



ANKH

— DIE GÖTTER ÄGYPTENS —



SPIELANLEITUNG



INHALTSVERZEICHNIS



ÜBERBLICK	2
EINFÜHRUNG	3
SPIELMATERIAL	4
GRUNDKONZEPTE	7
Der Spielplan.....	7
Benachbart.....	8
Figuren.....	8
Monumente.....	8
Zentrales Tableau.....	9
Gott-Tableau.....	10
Verehrung.....	11
Kampfkarten.....	11
SPIELAUFBAU	12
SPIELENDE	13
SPIELABLAUF	13
AKTIONEN	14
Figuren bewegen.....	15
Figur aufstellen.....	16
Anhänger gewinnen.....	17
Ankh-Kraft freischalten.....	18
Wächter kontrollieren.....	18
EREIGNISSE	19
Monument kontrollieren.....	20
Kamel-Karawane.....	21
Konflikt.....	22
Vorherrschaft.....	22
Kämpfe.....	23
Götter verschmelzen.....	25
Spielablauf als verschmolzener Gott.....	26
Vergessene Götter.....	27
KARTEN UND KRÄFTE	28
Die Ankh-Kräfte.....	28
Die Kampfkarten.....	29
Die Götter Ägyptens.....	30
Die Wächter der Menschheit.....	31
CREDITS	31
REGELÜBERSICHT	32



ÜBERBLICK



Ankh – Die Götter Ägyptens ist ein kompetitives Brettspiel für 2–5 Spieler, das im alten Ägypten zur Zeit des Übergangs vom Polytheismus zum Monotheismus spielt.

Jeder von euch spielt einen altägyptischen Gott, dessen Ziel es ist, die **Verehrung** für sich so zu stärken, dass er zum einzigen Gott Ägyptens wird. Jeder Gott stärkt die Verehrung für sich durch **Monumente** zu seinen Ehren oder, indem er in Konflikten mit den anderen Göttern um die Vorherrschaft im Königreich kämpft. Dafür benötigt er genügend **Anhänger**, die er für den Bau von Monumenten oder zur Stärkung seiner göttlichen **Ankh-Kräfte** opfert.

Im Verlauf des Spiels werden unterschiedliche Gottheiten an den Monumenten verehrt, mythische **Wächter** können sich einer Seite im Konflikt anschließen, die Regionen Ägyptens können durch Kamel-Karawanen neu unterteilt werden und zwei Götter können zu einer einzelnen synkretischen Gottheit **verschmelzen**. Doch nur ein Gott (oder sogar gar keiner) kann am Ende als alleiniger Gott Ägyptens bestehen bleiben!

EINFÜHRUNG

Vor langer Zeit wurde das Volk am gewaltigen Nil immer stärker, von seinem Wasser und seinem Segen genährt. Gleichzeitig mit dem Volk blühten auch seine Götter auf. Ihnen wurden Monumente errichtet, Opfer dargebracht und Ehre erwiesen. Im Gegenzug erlangte das Volk von den Göttern Wissen, Reichtum und Macht. Doch manche Götter waren dabei erfolgreicher als andere.



Jene Götter, denen die stetige Verehrung ihrer Anhänger sicher war, wurden immer stärker, mächtiger und einflussreicher. Sie konnten die Welt mit nur einem Wort ganz nach Belieben verändern. Die Götter, deren Namen kein Mensch mehr aussprach, verkümmerten. Sie wandelten formlos mit schwachen Schritten, bis ihre Macht vollständig erloschen war. Das Land um den Nil veränderte sich. Und Veränderungen führen Kriege mit sich.

Die Götter waren noch nie eine eingeschworene Bruderschaft. Und nun, da ihre bloße Existenz bedroht ist, versammeln die mächtigsten Götter Ägyptens ihre getreuen Streitkräfte und ziehen in die Schlacht.

Wenn sich der Sand am Ende setzt, das Blut trocknet und sich die Winde wieder zu lauen Brisen beruhigen, kann nur ein Gott triumphierend das neue Zeitalter des Monotheismus einläuten. Wer wird es sein?

SPIELMATERIAL



1x Anubis



6x Anubis-Krieger



1x Amun



6x Amun-Krieger



1x Osiris



6x Osiris-Krieger



1x Isis



6x Isis-Krieger



1x Re



6x Re-Krieger



10x große Basen
(2 pro Gott)



10x kleine Basen
(2 pro Gott)



2x Androsphinx



3x Mumie



2x Riesenskorpion



2x Apophis



3x Satis



3x Katzenmumie



30x Kamel



1 Spielplan



1 Verehrung-
Tableau



1 zentrales
Tableau



5 Gott-Tableaus



5 Tableaus für verschmolzene Götter



5 Spielübersichtskarten



35 Kampfkarten (7 pro Gott)



6 Wächterkarten



75 Ankh-Plättchen
(15 pro Gott)



5 Verehrungsmarker
aus Kunststoff (1 pro Gott)



70 Anhänger-
plättchen



1 Ereignismarker
aus Kunststoff



4 Aktionsmarker



10 Pyramidenplättchen



10 Tempelplättchen



10 Obeliskenplättchen



4 Aufsteller für
Aktionsmarker



2 Stadtplättchen



8 Konfliktabfolge-
Plättchen



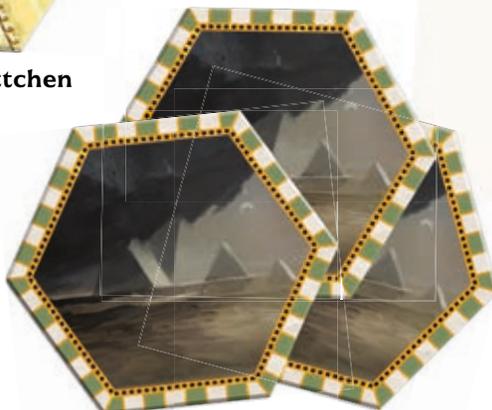
1 Amunplättchen



3 Sonnenplättchen



1 Gleichstandsplättchen



3 Unterweltplättchen



1 Szenarioheft



1 Spielanleitung

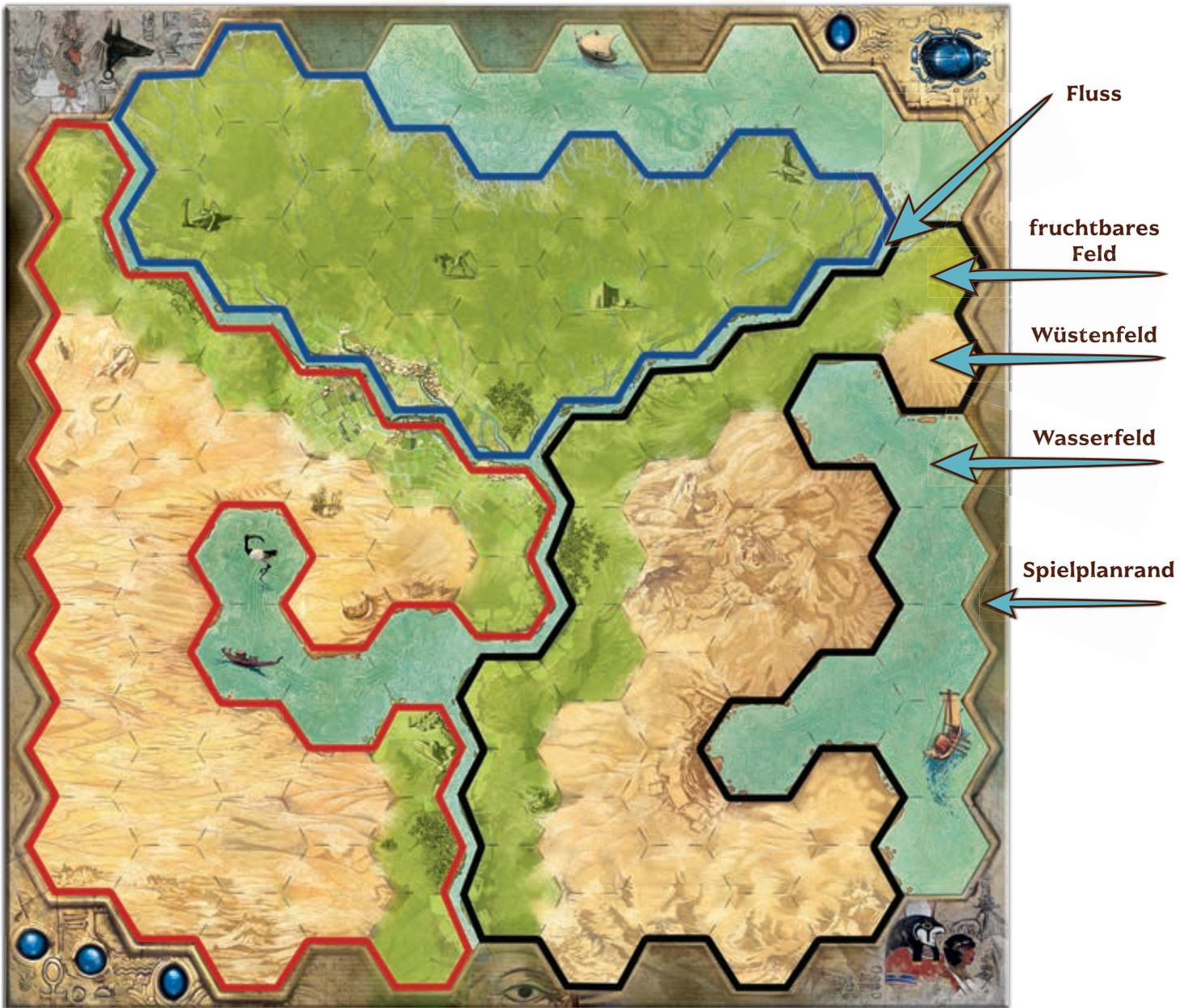
GRUNDKONZEPTE



DER SPIELPLAN

Der Spielplan von *Ankh – Die Götter Ägyptens* stellt den Teil des alten Ägyptens dar, der vom Nil in die drei **Regionen** Nildelta, Ostägypten und Westägypten unterteilt wird. Durch Spieleffekte oder beim Aufbau bestimmter Szenarien werden diese Regionen durch **Kamel-Karawanen** in kleinere Regionen unterteilt, wodurch sich das Machtverhältnis unter den Göttern stark ändern kann. Jede Region des Spielplans besteht aus sechseckigen **Feldern**, die sich in

fruchtbare Felder (grün) und **Wüstenfelder** (gelb) unterteilen. Jedes Feld kann entweder leer sein oder von genau 1 **Figur** oder 1 **Monument** belegt sein. Die blauen Felder sind **Wasserfelder** und können normalerweise nicht belegt werden. Wasserfelder gehören zu allen Regionen, zu denen sie benachbart sind. Jedes Feld, das an ein Wasserfeld angrenzt, ist benachbart zu ihm. Im Spielverlauf finden in jeder Region **Konflikte** zwischen den Göttern statt, die alle zum alleinigen Gott Ägyptens werden wollen.



