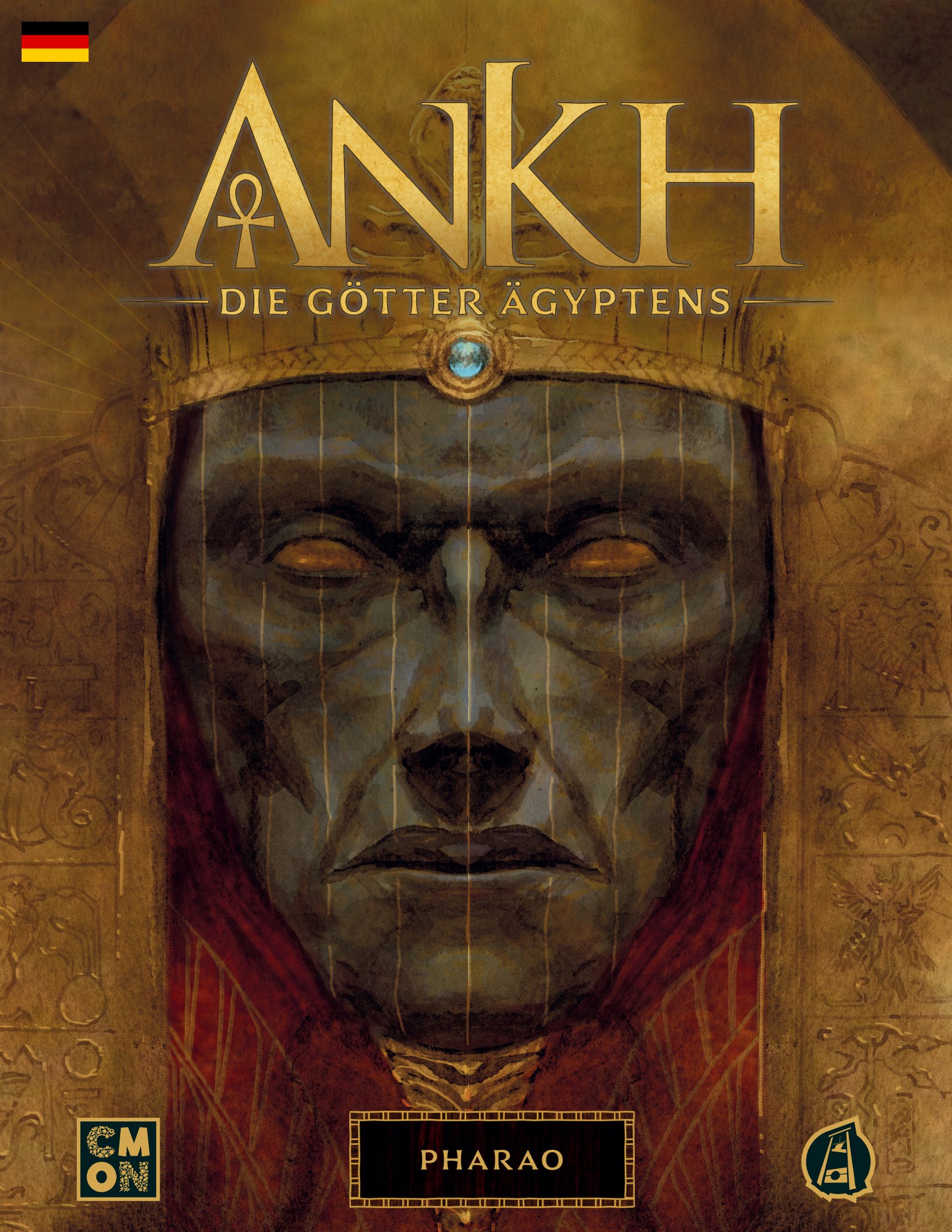
ANKH

DIE GÖTTER ÄGYPTENS



PHARAO

Einführung

Einst wurde eine einzelne Person als Vermittler zwischen Göttern und Menschen bestimmt. Dieser König wurde von den Göttern selbst zum Propheten, Priester und Herrscher geweiht und damit beauftragt, die Maat, das kosmische Gleichgewicht und die Ordnung, aufrechtzuerhalten. Dem Pharao wurde das Recht der Gesetzgebung, der Herrschaft, des Krieges und der Rechtsprechung gewährt, und dank seiner Weisheit und der Führung der Götter blühte Ägypten auf.

