgrundlage der Götter, ob sie es wollen oder nicht. Ohne Anhänger schwinden sie und geraten in Vergessenheit. Die kosmische Waagschale neigt sich zugunsten der Menschheit. Die Götter, die sich schon so lange an deren bedingungslose Ehrerbietung gewöhnt haben, müssen nun um ihre Daseinsberechtigung kämpfen.

So kam es, dass sich auch die letzten Gottheiten, die den Kampf zuvor noch verweigert hatten, auf das Schlachtfeld stürzen mussten, um ihre Herrschaft zu untermauern. Was als kleiner Machtkampf begann, hat nun auch die letzten der mächtigen Gottheiten des ägyptischen Pantheons erreicht.

**Doch am Ende kann nur eine von ihnen obsiegen.**



### **BASTET** **Katzen von Bubastis**

Du beginnst das Spiel mit 3 Katzenplättchen mit unterschiedlichen Vorderseiten:



Lege nach dem Spielaufbau alle Katzenplättchen auf den Spielplan. Dabei musst du jedes verdeckt (mit dem Katzen-symbol nach oben) auf ein Feld mit einem Monument legen, wobei jedes dieser Felder in einer anderen Region sein muss. Falls es auf dem Spielplan weniger als 3 Regionen mit einem Monument gibt, legst du so viele Plättchen wie möglich verdeckt auf den Spielplan und behältst den Rest verdeckt neben deinem Tableau.

Wenn du an einem Kampf teilnimmst, in dessen Region ein Katzenplättchen liegt, deckst du dieses zusammen mit deiner Kampfkarte auf und fügst die abgebildete Zahl deiner Stärke hinzu (★ zählt dabei als +0). Ein Katzenplättchen bleibt so lange verdeckt in einer Region, bis dort ein Kampf stattfindet, an dem du teilnimmst, oder ein Gegner es dir zurückgibt.

Ein Mal pro Zug darf ein Gegner vor oder nach einer Aktion eine Katze aufdecken, die benachbart zu einer seiner Figuren ist, und sie dir zurückgeben. Falls es die „+1“- oder die „+3“-Katze ist, behältst du sie offen neben dir. Falls es die ★-Katze ist, töte die benachbarte Figur, durch die der Gegner die Katze aufdecken konnte, nimm alle Katzenplättchen zurück und lege sie erneut verdeckt auf den Spielplan, sodass jedes in einer anderen Region auf einem Feld mit einem Monument liegt. (Wenn der Gegner mehrere Figuren benachbart zur Katze hat, entscheidet er, welche du tötest.) Götter können wie gewohnt nicht getötet werden.

Nach jedem Konfliktereignis nimmst du alle Katzenplättchen zurück (auch die verdeckten) und legst sie erneut verdeckt auf den Spielplan, sodass jedes in einer anderen Region auf einem Feld mit einem Monument liegt.

Falls Bastet vergessen wird, werden alle Katzenplättchen aus dem Spiel entfernt.





## HATHOR Selbstlose Anhänger

Nachdem du einen beliebigen Effekt abgehandelt hast, für den du Anhänger opfern musstest, darfst du 1 zusätzlichen Anhänger opfern, um 1 Figur benachbart zu einer deiner Figuren oder einem deiner Monumente aufzustellen. Stelle die Figur erst auf, nachdem du den Effekt vollständig abgehandelt hast.

### Sonderfälle:

#### Opfern für die Aktion „Ankh-Kraft freischalten“:

- Falls du durch die freigeschaltete Ankh-Kraft die Kontrolle über einen Wächter erhältst, darfst du diesen mit Hathors Götterkraft sofort aufstellen.

#### Opfern für die Kampfkarte „Heuschreckenplage“:

- Du stellst deine Figur erst nach der Heuschreckenplage auf. Sie wird dadurch also nicht getötet, kann aber durch eine direkt darauffolgende Heuschreckenplage getötet werden.
- Du kannst eine Figur aufstellen, die gerade durch die Heuschreckenplage getötet wurde.

#### Opfern für die Kampfkarte „Monument errichten“:

- Du darfst die Figur benachbart zu dem Monument aufstellen, das du gerade erst errichtet hast.
- Falls du durch die Ankh-Kraft „Inspirierend“ keine Anhänger opfern musst, wird Hathors Götterkraft nicht ausgelöst.

**Hinweis:** Falls die aufgestellte Figur einen Effekt hat, der verändert, wie sie aufgestellt wird (wie z.B. Apophis), musst du sie nicht benachbart zu einer deiner Figuren oder einem deiner Monumente aufstellen.

Anderen Göttern Anhänger zu geben zählt nicht als opfern.



## THOTH Weisheit der Maat

In jedem Kampf, an dem du teilnimmst, darfst du, nachdem alle Spieler ihre Karten gewählt haben, aber bevor sie aufgedeckt werden, einen Gegner auswählen und versuchen zu erraten, welche Karte er gespielt hat. Dafür musst du zuerst 1 Anhänger aus dem allgemeinen Vorrat auf das Waagschalen-Feld deines Tableaus legen.

Nachdem du einen Gegner und eine Karte gewählt hast, decken alle Spieler ihre Karten wie gewohnt auf. Falls du nicht raten willst, wird der Kampf wie gewohnt abgehandelt.

**Hinweis:** Falls ein Spieler aus Versehen seine Karte aufdeckt, bevor du die Gelegenheit hattest, zu raten, darf er sich nicht mehr umentscheiden (und du darfst diese Karte erraten).