BENACHBART

Figuren und Monumente sind **benachbart**, wenn sie Felder belegen, die sich eine Kante teilen und **die sich in derselben Region befinden**. Felder, die durch einen Fluss oder ein Kamel getrennt sind, sind **nicht** benachbart. Das gilt **IMMER**, wenn der Begriff **benachbart** verwendet wird.



Beispiel: Der Krieger ist benachbart zur Pyramide, aber **nicht** zum Riesenskorpion, da dieser durch den Fluss in einer anderen Region ist.

FIGUREN

Jeder ägyptische Gott wird durch eine große Figur dargestellt und hat eine Gruppe treuer Krieger um sich. Zudem könnt ihr im Spielverlauf auch mythische Wesen, die Wächter, kontrollieren. Legt immer alle Figuren, die ihr gerade nicht braucht, in eure Vorräte neben euren jeweiligen Gott-Tableaus.

Jede Figur hat eine Grundstärke von 1, die durch bestimmte Wächter-Fähigkeiten, Götter- oder Ankh-Kräfte erhöht werden kann.



Götter: Die Götter Ägyptens sind mächtige, unsterbliche Wesen mit einzigartigen Fähigkeiten. **GÖTTER KÖNNEN NIE GETÖTET WERDEN!** Auch wenn durch einen Effekt alle Figuren getötet werden sollen, sind die Figuren der Götter davon nicht betroffen.



Krieger: Jeder Gott hat eine eigene Armee mit 6 Kriegeren, die kämpfen und strategische Punkte kontrollieren können.



Wächter: Es gibt viele legendäre Kreaturen und geringere Gottheiten, die jeden Gott unterstützen, der genug Macht besitzt. Jeder Wächter hat eine einzigartige Fähigkeit und trägt mit seiner Stärke zu Kämpfen bei. Ihr könnt Wächter kontrollieren, indem ihr Ankh-Kräfte freischaltet (siehe S. 18).



Kamel-Karawanen unterteilen den Spielplan in mehr Regionen. Obwohl Kamele durch Miniaturen aus Kunststoff dargestellt werden, zählen sie für die Spielregeln **nicht** als Figuren und werden von keinem Spieler kontrolliert.

MONUMENTE

Die Götter Ägyptens beziehen Macht aus Monumenten. Mehr Monumente zu kontrollieren bedeutet auch, mehr Anhänger anzuziehen, die unabdingbar sind, um die Macht eines Gottes weiter zu stärken. Es gibt 3 Monumententypen: Obelisken, Pyramiden und Tempel. Ein Gott kontrolliert ein Monument, wenn eines seiner Ankh-Plättchen am Monument anliegt. Jedes Monument kann nur von einem Gott gleichzeitig kontrolliert werden. Ein Monument ohne Ankh-Plättchen ist ein neutrales Monument.

Obelisk



Pyramide



Tempel



Mit euren Ankh-Plättchen markiert ihr die Monumente, die ihr kontrolliert.

ZENTRALES TABLEAU

Im Spielverlauf führt ihr in euren Zügen unterschiedliche **Aktionen** aus. Dabei könnt ihr eure Figuren auf dem Spielplan bewegen, um die Kontrolle über Schlüsselgebiete zu erlangen, neue Krieger und Wächter aufstellen, neue Anhänger gewinnen und neue Ankh-Kräfte freischalten. Die 4 möglichen Aktionen werden in der oberen Hälfte des zentralen Tableaus als eigene **Aktionsleisten** dargestellt. Jede von ihnen hat einen eigenen Aktionsmarker. Immer wenn einer von euch eine Aktion durchführt, wird der Aktionsmarker auf deren Aktionsleiste um 1 Feld nach rechts bewegt. Ab Seite 14 findet ihr die vollständigen Erklärungen der Aktionen. Sobald ein Aktionsmarker das letzte Feld der Leiste erreicht, wird ein **Ereignis** ausgelöst.

Hinweis: Die Startpositionen der Aktionsmarker sind von eurer Spieleranzahl bei Spielbeginn abhängig. Wenn ihr zum Beispiel zu dritt spielt, stellt ihr jeden Aktionsmarker auf das „3SP“-Feld (siehe unten). Sobald ein Aktionsmarker das letzte Feld seiner Leiste erreicht, wird ein Ereignis ausgelöst und der Aktionsmarker wird wieder auf seine Startposition gestellt.

Tipp: Ihr könnt die Ankh-Plättchen der nicht verwendeten Götter verwenden, um die Felder links der Startposition zu belegen, damit ihr keine Fehler macht.

Die **Ereignisleiste** in der unteren Hälfte des zentralen Tableaus stellt den Lauf der Geschichte des alten Ägyptens dar. Immer wenn ein Ereignis ausgelöst wird, rückt der Ereignismarker um 1 Feld auf der Ereignisleiste weiter. Dadurch wird bestimmt, welche Art von Ereignis eintritt. Ereignisse werden auf Seite 19 erklärt.

Die Startpositionen der Aktionsmarker für Partien zu fünft, zu viert, zu dritt und zu zweit

Das Ereignis „Monument kontrollieren“

Das Ereignis „Konflikt“

Das Ereignis „Kamel-Karawane“



GOTT-TABLEAU

Jeder Gott Ägyptens hat ein eigenes Tableau, auf dem seine göttlichen Eigenschaften beschrieben werden. Außerdem hat jeder Gott schon zu Spielbeginn eine einzigartige **Götterkraft** zur Verfügung. Im Spielverlauf gewinnen die Götter neue Anhänger für sich, mit denen sie **Ankh-Kräfte**

freischalten können. Die 12 verschiedenen Ankh-Kräfte sind in 3 Stufen eingeteilt, die auf den Gott-Tableaus durch 3 Spalten dargestellt werden. Jeder Gott kann maximal 2 Ankh-Kräfte pro Spalte freischalten (zwei Stufe-1-Kräfte, zwei Stufe-2-Kräfte und zwei Stufe-3-Kräfte). Durch das Freischalten von Ankh-Kräften können sich auch legendäre Wächter einem Gott anschließen (siehe S. 18).

Freigeschaltete Ankh-Kraft

Nicht freigeschaltete Ankh-Kraft

ANKH-KRÄFTE	
<p>SOUVERÄN Wenn du einen Kampf gewinnst: Du gewinnst 3</p>	<p>PRACHTVOLL Wenn du mindestens 3 Monumente desselben Typs kontrollierst: Die Grundstärke deines Gottes beträgt 3.</p>
<p>INSPIRIEREND Monumente zu errichten, kostet dich 0</p>	<p>GOTT DER OBELISKEN Vor jedem deiner Kämpfe: Bewege beliebig viele deiner Figuren auf Felder, die benachbart zu deinen Obelisken in dieser Region sind.</p>
<p>ALLGEGENWÄRTIG Bei Konfliktbeginn: Du gewinnst 1 für jede Region, in der du mindestens 1 Figur hast.</p>	<p>GOTT DER TEMPEL Jeder deiner Tempel, zu dem mindestens 1 deiner Figuren benachbart ist, fügt deiner Stärke in seiner Region 2 hinzu.</p>
<p>GELIEBT Bei der Aktion „Anhänger gewinnen“: Du gewinnst 1 zusätzlichen</p>	<p>GOTT DER PYRAMIDEN Bei der Aktion „Figur aufstellen“: Du darfst je 1 zusätzliche Figur benachbart zu jeder deiner Pyramiden aufstellen.</p>

1

2

3

AMUN
DER VERBORGENE

MYSTERIÖSE GESTALT

Ein Mal pro Konflikt darfst du 2 Kampfarten in einem Kampf einsetzen. Handle beide ab und zähle ihre Stärkebonuse zusammen.
(Du musst ankündigen, dass du 2 Karten einsetzt, bevor deine Gegner ihre Karten auswählen.)