Als der Krieg der Götter begann, suchte jede Gottheit die Unterstützung des Pharaos. Denn wer wäre ein besserer Verfechter des Glaubens als der Sterbliche selbst, den sie mit solcher Macht ausgestattet hatten? Doch ein solches Einmischen würde die Maat ins Chaos stürzen. Mit der ihm von den Göttern gegebenen Weisheit erklärte der Pharao, dass ein einzelner Mensch, so erhaben er auch sein mochte, nicht das Recht habe, den Krieg zu entscheiden. Er musste über das Volk wachen und es vor den schlimmsten Folgen des Krieges schützen, während er gleichzeitig die Maat auf dem Weg zum Monotheismus aufrechterhielt. Das konnte nur funktionieren, wenn er alle Götter gleichermaßen ehrte.

So versuchte der Pharao, die Bedürfnisse der Götter mit den Bedürfnissen der Sterblichen in Einklang zu bringen. Der Kampf im Himmel sollte, solang der Pharao lebte, nicht in einem Bürgerkrieg auf der Erde münden.

SPIELMATERIAL **3**

NEUE KONZEPTE **4**

- **Pharaokarten** 4
- **Pharaofigur** 4
- **Priesterfiguren** 4
- **Agendakarten** 4
- **Palast-Tableau** 5
- **Sphinx-Monumente** 5

ZUSÄTZLICHE SPIELAUFBAUSCHRITTE **6**

REGELN DER ERWEITERUNG **6**

- **Aktion „Figur aufstellen“** 6
- **Aktion „Figuren bewegen“** 6
- **Ereignis „Monument kontrollieren“** 7
  - Palasträume abhandeln 7
- **Agendakarten** 7
- **Götter verschmelzen** 7

KLARSTELLUNGEN **7**

- **Szenarien** 7
- **Pharaonen** 8

Die Erweiterung *Pharao* bringt den Krieg der Götter in die Welt der Menschen, insbesondere eines Menschen: des Pharaos von Ägypten! Ein Gott tut gut daran, seine Priester in den Palast zu schicken, um von dort aus Einfluss auf das Königreich nehmen zu können und die Vorgänge so zu manipulieren, dass der Pharao ihn als einzig wahre Gottheit anerkennt. Es ist zwar ein Krieg der Götter, doch wenn sie ihre Herrschaft nicht auch im Reich der Menschen festigen können, erwartet die Götter nur die ewige Vergessenheit.

SPIELMATERIAL

31 MINIATUREN

1 goldener Pharao

3 Anubis-Priester

3 Amun-Priester

3 Isis-Priester

3 Horus-Priester

3 Hathor-Priester

3 Bastet-Priester

3 Thot-Priester

3 Seth-Priester

3 Re-Priester

3 Osiris-Priester

5 Sphinxplättchen

4 Pharaoplättchen

1 Todesplättchen

5 Spielübersichtskarten

5 Pharaokarten

40 Agendakarten

1 Palast-Tableau

NEUE KONZEPTE

PHARAOKARTEN

Wenn ihr mit dieser Erweiterung spielt, wählt ihr zu Beginn 1 der 5 verfügbaren Pharaonen aus, mit dem ihr spielt. Jeder dieser legendären Pharaonen fügt ähnlich wie die Szenarien neue Regeln hinzu. Ihr könnt jeden Pharao mit beliebigen Szenarien kombinieren, um so neue Spielmöglichkeiten zu schaffen.

Hinweis: *Für eure erste Partie mit dieser Erweiterung empfehlen wir Amenophis als Pharao.*

PHARAOFIGUR

Der Pharao ist eine neutrale Figur, die immer auf dem Spielplan ist und entsprechend seiner Pharaokarte das Spiel beeinflusst. Er belegt Felder und bewegt sich wie eine normale Figur. Der Pharao kann niemals getötet werden, außer ein Spieleffekt besagt das Gegenteil.