Bevor ihr den nächsten Kampfschritt abhandelt, wird überprüft, ob du richtig geraten hast:

- Falls du **falsch** geraten hast, erhält der Spieler, dessen Karte du geraten hast, alle Anhänger von der Waagschale.
- Falls du **richtig** geraten hast, bleiben die Anhänger auf der Waagschale.

Lege am Ende jedes Konfliktereignisses vor allen anderen Effekten alle Anhänger von der Waagschale ab. Du erhältst 1 Verehrung für jeden so abgelegten Anhänger. Dieser Effekt wird vor jedem anderen Effekt abgehandelt, der am Ende des Konfliktereignisses stattfindet (z.B. Verschmelzen, Vergessen usw.).



## HORUS Das Horusauge

Du beginnst das Spiel mit 2 Augenplättchen auf deinem Tableau.



Du darfst zu Beginn jedes Konfliktereignisses bis zu 2 Regionen wählen, in denen ein Kampf stattfinden wird, und darauf je 1 Augenplättchen legen.

Lege zu Beginn eines Kampfes, in dessen Region ein Augenplättchen liegt, das Plättchen auf dein Tableau zurück und wähle eine Kampfkarte (außer „Kreislauf der Maat“). Kein Spieler kann die gewählte Karte in diesem Kampf spielen, auch nicht du selbst.

**Hinweis:** Du kannst deine Augenplättchen auch in Kampfregionen legen, in denen du nicht am Kampf teilnimmst.

Falls ein Spieler aus Versehen die gewählte Karte spielt, muss er sie zurück auf die Hand nehmen und stattdessen die Kampfkarte „Kreislauf der Maat“ spielen.

Du wählst die verbotene Karte erst, nachdem alle Effekte der Ankh-Kraft „Gott der Obelisk“ abgehandelt worden sind, aber bevor der Amun-Spieler entscheidet, ob er in diesem Kampf 2 Kampfkarten spielt.





## SETH Der Verräter

Während Konfliktereignissen zählen gegnerische Krieger und Wächter, die benachbart zu deiner Gottfigur stehen, stets als deine Figuren und nicht als Figuren des Gegners.

Wenn alle Krieger und Wächter, die ein Spieler in einer Region hat, benachbart zu Seth sind, zählt der Spieler also, als wäre er nicht in dieser Region, da er dort keine Figuren hat.



Du erhältst alle Vorteile der zu Seth benachbarten Figuren, also auch ihre Stärke und Wächtereffekte. Für alle Effekte, bei denen es um Nachbarschaft oder Positionierungen geht (z.B. „Gott der Tempel“, „Nilschwemme“, „Dürre“ usw.), zählen sie ebenfalls als deine Figuren. Der eigentliche Besitzer der Figuren verliert diese Vorteile.

Falls du einen Kampf oder bei einer Heuschreckenplage gewinnst, werden gegnerische Figuren, die benachbart zu Seth sind, nicht getötet, da sie weiterhin als deine Figuren zählen.

Falls du aber verlierst, werden diese Figuren getötet und alle dadurch ausgelösten Effekte werden auf dich angewendet. Du würdest also durch die Kampfkarte „Wunder“ zusätzliche Verehrung für die gegnerischen Figuren erhalten, die benachbart zu Seth sind und getötet werden. Außerdem handelst du die Effekte von gegnerischen Katzenmumien und Mumien ab, die benachbart zu Seth sind und getötet werden.

Wenn du gegen Re spielst und eine erleuchtete Figur benachbart zu Seth ist, erhältst du den Verehrungsbonus, falls du in der Region die Vorherrschaft hast oder einen Kampf gewinnst.

### Wenn sich Seth während eines Konflikts bewegt:

- Falls du Seth durch „Gott der Obeliken“ während eines Konflikts bewegst, können sich die zu Seth benachbarten Figuren ändern und damit auch die Kontrolle über sie.
- Du darfst durch „Gott der Obeliken“ gegnerische Figuren bewegen, die benachbart zu Seth sind. Sobald du sie von Seth wegbewegt hast, gehören sie wieder ihrem eigentlichen Besitzer. Dadurch kann ein Spieler an einem Kampf teilnehmen, an dem er vorher nicht teilgenommen hat. Falls Seth sich auch bewegt und dadurch wieder benachbart zu der Figur ist, zählt sie wieder als deine Figur.
- Sobald du Seth durch „Gott der Obeliken“ so bewegst, dass er benachbart zu gegnerischen Figuren ist, zählen diese sofort als deine Figuren statt als die des eigentlichen Besitzers. Dadurch kann ein Spieler einen Kampf verlassen, an dem er vorher teilgenommen hat. Es kann sogar vorkommen, dass der Kampf dadurch nicht mehr stattfindet, falls du der einzige Spieler mit Figuren in der Region bist und dadurch dort die Vorherrschaft hast.
- Falls mehrere Spieler in einem Kampf „Gott der Obeliken“ haben, setzen sie diese Ankh-Kraft in aufsteigender Verehrungsreihenfolge ein, beginnend beim Spieler mit der geringsten Verehrung. Sie kann nur eingesetzt werden, wenn der Spieler noch eigene Figuren in der Region hat. Falls du also mit Seth in einer Region die Kontrolle über alle Figuren eines Spielers dort erhältst, kann dieser „Gott der Obeliken“ nicht mehr einsetzen, auch wenn er vorher dort Figuren hatte.