Götterkraft

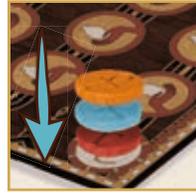
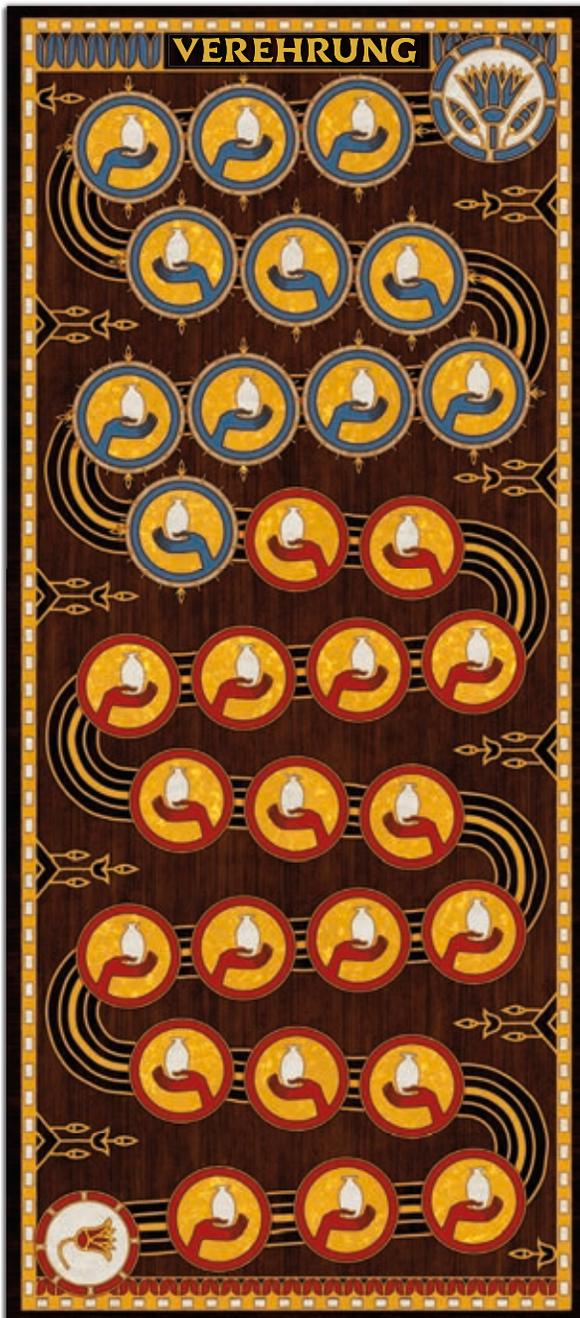
Wächter-symbol

Stufe der Ankh-Kraft



VEREHRUNG

Verehrung stellt dar, wie sehr ein Gott vom ägyptischen Volk geliebt wird. Wie viel Verehrung ein Gott aktuell hat, wird durch seinen Verehrungsmarker auf dem Verehrungs-Tableau markiert. Jeder Gott beginnt mit seinem Marker auf dem untersten roten Feld der Verehrungsleiste und bewegt ihn im Spielverlauf auf der Leiste nach oben, wann immer er mehr Verehrung erhält. Falls ein Gott das oberste Feld der Verehrungsleiste erreicht, gewinnt er sofort. Allerdings wird jeder Gott, dessen Marker am Ende des 4. Konflikts noch auf einem roten Feld ist, **vergessen** und aus dem Spiel entfernt.



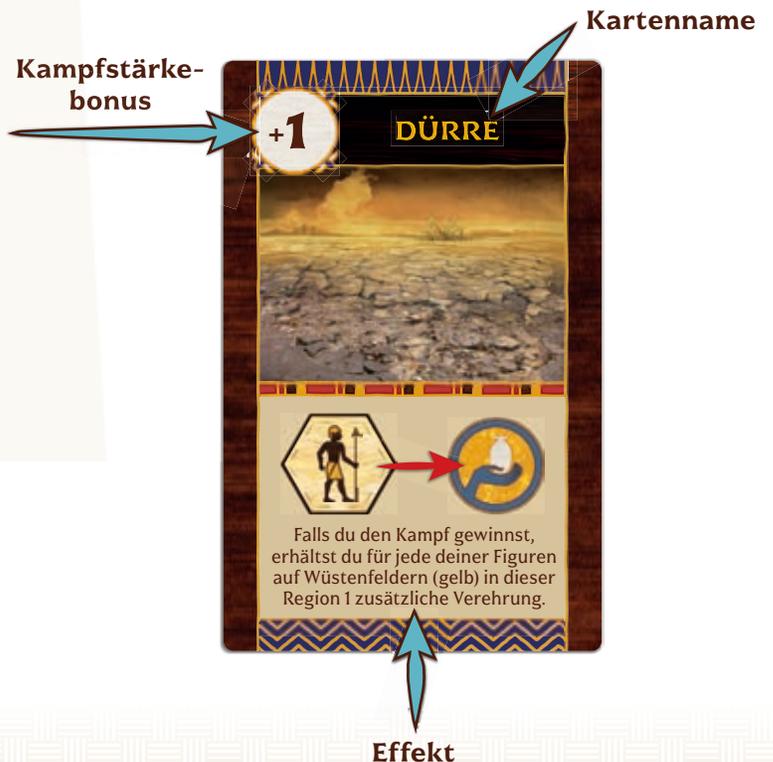
Wenn mehrere Verehrungsmarker auf demselben Feld der Verehrungsleiste gestapelt sind, stellt die Reihenfolge der Marker dar, welcher Gott auf diesem Feld mehr Verehrung hat. Je weiter oben ein Marker liegt, desto mehr Verehrung hat der entsprechende Gott. Zuoberst liegt also der Marker des Gottes mit der meisten Verehrung, der unterste Marker stellt den Gott mit der niedrigsten Verehrung dar. Wenn ein Verehrungsmarker auf ein Feld mit weiteren Markern bewegt wird, wird der neue Marker immer oben auf die anderen Marker gestapelt.

WICHTIG: Wenn mehrere von euch gleichzeitig Verehrung erhalten oder verlieren würden, beginnt immer der Spieler, der die wenigste Verehrung hat, dann folgen die anderen in aufsteigender Verehrungsreihenfolge.

KAMPFKARTEN



Jeder von euch hat 7 Kampfkarten, die während Konflikten eure Kampfstärke erhöhen können und die besondere Effekte haben. Ihr bekommt einmal eingesetzte Kampfkarten nicht automatisch zurück. Sie bleiben offen vor euch liegen, sodass sie jeder sehen kann – es ist also wichtig, dass ihr die richtige Karte im richtigen Moment einsetzt.



SPIELAUFBAU



- 1 Jeder von euch wählt einen mächtigen ägyptischen Gott und nimmt sich das folgende Material, das zu ihm gehört:
 - ▶ die Gottfigur
 - ▶ die 6 Kriegerfiguren
 - ▶ das Gott-Tableau
 - ▶ das Tableau für verschmolzene Götter
 - ▶ die Ankh-Plättchen und den Verehrungsmarker
 - ▶ die 7 Kampfkarten
 - ▶ eine Spielübersichtskarte
 - ▶ Als Re nimmst du dir außerdem die 3 Sonnenplättchen, als Osiris die 3 Unterweltplättchen und als Amun nimmst du dir das Amunplättchen.

- 2 Jeder von euch beginnt mit 1 Anhängerplättchen. Legt die übrigen Anhängerplättchen für alle griffbereit in den allgemeinen Vorrat.

WICHTIG: Die Anhänger sind nicht begrenzt. Wenn euch die Plättchen ausgehen, könnt ihr einen beliebigen Ersatz wählen.

- 3 Jeder von euch legt 6 seiner Ankh-Plättchen auf die Felder seines Gott-Tableaus, die unter den nicht freigeschalteten Ankh-Kräften eine Reihe bilden, und legt die übrigen in einen eigenen Vorrat neben sein Gott-Tableau.

AMUN DER VERBORGENE		ANKH-KRÄFTE	
	SOUVERÄN Wenn du einen Kampf gewinnst: Du gewinnst 3	PRÄCHTIG Wenn du mindestens 3 Monumente desselben Typs konstruierst: Die Grundstärke deines Götters steigt 1.	GLOBESCH Wenn du einen Kampf mit einem Vorprung von 1 oder mehr Stärke gewinnst: Du erhältst 3 Verehrung (bezt. 1).
MYSTERIÖSE GESTALT Ein Mal pro Konflikt darfst du 2 Kampfkarten in einem Kampf einsetzen. Handle beide ab und zähle ihre Stärkewerte zusammen. (Du musst ankündigen, dass du 2 Karten einsetzt, bevor deine Gegner ihre Karten auswählen.)	INSPIREND Monumente zu erschaffen kostet dich 0	GOTT DER OBELISKEN Vor jedem deiner Kämpfe: Bewege beliebig viele deiner Figuren auf Felder, die benachbart zu deinen Obelisken in dieser Region sind.	GROSSMÜTIG Wenn du bei einer Kampfentscheidung mit 2 oder mehr deiner Figuren verlierst: Du erhältst 2 Verehrung.
ALLGEGENWÄRTIG Bei Konflikten: Du gewinnst in jeder Region, in der du mindestens 1 Figur hast.	GOTT DER TEMPEL Jeder deiner Tempel, zu dem mindestens 1 deiner Figuren benachbart ist, füllt deine Stärke in seiner Region 2 hinzu.	FREEBERG Solange du im roten Bereich der Verehrungswerte bist: Du erhältst immer 1 Verehrung mehr, wenn die Verehrung erhöht.	ANBETUNGSGÜLTIG Nach jedem deiner Kämpfe: Du darfst spielen, um 1 Verehrung zu erhalten.
GEIST Bei der Aktion "Angehänger gewinnen": Du gewinnst 1 zusätzliche	GOTT DER PYRAMIDEN Bei der Aktion "Figur aufbauen": Du darfst je 1 zusätzliche Figur benachbart zu jeder deiner Pyramiden platzieren.		
		1	2
		3	3

- 4 Bestimmt zufällig einen Startspieler (oder erklärt den Spieler, der die meisten Katzen hat, zum Startspieler). Die weitere Spielerreihenfolge erfolgt im Uhrzeigersinn.
- 5 Beginnend beim letzten Spieler und dann in umgekehrter Spielerreihenfolge legt jeder von euch seinen Verehrungsmarker auf das unterste Feld der Verehrungsleiste, wodurch sich ein Stapel bildet. Der Marker des Startspielers sollte am Ende oben liegen, er hat also zu Beginn die meiste Verehrung.
- 6 Steckt die 4 Aktionsmarker in die Aufsteller und stellt sie entsprechend der Spieleranzahl auf die Startpositionen der Aktionsleisten.
- 7 Legt den Ereignismarker auf das erste Feld der Ereignisleiste.
- 8 Wählt gemeinsam ein Szenario aus dem Szenarioheft (oder bestimmt es zufällig). Jedes Szenario gibt die mögliche Spieleranzahl an. Stellt sicher, dass ihr mit eurer Spieleranzahl das gewählte Szenario spielen könnt.
- 9 Platziert wie im Szenarioheft dargestellt die Monumente (Pyramiden, Tempel und Obelisken), die Konfliktabfolgeplättchen und (wenn das Szenario es verlangt) die Kamele auf den Spielplan. Legt die übrigen Monumente, Kamele sowie die Konfliktabfolge- und Gleichstandsplättchen in den allgemeinen Vorrat.