PRIESTERFIGUREN

Jeder von euch beginnt das Spiel mit 3 Priestern. Ihr verwendet sie, um die verschiedenen Palasträume zu kontrollieren und so euren Göttern Vorteile zu sichern. Normalerweise werden Priester nie auf dem Spielplan aufgestellt. Wer die Aktion „Figur aufstellen“ durchführt, stellt zusätzlich 1 seiner Priester in einem der Palasträume auf. Wer die Aktion „Figuren bewegen“ durchführt, darf zusätzlich seine Priester in benachbarte Räume bewegen.

Hinweis: *Diese Erweiterung beinhaltet auch Priester für die fünf Götter aus der* ***Pantheon****-Erweiterung.*

AGENDAKARTEN

Durch das Kontrollieren mancher Palasträume könnt ihr Agendakarten nehmen. Mit Agendakarten könnt ihr besondere Effekte einsetzen, wenn ihr eine Aktion durchführt. Wie Kampfkarten bleiben eingesetzte Agendakarten offen vor euch liegen und ihr nehmt sie erst zurück, wenn ihr auch Kampfkarten zurücknehmt. Es gibt keine Obergrenze an Agendakarten, die ein einzelner Spieler haben kann.

PALAST-TABLEAU

Beim Spielaufbau legt ihr dieses Tableau neben den Spielplan. Es stellt den Pharaonenpalast und die vier politischen Institutionen darin dar. Jeder Raum kann von beliebig vielen Priestern belegt sein und bietet dem Gott, der ihn kontrolliert, unterschiedliche Vorteile. Am Ende jedes Ereignisses „Monument kontrollieren“ überprüft ihr nacheinander die Mehrheit in jedem Raum (siehe Seite 7). Der Gott mit der Mehrheit entfernt seine Priester aus dem Raum und führt die aufgeführten Effekte durch. Unter anderem können dadurch Agendakarten genommen werden. Verfügbare Agendakarten liegen unten auf dem Palast-Tableau offen aus.

SPHINX-MONUMENTE

Sphinxe sind ein besonderer Monumenttyp und können nicht wie gewohnt errichtet werden, sondern nur, indem man die Kriegskammer kontrolliert und ein Monument durch eine Sphinx ersetzt.

Die Sphinx zählt immer als alle Monumenttypen gleichzeitig (Obelisk, Tempel und Pyramide). Nur beim Bestimmen der Monument-Mehrheit zählt sie als eigener Typ und nicht als die anderen drei.
Ihr könnt also jetzt während jedes Konflikts auch eine Sphinx-Mehrheit haben und eure Sphinxe für Kräfte wie „Gott der Obelisken / Tempel / Pyramiden“ nutzen.

Sphinxe haben zudem einen besonderen Effekt, der von eurem Pharao abhängt. Wer die Kriegskammer kontrolliert, handelt den „Rätsel der Sphinx“-Effekt der Pharaokarte ab. Je mehr Sphinxe man hat, desto stärker ist der Effekt.

Die Kontrolle über eine Sphinx kann sich verändern, wenn es keine neutralen Monumente mehr gibt, die kontrolliert werden können. Wie bei anderen Monumenten können keine weiteren Sphinxe auf den Spielplan gelegt werden, wenn es kein Sphinxplättchen mehr gibt. Allerdings kommt ihr Plättchen zurück in den Vorrat, falls eine Sphinx zerstört wird.

ZUSÄTZLICHE SPIELAUFBAUSCHRITTE

1. Legt das Palast-Tableau neben den Spielplan.

2. Mischt die Agendakarten und legt sie als verdeckten Stapel auf das „Agendastapel"-Feld unten auf dem Palast-Tableau. Legt die obersten 3 Agendakarten offen auf die Felder rechts neben dem Stapel.