Hinweis: Die Konfliktabfolge-Plättchen gehören nicht zu einem einzelnen Spielplanfeld, sondern zu einer ganzen Region.

- 10 Platziert wie im Szenarioheft dargestellt eure Figuren und Ankh-Plättchen (an die kontrollierten Monumente) auf den Spielplan. Der Startspieler ist für den Szenarioaufbau Spieler 1, der Spieler zu seiner Linken ist Spieler 2 und so weiter.
- 11 Wählt gemeinsam einen Stufe-1-Wächter, einen Stufe-2-Wächter und einen Stufe-3-Wächter (oder bestimmt sie zufällig) und legt ihre Karten neben den Spielplan. Stellt dann entsprechend der Spieleranzahl folgende Figuren neben ihre Karten:
 - **Zu zweit:** 1 Figur jedes Wächters
 - **Zu dritt:** 2 Figuren jedes Wächters
 - **Zu viert oder fünft:** Alle verfügbaren Figuren jedes Wächters (3 bei Wächtern mit kleinen Basen, 2 bei Wächtern mit großen Basen).
- 12 Folgt den weiteren Aufbauregeln im Szenarioheft, falls das Szenario welche hat.

Jetzt könnt ihr losspielen!

SPIELENDE



Um zu gewinnen, versucht ihr der alleinige Gott Ägyptens zu werden. Das könnt ihr auf 3 Arten erreichen:

- Wer mit seinem Verehrungsmarker das oberste Feld der Verehrungsleiste erreicht, gewinnt sofort.
- Falls nach dem 4. Konflikt nur ein einziger Gott übrig bleibt, gewinnt dieser sofort. (Falls nach dem 4. Konflikt kein Gott mehr übrig bleibt, endet die Partie mit einem Unentschieden und Ägypten wird atheistisch.)
- Falls keine der obigen Bedingungen erfüllt werden, gewinnt, wer nach dem fünften Konflikt die meiste Verehrung hat.

SPIELABLAUF



Ankh wird in Zügen gespielt. Während deines Zugs führst du 1 oder 2 Aktion durch. Manchmal löst du durch deine Aktion auch ein Ereignis aus. Anschließend endet dein Zug und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.



AKTIONEN



Du kannst in deinem Zug 4 mögliche Aktionen durchführen:

- **Figuren bewegen**
- **Figuren aufstellen**
- **Anhänger gewinnen**
- **Ankh-Kraft freischalten**

Für jede Aktion gibt es auf dem zentralen Tableau eine eigene Leiste. Zuerst wählst du die Aktion, die du durchführen willst. Dazu bewegst du den passenden Marker auf seiner Leiste um 1 Feld nach rechts und führst die Aktion dann vollständig durch. Du kannst eine Aktion selbst dann wählen, wenn du sie nicht abhandeln kannst.

Wenn du den gewählten Aktionsmarker rechts auf das letzte Feld seiner Leiste (das weiße Feld) bewegst, löst du ein Ereignis aus.

Handle zuerst die Aktion vollständig ab, die das Ereignis ausgelöst hat. Danach handelst du das Ereignis selbst ab, indem du den Ereignismarker um 1 Feld auf der Ereignisleiste weiterrückst. Anschließend stellst du den Aktionsmarker wieder auf seine Startposition (also auf das Feld, das der Spieleranzahl zu Spielbeginn entspricht). Ereignisse werden auf Seite 19 erklärt.

WICHTIG: Wenn du mit deiner ersten Aktion ein Ereignis auslöst, darfst du keine zweite Aktion mehr durchführen.

Wenn du mit deiner ersten Aktion kein Ereignis ausgelöst hast, musst du anschließend eine zweite Aktion durchführen. Deren Aktionsleiste muss sich auf dem zentralen Tableau unter der Aktionsleiste der ersten Aktion befinden.

Hinweis: Auch wenn du deine zweite Aktion nicht abhandeln kannst, musst du ihren Aktionsmarker bewegen. Nur wenn du mit deiner ersten Aktion ein Ereignis auslöst, eine Ankh-Kraft freischaltest oder falls du verschmolzen bist (siehe S. 25) bewegst du nur einen einzelnen Marker.

Beispiel: Der **Amun**-Spieler entscheidet sich, als erste Aktion eine Figur aufzustellen, und bewegt den passenden Aktionsmarker um 1 Feld nach rechts **1**. Als zweite Aktion kann er entweder neue Anhänger gewinnen **2** oder er kann eine Ankh-Kraft freischalten **3**. Er könnte allerdings keine Figuren bewegen, da sich diese Aktionsleiste über der von „Figur aufstellen“ befindet. Außerdem kann er sich entscheiden sollte, eine Ankh-Kraft freizuschalten, würde er dadurch ein Konfliktereignis auslösen **4**.



FIGUREN BEWEGEN

Um das Beste aus jeder Region herauszuholen, müsst ihr eure Figuren strategisch positionieren. Viele Spielsituationen erfordern, dass eine Figur benachbart zu einer anderen Figur oder einem Monument ist. Es kann auch vorteilhaft sein, ein Feld nur deshalb zu belegen, damit ein anderer Spieler es nicht belegen kann.

Wenn du die Aktion „Figuren bewegen“ durchführst, darfst du **jede** deiner Figuren um 1 bis 3 Spielplanfelder bewegen.

Du kannst deine Figuren über Felder bewegen, die von anderen Figuren eines beliebigen Spielers, von Monumenten, oder von anderen Plättchen belegt sind, sowie über Wasserfelder, den Fluss und Kamel-Karawanen. Du musst die Bewegung aber immer auf einem leeren Feld beenden, das kein Wasserfeld ist. Jedes Spielplanfeld kann nur von genau 1 Figur oder 1 Monument belegt sein.

Hinweis: Die Kontrolle über Monumente wechselt nicht durch Bewegungen. Ihr gewinnt (oder verliert) die Kontrolle über Monumente während des Ereignisses „Monument kontrollieren“.



Beispiel: ① Der **Amun**-Spieler führt die Aktion „Figuren bewegen“ durch und bewegt seine Gottfigur um 3 Felder durch einen seiner Krieger auf ein Feld, das zum neutralen Obelisken benachbart ist. ② Dann bewegt er einen Krieger um 3 Felder zur neutralen Pyramide. Der Krieger darf sich durch das Wasserfeld und die Pyramide bewegen, denn er beendet seine Bewegung auf einem leeren Feld.

③ Außerdem würde er einen anderen Krieger gerne auf ein Feld bewegen, das benachbart zum neutralen Tempel ist, doch **Res** Figuren belegen seine möglichen Zielfelder. Er bewegt seinen Krieger nur um 2 Felder – durch einen **Re**-Krieger und über den Fluss. ④ Zum Schluss entscheidet er, seinen letzten Krieger gar nicht zu bewegen.

ANHÄNGER GEWINNEN

Jede Gottheit benötigt Anhänger, die ihre Befehle ausführen. Eure Anhänger können neue Monumente zu euren Ehren errichten und euch dabei helfen, Ankh-Kräfte freizuschalten.

Wenn du die Aktion „Anhänger gewinnen“ durchführst, gewinnst du Anhänger in Höhe der neutralen oder von dir kontrollierten Monumente, zu denen mindestens eine deiner Figuren benachbart ist. Lege diese Anzahl Anhängerplättchen aus dem allgemeinen Vorrat in deinen eigenen Vorrat.



Beispiel: In der Abbildung führt die **Isis**-Spielerin die Aktion „Anhänger gewinnen“ durch und gewinnt insgesamt 3 Anhänger durch die folgenden Monumente: **1** durch den Obelisken, den sie kontrolliert, **2** den neutralen Tempel, der benachbart zu einem ihrer Krieger ist, **3** und durch die neutrale Pyramide, die auch benachbart zu einem ihrer Krieger ist.

4 Sie gewinnt keine Anhänger durch die Pyramide, die sie kontrolliert, da keine ihrer Figuren benachbart zu ihr ist. **5** Durch die neutrale Pyramide gewinnt sie auch keine Anhänger, da ihr Krieger in einer anderen Region und damit nicht benachbart zur Pyramide ist. Außerdem gewinnt sie keine Anhänger durch **6**, da dieser Obelisk von **Amun** kontrolliert wird.

ANKH-KRAFT FREISCHALTEN

Auf den Gott-Tableaus werden alle Ankh-Kräfte gezeigt, die ein Spieler zur Verfügung haben kann. Sie können erst eingesetzt werden, nachdem sie mithilfe der Aktion „Ankh-Kraft freischalten“ freigeschaltet worden sind. Die Ankh-Kräfte sind in 3 Stufen eingeteilt, die auf den Gott-Tableaus in 3 Spalten dargestellt werden. Jeder Gott kann maximal 2 Ankh-Kräfte pro Spalte freischalten.

Die Ankh-Plättchen, mit denen freigeschaltete Ankh-Kräfte markiert werden, liegen in einer Reihe unten auf dem Gott-Tableau. Unter jeder Spalte liegen 2 Ankh-Plättchen. Immer wenn du die Aktion „Ankh-Kraft freischalten“ durchführst, siehst du nach, unter welcher Spalte das erste verfügbare Plättchen (von links) liegt. Suche dir eine Ankh-Kraft in dieser Spalte aus und schiebe das Ankh-Plättchen darauf. Du musst also zwei Stufe-1-Ankh-Kräfte freischalten, bevor du eine Stufe-2-Ankh-Kraft freischalten kannst, und so weiter. Immer wenn du eine Ankh-Kraft freischaltest, **musst** du Anhänger in Höhe der Stufe dieser Ankh-Kraft opfern (1, 2 oder 3). Die geopferten Anhänger legst du aus deinem eigenen Vorrat zurück in den allgemeinen Vorrat.

Selbst wenn du nicht genug Anhänger hast oder wenn du bereits alle Ankh-Kräfte freigeschaltet hast, kannst du diese Aktion wählen. Dann bewegst du nur den Aktionsmarker, erhältst aber keine Vorteile (und opferst auch keine Anhänger).

Wächter kontrollieren



Wenn du die Aktion „Ankh-Kraft freischalten“ durchführst, deckst du manchmal ein Wächtersymbol auf deinem Gott-Tableau auf. Das heißt, dass dein Gott mächtig genug geworden ist, um einen Wächter in seinen Dienst zu stellen.

Wenn du das Wächtersymbol in der ersten Spalte aufdeckst, erhältst du die Kontrolle über **1 Figur** von der Stufe-1-Wächterkarte und stellst sie in deinen Vorrat. Ebenso erhältst du die Kontrolle über einen Stufe-2-Wächter, wenn du das Wächtersymbol in der zweiten Spalte aufdeckst, und so weiter. Falls von der jeweiligen Wächterkarte keine Figuren mehr verfügbar sein sollten, erhältst du nichts.

Sobald du eine Wächterfigur in deinen Vorrat stellst, steckst du sie in die passende Basis deiner Farbe. Dadurch sieht ihr immer, wer welche Wächter auf dem Spielplan kontrolliert. Falls du keine passende Basis übrig hast, kannst du die Wächterfigur nicht nehmen. Mit der Aktion „Figur aufstellen“ kannst du die Wächter aus deinem Vorrat auf dem Spielplan aufstellen.



AMUN
DER VERBORGENE

MYSTERIÖSE GESTALT
Ein Mal pro Konflikt darfst du 2 Kampfkarten in einem Kampf einsetzen. Handle beide ab und zähle ihre Stärkebonusse zusammen.
(Du musst ankündigen, dass du 2 Karten einsetzt, bevor deine Gegner ihre Karten auswählen.)

ANKH-KRÄFTE		
<p>SOUVERÄN Wenn du einen Kampf gewinnst: Du gewinnst 3</p>	<p>PRACHTVOLL Wenn du mindestens 3 Monumente desselben Typs kontrollierst: Die Grundstärke deines Gottes beträgt 3.</p>	<p>GLORREICH Wenn du einen Kampf mit einem Vorsprung von 3 oder mehr Stärke gewinnst: Du erhältst 3 Verehrung (statt 1).</p>
<p>INSPIRIEREND Monumente zu errichten, kostet dich 0</p>	<p>GOTT DER OBELISKEN Vor jedem deiner Kämpfe: Bewege beliebig viele deiner Figuren auf Felder, die benachbart zu deinen Obelisken in dieser Region sind.</p>	<p>GROSSMÜTIG Wenn du bei einer Kampfscheidung mit 2 oder mehr deiner Figuren verlierst: Du erhältst 2 Verehrung.</p>
<p>ALLGEMEINWÄRTIG Bei Konfliktbeginn: Du gewinnst 1 für jede Region, der du mindestens 1 Figur hast.</p>	<p>GOTT DER TEMPEL Jeder deiner Tempel, zu dem mindestens 1 deiner Figuren benachbart ist, fügt deiner Stärke in seiner Region 2 hinzu.</p>	<p>FREIGIEBIG Solange du im roten Bereich der Verehrungsleiste bist: Du erhältst immer 1 Verehrung mehr, wenn du Verehrung erhältst.</p>
<p>GELIEBT Bei der Aktion „Anhänger gewinnen“: Du gewinnst 1 zusätzlichen</p>	<p>GOTT DER PYRAMIDEN Bei der Aktion „Figur aufstellen“: Du darfst je 1 zusätzliche Figur benachbart zu jeder deiner Pyramiden aufstellen.</p>	<p>ANBETUNGSWÜRDIG Nach jedem deiner Kämpfe: Du darfst 2 opfern, um 1 Verehrung zu erhalten.</p>
1	2	3

Beispiel: Der Amun-Spieler führt die Aktion „Ankh-Kraft freischalten“ durch. Das erste verfügbare Ankh-Plättchen von links ist in der ersten Spalte seines Gott-Tableaus. Er opfert also 1 seiner Anhänger, um eine Stufe-1-Ankh-Kraft freizuschalten. Er wählt die Kraft

„Inspirierend“ und bewegt das erste verfügbare Ankh-Plättchen auf das Feld dieser Kraft. Dabei deckt er ein Wächtersymbol auf und erlangt so die Kontrolle über eine Stufe-1-Wächterfigur. Er steckt die Figur in eine passende Basis seiner Farbe und stellt sie in seinen Vorrat.

EREIGNISSE



Im Kampf zwischen den Göttern finden bedeutsame Ereignisse statt. Monumente werden errichtet, Karawanen unterteilen das Land neu und brutale Konflikte verändern die Machtverhältnisse. Diese Ereignisse werden durch die Ereignisleiste ausgelöst, die den Lauf der Geschichte darstellt.

Wenn ein Aktionsmarker das letzte Feld seiner Leiste erreicht und nachdem du die Aktion abgehandelt hast, wird

ein Ereignis ausgelöst. Rücke den Ereignismarker auf das nächste Feld der Ereignisleiste weiter und handle dann das Ereignis des neuen Felds ab.

Es gibt zwei Arten von Ereignissen: individuelle Ereignisse (runde Felder) und Konflikte (eckige Felder). Individuelle Ereignisse betreffen dich nur, wenn du sie auslöst, Konflikte hingegen betreffen euch immer alle.

Nachdem das Ereignis abgehandelt ist, stellst du den Aktionsmarker wieder auf seine Startposition entsprechend der Spieleranzahl zu Spielbeginn.

Beispiel: Als erste Aktion führt die **Isis**-Spielerin die Aktion „Anhänger gewinnen“ durch, wodurch sie den Aktionsmarker auf das letzte Feld der Aktionsleiste bewegt **1**. Nachdem sie die Aktion vollständig durchgeführt hat, rückt die **Isis**-Spielerin den Ereignismarker um 1 Feld auf der Ereignisleiste weiter und löst damit das

Ereignis „Monument kontrollieren“ aus **2**. Nachdem sie das Ereignis abgehandelt hat, stellt sie den Aktionsmarker der Aktion „Anhänger gewinnen“ wieder zurück auf dessen Startposition (in diesem Fall auf das Feld für 3 Spieler) **3**. Sie kann keine zweite Aktion durchführen, da sie ein Ereignis ausgelöst hat, also ist ihr Zug vorbei.

MONUMENT KONTROLLIEREN



Monumente sind wichtige strategische Elemente auf dem Spielplan. Sie sind die Hauptquelle für neue Anhänger, sie helfen den Göttern, ihre Macht auszuweiten, und können durch Ankh-Kräfte verstärkt werden.

Wenn du das Ereignis „Monument kontrollieren“ auslöst, erhältst du die Kontrolle über 1 neutrales Monument deiner Wahl, zu dem mindestens 1 deiner Figuren benachbart ist. Lege ein Ankh-Plättchen aus deinem Vorrat an das Monument, um anzuzeigen, dass du es kontrollierst.

Falls es auf dem Spielplan **keine neutralen Monumente** mehr gibt, erhältst du die Kontrolle über ein Monument, das ein anderer Spieler kontrolliert. Auch dafür muss mindestens 1 deiner Figuren zum Monument benachbart sein. Falls das zutrifft, gibst du dem anderen Spieler sein Ankh-Plättchen vom Monument zurück in seinen Vorrat und ersetzt es durch eines deiner eigenen.

Falls keine deiner Figuren benachbart zu einem auswählbaren Monument sind oder du keine Ankh-Plättchen mehr in deinem Vorrat hast, erhältst du keine Vorteile durch das Abhandeln des Ereignisses (rückst aber dennoch den Ereignismarker weiter).



Beispiel: Die **Isis**-Spielerin hat das Ereignis „Monument kontrollieren“ ausgelöst. Einer ihrer Krieger ist benachbart zu einem neutralen Tempel **1**, den sie also wählen und kontrollieren kann. Die neutrale Pyramide **2** kann sie nicht wählen, da diese in einer anderen Region, also nicht

benachbart zu ihrer Figur ist. Außerdem kann sie nicht den Obelisken wählen, den **Re** kontrolliert **3**, da es auf dem Spielplan noch neutrale Monumente gibt. Die **Isis**-Spielerin erhält die Kontrolle über den neutralen Tempel und legt ein Ankh-Plättchen aus ihrem Vorrat daran **4**.

KAMEL-KARAWANE



Mit Kamel-Karawanen können die Götter die Grenzen, die das Land unterteilen, neu ziehen. Durch das Ereignis „Kamel-Karawane“ wird eine Region in 2 kleinere Regionen unterteilt, wodurch sich Machtverhältnisse verändern und gegnerische Pläne vereitelt werden können.

Wenn du das Ereignis „Kamel-Karawane“ auslöst, kannst du eine Reihe von **bis zu 6 Kamelen** aus dem allgemeinen Vorrat auf den Spielplan stellen. Du musst die Kamele auf die Linien zwischen den Feldern stellen, 1 Kamel pro Sechseckkante (und nicht auf Flüsse oder Wasserfelder). Außerdem musst du eine Kamelreihe so aufstellen, dass sie zwei dieser

Spielplanelemente verbindet: Flüsse, Wasserfelder, andere Kamele oder die äußeren Spielplanränder. Beide neuen Regionen, die durch diese Unterteilung entstehen, müssen aus **mindestens je 6 Feldern** (ohne Wasserfelder) bestehen.

Nachdem du eine Region in zwei neue Regionen unterteilt hast, ändert sich die Reihenfolge, in der Konflikte abgehandelt werden (siehe nächste Seite). Bestimme zuerst, welche der neuen Regionen das Konfliktabfolge-Plättchen der alten Region behält. Dann nimmst du das Plättchen mit der niedrigsten Zahl im Vorrat und legst es auf die neue Region ohne Plättchen. Abschließend darfst du die Reihenfolge noch einmal verändern, indem du ein Konfliktabfolge-Plättchen von einer der beiden neuen Regionen gegen ein anderes tauschst.



Beispiel: Die **Re**-Spielerin löst das Ereignis „Kamel-Karawane“ aus. Sie will die Nildelta-Region unterteilen und stellt 5 Kamele wie oben abgebildet auf den Spielplan **A**. Die kleinste der neuen geschaffenen Regionen ist 6 Felder groß (die erlaubte Mindestgröße) und die Kamelreihe, die sie aufgestellt hat, verbindet ein Wasserfeld mit einem Fluss. Die ursprüngliche Region

hatte das Konfliktabfolge-Plättchen **1** und die **Re**-Spielerin will dieses Plättchen auf die kleinere der neuen Regionen legen **B**. Dann nimmt sie das Plättchen **4** aus dem allgemeinen Vorrat (die kleinste verfügbare Zahl) und legt es in die andere neue Region **C**. Sie könnte zwar noch eines der Plättchen aus einer neuen Region gegen ein anderes tauschen, entscheidet sich aber dagegen.