3. Jeder von euch stellt 2 seiner Priester in seinen Vorrat und den dritten in die Kriegskammer des Palast-Tableaus. Um besser zu erkennen, wie viele Priester jeder Spieler noch zur Verfügung hat, solltet ihr eure Priester abseits von den Kriegern neben dem Palast-Tableau aufbewahren.

4. Jeder von euch nimmt sich eine der neuen Spielübersichtskarten.

5. Legt die 5 Sphinxplättchen neben die Kriegskammer, sodass ihr immer leicht sehen könnt, wie viele noch verfügbar sind. Sphinxe sind Teil des allgemeinen Vorrats.

6. Wählt gemeinsam eine Pharaokarte (oder bestimmt sie zufällig) und befolgt die Aufbauanweisungen auf der Rückseite, um den Pharao auf dem Spielplan aufzustellen und weiteres Material, falls nötig, aufzubauen.

REGELN DER ERWEITERUNG

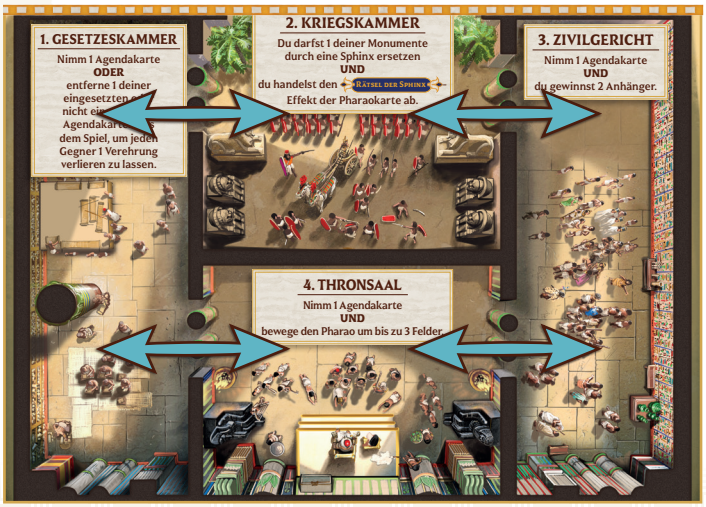
Zusätzlich zu den besonderen Regeln der einzelnen Pharaonen verändert diese Erweiterung außerdem zwei der vier Aktionen und eines der Ereignisse.

AKTION „FIGUR AUFSTELLEN"

Zusätzlich zur Figur, die du auf dem Spielplan aufstellst, musst du auch 1 deiner Priester aus dem Vorrat in einem BELIEBIGEN Raum des Palast-Tableaus aufstellen, falls möglich.

AKTION „FIGUREN BEWEGEN"

Zusätzlich zu deinen Figuren auf dem Spielplan darfst du auch jeden deiner Priester im Palast in einen benachbarten Raum bewegen. Nicht alle Räume sind zueinander benachbart.



EREIGNIS „MONUMENT KONTROLLIEREN“

Am Ende jedes Ereignisses „Monument kontrollieren“ wird das Palast-Tableau abgehandelt. Überprüft dafür die Mehrheit in jedem Raum des Palasts mit mindestens 1 Priester. Ihr handelt Räume nacheinander in numerischer Reihenfolge ab:

- ➤ **1 • Gesetzeskammer**
- ➤ **2 • Kriegskammer**
- ➤ **3 • Zivilgericht**
- ➤ **4 • Thronsaal**

Der Spieler mit den meisten Priestern in einem Raum hat dort die Mehrheit. Bei Gleichstand hat der Spieler die Mehrheit, der die meisten Priester im Raum und die geringste Verehrung hat. Wenn du die Mehrheit hast, tust du Folgendes:

- **Nimm alle deine Priester in dem Raum zurück** in deinen Vorrat. Die Priester der anderen Spieler bleiben im Raum.
- **Handle die Effekte ab**, die für den Raum aufgeführt sind.

Nachdem ihr alle Räume abgehandelt habt, füllt ihr die leeren Kartenfelder wieder mit den obersten Karten des Agendastapels auf, indem ihr sie offen auslegt.

PALASTRÄUME ABHANDELN

1 – Gesetzeskammer
Wähle **eine** der beiden folgenden Optionen:

- Nimm 1 der ausliegenden Agendakarten auf deine Hand.