KONFLIKTE

Im Kampf der Götter um Unsterblichkeit sind Konflikte ebenso blutig wie unausweichlich. Nur wer beim Ausbruch eines Konflikts seine Streitkräfte strategisch günstig positioniert hat, kann auf den Sieg hoffen. Konflikte sind Ereignisse, die alle Regionen und alle Spieler betreffen. Wer einen Konflikt auslöst, hat dadurch nicht nur in der Hand, wann er stattfindet, sondern hat auch einen besonderen Vorteil, falls es im Kampf zu einem Gleichstand kommt.



Du erhältst das Gleichstandsplättchen am Anfang jedes Konflikts, den du auslöst. Du kannst es einsetzen, um 1 unentschiedenen Kampf dieses Konflikts zu gewinnen (siehe *Kampfentscheidung* auf S. 24). Nachdem du es eingesetzt hast, drehst du es auf die beige Seite, um anzuzeigen, dass du es während dieses Ereignisses nicht mehr einsetzen kannst. Nachdem ihr das Ereignis vollständig abgehandelt habt, legst du das Plättchen wieder zurück in den allgemeinen Vorrat.

Sobald ein Konflikt ausgelöst wird, wird **jede Region** auf dem Spielplan nacheinander abgehandelt. Die Reihenfolge wird durch die Konfliktabfolge-Plättchen bestimmt: Die Konflikte beginnen bei der niedrigsten Zahl und enden bei der höchsten. Dabei gilt:

- Regionen ohne Figuren werden ignoriert.
- Falls in einer Region nur die Figuren eines einzigen Spielers stehen, hat dieser Spieler dort die **Vorherrschaft** (siehe rechte Spalte).
- Falls in einer Region die Figuren von 2 oder mehr Spielern stehen, wird ein **Kampf** ausgetragen (siehe rechte Seite).



Vorherrschaft

Falls deine Figuren während eines Konflikts die einzigen Figuren in einer Region sind, hast du dort automatisch die Vorherrschaft. Dann erhältst du zuerst 1 Verehrung für jede Monument-Mehrheit, die du hast. Du hast eine Mehrheit, wenn du in der Region mehr Monumente eines bestimmten Typs kontrollierst als jeder Gegner. Dann erhältst du 1 Verehrung für die Vorherrschaft.



Beispiel: Während eines Konflikts hat der **Amun**-Spieler die Vorherrschaft in Region 3, wo er 2 Obelisken und 1 Pyramide kontrolliert. Er erhält 1 Verehrung für die Vorherrschaft und 1 Verehrung, weil er hier die Obelisken-Mehrheit hat (A), insgesamt also 2 Verehrung. Er erhält in dieser Region für die Pyramide (B) keine Verehrung, weil die **Isis**-Spielerin in dieser Region ebenfalls 1 Pyramide kontrolliert, es hat also niemand die Mehrheit. Die **Isis**-Spielerin kontrolliert in der Region die meisten Tempel (nämlich 1), aber da sie dort keine Figuren hat, erhält sie keine Verehrung.

Kämpfe

Während eines Konflikts wird in jeder Region, in der 2 oder mehr von euch je mindestens 1 Figur haben, ein Kampf ausgetragen. Führt **für jeden Kampf** während eines Konflikts folgende Schritte in dieser Reihenfolge durch:

1. Karten wählen und aufdecken

Jeder von euch, der mindestens 1 Figur in der Region hat, wählt eine seiner Kampfkarten von der Hand und legt sie verdeckt vor sich. Deckt danach alle gewählten Karten gleichzeitig auf.

2. Monument errichten

Handelt alle „Monument errichten“-Karten in aufsteigender Verehrungsreihenfolge ab, beginnend beim Spieler mit der geringsten Verehrung auf der Verehrungsleiste. Die Kampfkarteneffekte werden auf Seite 29 erklärt.

3. Plagen abhandeln

Handelt alle „Heuschreckenplage“-Karten ab. Die Kampfkarteneffekte werden auf Seite 29 erklärt.



4. Monument-Mehrheit

Bestimmt zuerst, wer von euch für welchen Monumenttyp die Mehrheit in der Region hat. Wer in einer Region Figuren hat und mehr Monumente eines bestimmten Typs kontrolliert als jeder Gegner, hat für diesen Typ die Mehrheit. Dann erhält jeder von euch (in aufsteigender Verehrungsreihenfolge) 1 Verehrung für jede seiner Mehrheiten.



Beispiel: Während eines Kampfes kontrolliert die **Isis**-Spielerin 2 Pyramiden, der **Amun**-Spieler kontrolliert 1 Tempel sowie 1 Pyramide und die **Re**-Spielerin kontrolliert 1 Tempel und 1 Obelisk. Die **Isis**-Spielerin erhält 1 Verehrung, weil sie in der Kampfregion die meisten Pyramiden kontrolliert. Der **Amun**-Spieler kontrolliert

genauso viele Tempel wie die **Re**-Spielerin (nämlich 1), er erhält also keine Verehrung. Die **Re**-Spielerin kontrolliert zwar die Mehrheit der Obelisk in der Region, hat dort allerdings keine Figuren und erhält deswegen ebenfalls keine Verehrung.

5. Kampfentscheidung

Jeder von euch, der (noch) Figuren in der Region hat, berechnet nun seine Gesamtstärke für den Kampf. Jede Figur hat eine Grundstärke von 1, die durch bestimmte Wächter-Fähigkeiten, Götter- oder Ankh-Kräfte erhöht werden kann. Die eingesetzten Kampfkarten haben ebenfalls einen Stärkebonus, der der Gesamtstärke eines Spielers hinzugefügt wird (solange er Figuren in der Region hat).

Wer die höchste Gesamtstärke hat, gewinnt den Kampf, erhält 1 Verehrung und tötet alle gegnerischen Figuren in der Region (nur Krieger und Wächter, da Götter nicht getötet werden können).

Falls 2 oder mehr von euch die höchste Gesamtstärke haben und einer davon das Gleichstandsplättchen offen vor sich

liegen hat, darf er es jetzt einsetzen, um den Gleichstand aufzulösen und den Kampf zu gewinnen. Danach dreht er das Plättchen um und darf es in keinem weiteren Kampf dieses Konflikts einsetzen.

Falls mehrere von euch die höchste Gesamtstärke haben und das Plättchen nicht eingesetzt wird, verlieren alle den Kampf. Alle Figuren (außer Götter) in der Region werden getötet.

Stellt getötete Figuren zurück in den Vorrat des Besitzers.

WICHTIG: Alle eingesetzten Kampfkarten bleiben offen liegen, sodass jeder sie sehen kann. Es ist nicht geheim, welche Karten bereits eingesetzt wurden, was beim Planen der nächsten Züge helfen kann.



Beispiel: Die **Isis**-Spielerin hat in der Kampfregion 4 Figuren und spielt die „Nilschwemme“-Karte. Dadurch gewinnt sie 4 Anhänger, da sie 4 Figuren auf fruchtbaren Feldern (grün) in dieser Region 1 Anhänger. Der **Amun**-Spieler hat 3 Figuren und spielt die Karte „Dürre“, deren Effekt er nicht nutzen kann, da er keine Figuren auf Wüstenfeldern hat. Die „Nilschwemme“-Karte von **Isis** hat keinen Stärkebonus – ihre Gesamtstärke ist also 4. Die „Dürre“-Karte

von **Amun** hingegen hat einen Stärkebonus von +1 – seine Gesamtstärke ist also 4. Es herrscht Gleichstand! Allerdings hat die **Isis**-Spielerin das Gleichstandsplättchen, das sie besitzt, noch nicht eingesetzt und gibt es jetzt aus, um den Kampf zu gewinnen. Sie erhält 1 Verehrung. Die Krieger des **Amun**-Spielers werden getötet und in seinen Vorrat zurückgestellt. Sein Gott bleibt, wo er ist, da Götter nicht getötet werden können.

GÖTTER VERSCHMELZEN



Nur wenn ihr **mindestens zu dritt spielt**, stehen am Ende des 3. Konflikts die beiden Götter mit der niedrigsten Verehrung (also die Götter auf den beiden letzten Plätzen auf der Verehrungsleiste) kurz davor, vom ägyptischen Volk vergessen zu werden. Um diesem Schicksal zu entgehen, verschmelzen diese 2 Götter zu einer einzigen Gottheit. Die Spieler, die diese 2 Götter kontrollieren, spielen nun bis zum Spielende als Team und gewinnen oder verlieren zusammen.

Nachdem ihr den 3. Konflikt vollständig abgehandelt habt, führt die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge durch:

1. Bestimmt die 2 Götter, die verschmelzen: der Gott auf dem vorletzten Platz auf der Verehrungsleiste ist der höhere Gott, der Gott auf dem letzten Platz auf der Verehrungsleiste ist der niedere Gott der beiden verschmelzenden Götter.
2. Zerstört alle Monumente, die der niedere Gott kontrolliert, indem ihr sie in den allgemeinen Vorrat zurücklegt. Entfernt außerdem die Gottfigur, die Krieger, die Kampfkarten und die Ankh-Plättchen des niederen Gottes aus dem Spiel. Der höhere Gott erhält alle Anhänger des niederen Gottes. Der höhere Gott darf die Kontrolle über beliebige Wächter des niederen Gottes erhalten, selbst wenn er diesen Wächertyp bereits kontrolliert oder er das zu der Wächterstufe gehörige Ankh-Plättchen noch nicht auf eine Ankh-Kraft gelegt hat. Falls der Spieler nicht mehr genug passende Basen seiner eigenen Farbe hat, muss er entscheiden, welche Wächter er kontrollieren will, und die übrigen aus dem Spiel entfernen.
3. Der Verehrungsmarker des höheren Gottes auf der Verehrungsleiste wird auf den des niederen Gottes gelegt. Diese beiden Marker bewegen sich ab jetzt als eine Einheit über die Verehrungsleiste.
4. Der Spieler des niederen Gottes steckt eine seiner großen Basen an die Gottfigur des höheren Gottes, um anzuzeigen, dass die beiden jetzt eine einzige Gottheit sind.
5. Der niedere Gott passt seine Ankh-Kräfte an die des höheren Gottes an, sodass sie übereinstimmen (wodurch er möglicherweise mehr freischaltet, als er vorher hatte).
6. Der verschmolzene Gott hat die Götterkräfte beider Götter. Die beiden Spieler legen das Tableau für verschmolzene Götter des jeweils anderen neben ihr eigenes Gott-Tableau, sodass beide Götterkräfte für sie sichtbar sind.
7. Die beiden Spieler, die den verschmolzenen Gott kontrollieren, teilen sich den Vorrat aus Kriegern, Wächtern und Anhängern, der ursprünglich dem höheren Gott gehörte.

<p>VERSCHMOLZEN MIT AMUN</p> <p>MYSTERIÖSE GESTALT Ein Mal pro Konflikt darfst du 2 Kampfarten in einem Kampf einsetzen. Handle beide ab und zähle ihre Stärkebonusse zusammen. (Du musst ankündigen, dass du 2 Karten einsetzt, bevor deine Gegner ihre Karten auswählen.)</p>	<p>RE DIE SONNE UND DAS LICHT</p> <p>GÖTTLICHES LICHT Immer wenn du eine Figur aufstellst, darfst du ein Sonnenplättchen darauf legen, wodurch sie erleuchtet wird. Wenn du in einer Region mit mindestens einer deiner erleuchteten Figuren die Vorherrschaft hast oder einen Kampf gewinnst, erhältst du 1 Verehrung mehr.</p> <p>Leg das Sonnenplättchen zurück auf Re, falls die erleuchtete Figur getötet wird.</p>	<p>ANKH-KRÄFTE</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;"> <p>SOUVERÄN Wenn du einen Kampf gewinnst, Du gewinnst 3 ☩</p> </td> <td style="width: 33%;"> <p>PRÄCHTIG Wenn du mindestens 3 Monumente desselben Typs kontrollierst: Die Grundstärke deines Gottes beträgt 3.</p> </td> <td style="width: 33%;"> <p>GLORREICH Wenn du einen Kampf mit einem Vorsprung von 3 oder mehr Stärke gewinnst: Du erhältst 3 Verehrung (Wert 1).</p> </td> </tr> <tr> <td> <p>INSPIRIEREND Monumente zu verschieben kostet dich 0 ☩</p> </td> <td> <p>GOTT DER OBELISKEN Vor jedem deiner Kämpfe bewege beliebig viele deiner Figuren auf Felder, die benachbart zu denen Obelisken in dieser Region sind.</p> </td> <td> <p>GROSSMÜTIG Wenn du bei einer Kampfscheidung mit 2 oder mehr deiner Figuren verlierst: Du erhältst 3 Verehrung.</p> </td> </tr> <tr> <td> <p>ALLEGENWÄRTIG Bei Konfliktschritten: Du gewinnst 1 ☩ für jede Region, in der du mindestens 1 Figur hast.</p> </td> <td> <p>GOTT DER TEMPEL Jeder deiner Tempel, zu dem mindestens 1 deiner Figuren benachbart ist, wird deiner Karte in seiner Region 2 hinzu.</p> </td> <td> <p>FREIGEIBIG Solange du im roten Bereich der Verehrungsleiste bist: Du erhältst immer 1 Verehrung mehr, wenn du Verehrung erhältst.</p> </td> </tr> <tr> <td> <p>GELIEBT Bei der Aktion „Anhänger gewinnen“: Du gewinnst 1 zusätzlichen ☩</p> </td> <td> <p>GOTT DER PYRAMIDEN Bei der Aktion „Figur aufstellen“: Du darfst je zusätzliche Figur benachbart zu jeder deiner Pyramiden aufstellen.</p> </td> <td> <p>ANBELTUNGSWÜRDIG Nach jedem deiner Kämpfe: Du darfst 2 ☩ gewinnen, um 1 Verehrung zu erhalten.</p> </td> </tr> </table>	<p>SOUVERÄN Wenn du einen Kampf gewinnst, Du gewinnst 3 ☩</p>	<p>PRÄCHTIG Wenn du mindestens 3 Monumente desselben Typs kontrollierst: Die Grundstärke deines Gottes beträgt 3.</p>	<p>GLORREICH Wenn du einen Kampf mit einem Vorsprung von 3 oder mehr Stärke gewinnst: Du erhältst 3 Verehrung (Wert 1).</p>	<p>INSPIRIEREND Monumente zu verschieben kostet dich 0 ☩</p>	<p>GOTT DER OBELISKEN Vor jedem deiner Kämpfe bewege beliebig viele deiner Figuren auf Felder, die benachbart zu denen Obelisken in dieser Region sind.</p>	<p>GROSSMÜTIG Wenn du bei einer Kampfscheidung mit 2 oder mehr deiner Figuren verlierst: Du erhältst 3 Verehrung.</p>	<p>ALLEGENWÄRTIG Bei Konfliktschritten: Du gewinnst 1 ☩ für jede Region, in der du mindestens 1 Figur hast.</p>	<p>GOTT DER TEMPEL Jeder deiner Tempel, zu dem mindestens 1 deiner Figuren benachbart ist, wird deiner Karte in seiner Region 2 hinzu.</p>	<p>FREIGEIBIG Solange du im roten Bereich der Verehrungsleiste bist: Du erhältst immer 1 Verehrung mehr, wenn du Verehrung erhältst.</p>	<p>GELIEBT Bei der Aktion „Anhänger gewinnen“: Du gewinnst 1 zusätzlichen ☩</p>	<p>GOTT DER PYRAMIDEN Bei der Aktion „Figur aufstellen“: Du darfst je zusätzliche Figur benachbart zu jeder deiner Pyramiden aufstellen.</p>	<p>ANBELTUNGSWÜRDIG Nach jedem deiner Kämpfe: Du darfst 2 ☩ gewinnen, um 1 Verehrung zu erhalten.</p>
<p>SOUVERÄN Wenn du einen Kampf gewinnst, Du gewinnst 3 ☩</p>	<p>PRÄCHTIG Wenn du mindestens 3 Monumente desselben Typs kontrollierst: Die Grundstärke deines Gottes beträgt 3.</p>	<p>GLORREICH Wenn du einen Kampf mit einem Vorsprung von 3 oder mehr Stärke gewinnst: Du erhältst 3 Verehrung (Wert 1).</p>												
<p>INSPIRIEREND Monumente zu verschieben kostet dich 0 ☩</p>	<p>GOTT DER OBELISKEN Vor jedem deiner Kämpfe bewege beliebig viele deiner Figuren auf Felder, die benachbart zu denen Obelisken in dieser Region sind.</p>	<p>GROSSMÜTIG Wenn du bei einer Kampfscheidung mit 2 oder mehr deiner Figuren verlierst: Du erhältst 3 Verehrung.</p>												
<p>ALLEGENWÄRTIG Bei Konfliktschritten: Du gewinnst 1 ☩ für jede Region, in der du mindestens 1 Figur hast.</p>	<p>GOTT DER TEMPEL Jeder deiner Tempel, zu dem mindestens 1 deiner Figuren benachbart ist, wird deiner Karte in seiner Region 2 hinzu.</p>	<p>FREIGEIBIG Solange du im roten Bereich der Verehrungsleiste bist: Du erhältst immer 1 Verehrung mehr, wenn du Verehrung erhältst.</p>												
<p>GELIEBT Bei der Aktion „Anhänger gewinnen“: Du gewinnst 1 zusätzlichen ☩</p>	<p>GOTT DER PYRAMIDEN Bei der Aktion „Figur aufstellen“: Du darfst je zusätzliche Figur benachbart zu jeder deiner Pyramiden aufstellen.</p>	<p>ANBELTUNGSWÜRDIG Nach jedem deiner Kämpfe: Du darfst 2 ☩ gewinnen, um 1 Verehrung zu erhalten.</p>												

Beispiel: Am Ende des 3. Konflikts sind **Amun** und **Re** auf den letzten beiden Plätzen der Verehrungsleiste und verschmelzen nun zu einer einzelnen Gottheit (**Amun-Re**). Da **Re** auf dem letzten Platz ist, gilt **Re** als der niedere und **Amun** als der höhere Gott. Die **Re**-Spielerin zerstört all ihre Monumente und entfernt all ihre Kampfkarten und Ankh-Plättchen aus dem Spiel. Außerdem entfernt sie all ihre Figuren aus dem Spiel, bis auf ihren Wächter, der nun eine Basis von **Amun** erhält. **Res** Anhänger werden mit denen aus **Amuns** Vorrat zusammengelegt. Die **Re**-Spielerin passt ihre Ankh-Kräfte so an, dass sie denen des **Amun**-Spielers entsprechen. Die **Re**-Spielerin legt das „Verschmolzen mit Amun“-Tableau neben ihr Gott-Tableau, der **Amun**-Spieler nimmt das „Verschmolzen mit Re“-Tableau. Der **Amun**-Spieler bewegt seinen Verehrungsmarker auf der Verehrungsleiste nach unten auf den der **Re**-Spielerin. Die beiden Marker bewegen sich nun bis zum Spielende zusammen.

Spielablauf als verschmolzener Gott

Das Verschmelzen zweier unsterblicher Götter zu einer einzelnen Gottheit ist ein Schlüsselmoment, der den gesamten restlichen Spielablauf verändert. Der neue Gott kann die Fähigkeiten beider Götter einsetzen und wird von beiden Spielern kontrolliert, die beide in ihrem jeweiligen Zug nur eine Aktion durchführen dürfen. Außerdem müssen die beiden Spieler keine unterschiedlichen Aktionen durchführen. Beispielsweise kann der erste Spieler eine Figur aufstellen und der zweite Spieler könnte dasselbe tun, was starken Einfluss auf das Auslösen von Ereignissen hat!