ODER

- Entferne 1 deiner eingesetzten oder nicht eingesetzten Agendakarten aus dem Spiel, um jeden anderen Spieler sofort 1 Verehrung verlieren zu lassen.

2 – Kriegskammer
Du darfst 1 deiner Monumente auf dem Spielplan durch eine Sphinx ersetzen (falls verfügbar). Lege dein Ankh-Plättchen vom Monument an die Sphinx und lege das ersetzte Monument zurück in den allgemeinen Vorrat.
Unabhängig davon, ob du diese Möglichkeit genutzt hast oder nicht, handelst du danach den „Rätsel der Sphinx“-Effekt unten auf der Pharaokarte ab.

3 – Zivilgericht
Nimm 1 der übrigen ausliegenden Agendakarten und 2 Anhängerplättchen.

4 – Thronsaal
Nimm 1 der übrigen ausliegenden Agendakarten und bewege die Pharaofigur um bis zu 3 Felder. Der Pharao kann sich dabei auch über belegte Felder, Monumente, Wasserfelder, Kamelkarawanen und Flüsse bewegen, aber muss seine Bewegung auf einem leeren Feld beenden, das kein Wasserfeld ist.

Hinweis: *Füllt leere Agendakartenfelder nicht sofort auf, wenn eine Karte genommen wurde. Erst wenn ihr alle Räume abgehandelt habt, werden neue Agendakarten ausgelegt. Die übrigen ausliegenden Agendakarten werden nicht abgelegt.*

AGENDAKARTEN

Ein Mal pro Aktion darfst du, nachdem du den Aktionsmarker bewegt hast, 1 Agendakarte von deiner Hand einsetzen. Du darfst sie einsetzen, bevor oder nachdem du die Aktion durchgeführt hast, aber bevor ein ausgelöstes Ereignis abgehandelt wird. Du kannst also pro Zug bis zu 2 Agendakarten einsetzen. Wenn du nur 1 Aktion in deinem Zug durchführst, kannst du auch nur 1 Karte einsetzen.

Um eine Agendakarte einzusetzen, legst du sie offen vor dich (neben deine anderen bisher eingesetzten Kampf- und Agendakarten) und handelst ihren Effekt ab. Du kannst sie erst wieder einsetzen, wenn sie wieder auf deiner Hand ist.

Sobald du deine Kampfkarten durch die Kampfkarte „Kreislauf der Maat“ oder einen anderen Effekt zurück auf die Hand nimmst, nimmst du auch deine Agendakarten zurück.

Wichtig: *Eure Agendakarten sind nicht geheim. Ihr dürft jederzeit nach den Agendakarten auf der Hand der anderen fragen.*

GÖTTER VERSCHMELZEN

Wenn zwei Götter verschmelzen, werden die Priester und Agendakarten des niederen Gottes aus dem Spiel entfernt. Beide Spieler verwenden nur die Priester und Agendakarten des höheren Gottes.

Da Spieler, deren Götter verschmolzen sind, nur 1 Aktion pro Zug haben, können sie jeweils nur 1 Agendakarte pro Zug einsetzen.

KLARSTELLUNGEN

SZENARIEN

Die zwei Hauptstädte: Der Pharao darf die Felder belegen, die benachbart zu den Städten sind, aber als neutrale Figur zählt er nicht hinzu, wenn überprüft wird, wer die Hauptstädte kontrolliert.
Unruhen in der Dynastie: Ihr solltet dieses Szenario nicht mit Xerxes spielen. Falls ihr es trotzdem tut, beachtet, dass durch Xerxes' Fähigkeit der konstante Verehrungsverlust und damit das Vergessenwerden eine große Gefahr darstellt und es viel wahrscheinlicher als gewöhnlich ist, dass alle Spieler ausscheiden. Es ist zwar nicht unmöglich, aber sehr schwer, in dieser Kombination zu gewinnen.
Der grosse Wiederaufbau: Der Sphinxplättchenvorrat bleibt in diesem Szenario wie gewohnt bestehen. Wenn du ein Monument durch eine Sphinx ersetzt, kommt das alte Monument zurück in deinen Vorrat. Wenn ihr mit Ramses spielt, achtet darauf, dass ihr die Infanterieplättchen nicht mit den neutralen Monumentplättchen verwechselt.
Die Wächter Kemets: Das Palast-Tableau wird auch NACH jedem „Wächtergebot“-Ereignis abgehandelt.

PHARAONEN

RAMSES

Aufbau der Ereignisleiste
Legt die Pharaoplättchen als Erinnerung auf die Ereignisse, zusätzlich zu allen anderen Plättchen des Szenarios.

Expeditionsleiter
Der Effekt wird nach allen anderen Effekten abgehandelt, die am Ende eines Konfliktereignisses stattfinden. Danach wird das Pharaoplättchen aus dem Spiel entfernt.

Infanterie rufen
Die Infanterie muss immer auf den Spielplan gelegt werden, es sei denn, es gibt keine leeren Felder in der Region.

Infanterieblockade
Infanterie kann keine Wasserfelder belegen. Auf jedem Feld kann nur 1 Infanterie liegen. Figuren und Plättchen dürfen niemals Felder mit Infanterie belegen. Falls eine Infanterie zu einer Figur auf einem Wasserfeld benachbart ist, zählt deren Stärke in keinem Kampf hinzu, an dem sie teilnimmt.

XERXES

Aufstellen der Pharaofigur beim Spielaufbau
Im Gegensatz zu den anderen Pharaonen wird Xerxes nicht vom letzten Spieler sondern vom Startspieler aufgestellt.

Tyrannischer König
Xerxes verhindert in seiner Region jeglichen Erhalt von Verehrung, auch durch Karten und andere Effekte, die nach dem Kampf ausgelöst werden, wie „Wunder“ und „Anbetungswürdig“.

AMENOPHIS

Verehrt
Der Verehrungsbonus ist kumulativ mit anderen Bonussen.

Rätsel der Sphinx
Legt alle abgelegten Agendakarten auf einen Ablagestapel. Falls irgendwann eine Karte aufgedeckt oder gezogen werden muss und der Stapel leer ist, mischt den Ablagestapel zu einem neuen Stapel. Stehen trotzdem nicht genug Karten zur Verfügung, deckt ihr alle verfügbaren Karten auf.

TUTANCHAMUN

Aufbau der Ereignisleiste
Legt die Pharaoplättchen als Erinnerung auf die Ereignisse, zusätzlich zu allen anderen Plättchen des Szenarios.

Er ist begünstigt
Tutanchamuns Region wird in Konflikten immer zuerst abgehandelt. Danach geht es in der normalen Konfliktabfolge weiter (1, 2, 3 ...), wobei Tutanchamuns Region übersprungen wird. Diese Regel ändert nichts am Platzieren von Konfliktabfolgeplättchen.

Der Erneuerer
Der Effekt wird nach allen anderen Effekten abgehandelt, die am Ende eines Konfliktereignisses stattfinden.

Das Erbe des jungen Königs
Nach Tutanchamuns Tod könnt ihr keine Priester mehr in den Thronsaal bewegen oder dort aufstellen.

Rätsel der Sphinx
Nach Tutanchamuns Tod hat er für diesen Effekt immer 3 Pharaoplättchen.

ECHNATON

Großer Einiger
Ihr müsst eure Priester nicht separat von euren Kriegern aufbewahren. Sie haben alle dieselben Funktionen.

Hinweis: *Falls du nicht genug Krieger oder Priester in deinem Vorrat hast, während du die Aktion „Figur aufstellen“ durchführst, darfst du aussuchen, ob du die Figur auf dem Palast-Tableau oder auf dem Spielplan aufstellst.*

Sie kommen in Scharen!
Apophis darf nur auf einem Wasserfeld aufgestellt werden, das in derselben Region wie Echnaton ist.

Rätsel der Sphinx
Apophis darf nur auf einem Wasserfeld aufgestellt werden, das benachbart zu einer Sphinx ist.