Bis zum Spielende führen die beiden Spieler, deren Götter verschmolzen sind, wie gewohnt ihre Züge durch. Jeder der beiden führt aber nur eine einzige Aktion pro Zug aus. Sie teilen sich nun beide einen einzigen Figuren-, Anhänger- und Ankh-Plättchen-Vorrat und können sowohl beide Götterkräfte als auch ihre identischen Ankh-Kräfte in ihren Zügen einsetzen.

Wichtig: Die Spieler, die den verschmolzenen Gott kontrollieren, müssen immer darauf achten, dass sie die Ankh-Kräfte auf beiden Gott-Tableaus gleich halten. Sobald einer der beiden eine Ankh-Kraft freischaltet, muss auch der andere sein Gott-Tableau entsprechend anpassen. (Alle Kräfte und Effekte werden trotzdem nur ein Mal für den verschmolzenen Gott angewendet.)

Falls einer der beiden Spieler die Kontrolle über einen neuen Wächter erhält, steckt er diesen in eine passende Basis des höheren Gottes und stellt ihn in den gemeinsamen Vorrat beider Spieler, von wo aus ihn beide aufstellen können.

Die beiden Spieler treffen im Kampf alle Entscheidungen gemeinsam und verwenden die Kampfarten des höheren Gottes. Falls sie sich nicht entscheiden können, bestimmt der Spieler des höheren Gottes, was sie tun.

Da die Marker beider Spieler auf der Verehrungsleiste als eine Einheit bewegt werden, gewinnen oder verlieren sie zusammen.



VERGESSENE GÖTTER



Gegen Ende der Partie, nach dem 4. Konflikt, werden alle Götter, deren Verehrungsmarker noch im roten Bereich der Verehrungsleiste sind, vom ägyptischen Volk vergessen und aus dem Spiel entfernt. Entfernt dafür alle Figuren der vergessenen Götter (Gott-, Krieger- und Wächterfiguren) aus dem Spiel, zerstört all ihre Monumente, indem ihr sie in den allgemeinen Vorrat zurücklegt, und legt auch all ihre Anhänger zurück in den Vorrat.

- Falls zu diesem Zeitpunkt noch mindestens 2 Götter im Spiel sind, geht die Partie weiter.
- Falls nur noch 1 Gott im Spiel ist, wird dieser zum einzigen Gott Ägyptens und sein Spieler gewinnt.
- Falls alle Götter vergessen sind, wird Ägypten atheistisch und ihr verliert alle.



Beispiel: Der 4. Konflikt in einer Partie zu viert wurde gerade beendet. Der **Amun**-Spieler ist immer noch im roten Bereich der Verehrungsleiste. **Amun** hat es nicht geschafft, genug Verehrung zu erhalten, und wird vom ägyptischen Volk vergessen. All seine Figuren werden aus dem Spiel entfernt und er legt seine Monumente und Anhänger zurück in den allgemeinen Vorrat. Da noch zwei Götter im blauen Bereich der Verehrungsleiste sind (**Osiris** und der verschmolzene **Isis-Re**), geht das Spiel so lange weiter, bis ein Gott das letzte Feld der Verehrungsleiste erreicht oder bis der 5. Konflikt endet.

KARTEN UND KRÄFTE



DIE ANKH-KRÄFTE

Stufe 1

Souverän

Immer wenn du eine Kampfentscheidung gewinnst, gewinnst du 3 Anhänger aus dem Vorrat. Diese Kraft wird nicht bei Vorherrschaft ausgelöst.

Inspirierend

Immer wenn du eine „Monument errichten“-Karte in einem Kampf abhandelst, ist das Errichten dieses Monuments kostenlos – du musst keine Anhänger opfern.

Allgegenwärtig

Immer wenn ein Konflikt beginnt (bevor Kämpfe abgehandelt werden), gewinnst du 1 Anhänger für jede Region, in der du mindestens 1 Figur hast.

Geliebt

Immer wenn du die Aktion „Anhänger gewinnen“ durchführst, gewinnst du 1 zusätzlichen Anhänger.

Stufe 2

Prachtvoll

Falls du insgesamt auf dem Spielplan 3 oder mehr Monumente desselben Typs kontrollierst, beträgt die Grundstärke deines Gottes 3 statt wie üblich 1.

Gott der Obelisken

Immer wenn ein Kampf beginnt, in dem du mindestens 1 Figur hast, darfst du beliebig viele deiner Figuren von irgendwo auf dem Spielplan auf leere Felder bewegen, die benachbart zu Obelisken in der Kampfregion sind.

Hinweis: Falls mehrere von euch diese Kraft haben, setzt ihr sie in aufsteigender Verehrungsreihenfolge ein, wobei jeder von euch nacheinander jeweils 1 Figur bewegt. Das geht so lange weiter, bis keiner von euch mehr Figuren bewegen kann oder will.

Gott der Tempel

Jeder deiner Tempel, zu dem mindestens 1 deiner Figuren benachbart ist, fügt deiner Stärke in seiner Region 2 hinzu. Dieser Bonus wird nicht höher, falls du mehrere benachbarte Figuren hast, und zählt auch dann, wenn die Stärke der benachbarten Figuren neutralisiert werden sollte.

Gott der Pyramiden

Immer wenn du die Aktion „Figur aufstellen“ durchführst, darfst du je 1 zusätzliche Figur benachbart zu jeder Pyramide aufstellen, die du kontrollierst. Du darfst auch zuerst die zusätzlichen Figuren aufstellen und dann deine normale Figur so aufstellen, dass sie benachbart zu einer der zusätzlichen Figuren ist.

Stufe 3

Glorreich

Immer wenn du einen Kampf gewinnst und deine Stärke um 3 oder mehr höher ist als die des nächststärkeren Gegners, erhältst du 3 Verehrung statt 1.

Hinweis: Die Stärke von Spielern, die während der Kampfentscheidung keine Figuren mehr übrig haben, beträgt 0 (Bonusse werden ignoriert).

Großmütig

Immer wenn du einen Kampf verlierst, in dem du während der Kampfentscheidung mindestens 2 Figuren hast, erhältst du 2 Verehrung.

Hinweis: Handle diese Kraft ab, nachdem der Gewinner seine Verehrung erhalten hat. Falls mehrere von euch diese Kraft haben, setzt ihr sie in aufsteigender Verehrungsreihenfolge ein.

Freigiebig

Solange du im roten Bereich der Verehrungsleiste bist, erhältst du immer 1 Verehrung mehr, wenn du Verehrung erhältst. Bist du auf dem letzten roten Feld der Leiste und erhältst Verehrung, erhältst du trotzdem 1 Verehrung mehr.

Hinweis: Es zählt als einmaliges Erhalten von Verehrung, wenn du einen Kampf gewinnst oder über eine Region die Vorherrschaft hast, auch wenn es mehrere Effekte gibt, die die Menge der Verehrung ändern. Genauso zählen alle gewonnenen Monument-Mehrheiten in einer Region als einmaliges Erhalten von Verehrung. Du erhältst in jedem dieser Fälle durch „Freigiebig“ nur 1 Verehrung mehr. Du kannst also normalerweise durch „Freigiebig“ in jeder Region 2 Verehrung mehr erhalten: 1 für die Vorherrschaft oder für einen Kampfsieg und 1 für deine Monument-Mehrheiten, falls du welche hast.

Anbetungswürdig

Nach jedem Kampf, an dem du teilgenommen hast (also eine Kampfkarte eingesetzt hast), darfst du 2 Anhänger opfern, um 1 Verehrung zu erhalten. Falls mehrere von euch diese Kraft einsetzen, setzt ihr sie in aufsteigender Verehrungsreihenfolge (beginnend beim Spieler mit der geringsten Verehrung) ein. Handelt dabei zuerst alle „Wunder“-Karten ab.



DIE KAMPFKARTEN



Heuschreckenplage

Jeder von euch, der mindestens 1 Figur in der Region hat, bietet geheim eine Anzahl an Anhängern, die er opfern will. Nehmt dafür eine beliebige Anzahl eurer Anhängerplättchen versteckt in die Hand und verdeckt eure restlichen Anhängerplättchen mit der anderen Hand. Dann deckt ihr alle gleichzeitig eure Gebote auf. Opfert alle Anhänger, die so geboten wurden, und legt sie zurück in den allgemeinen Vorrat.

Alle Krieger und Wächter in dieser Region bis auf die des Spielers, der als Einziger die meisten Anhänger geopfert hat, werden getötet. Falls 2 oder mehr von euch das höchste Gebot abgegeben haben, wird keine Figur verschont.

WICHTIG: Falls ein Spieler alle Figuren in der Kampfregion verliert, kann er immer noch die Effekte der Kraft „Anbetungswürdig“ oder der Karten „Kreislauf der Maat“ oder „Wunder“ nutzen. Allerdings kann er keine Verehrung mehr erhalten, wenn die Monument-Mehrheit bestimmt wird, und er kann den Kampf nicht gewinnen (da seine Stärke als 0 gilt und eventuelle Bonusse ignoriert werden).



Wunder

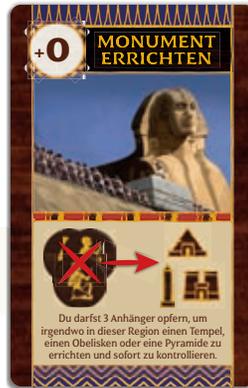
Nach der Kampfentscheidung erhältst du 1 Verehrung für jede deiner Figuren, die während dieses Kampfes getötet wurden (auch durch Heuschreckenplagen).

Hinweis: Falls mehrere von euch diese Karte einsetzen, handelt ihr sie in aufsteigender Verehrungsreihenfolge ab (beginnend beim Spieler mit der geringsten Verehrung).



Streitwagen

Füge deiner Stärke während der Kampfentscheidung 3 hinzu (falls du noch Figuren in der Region hast). Diese Karte hat keinen weiteren Effekt.



Monument errichten

Mit dieser Karte darfst du 3 deiner Anhänger opfern, um ein Monument deiner Wahl zu errichten (Obelisk, Tempel oder Pyramide, solange noch Plättchen im Vorrat sind). Du darfst es nur auf einem leeren Feld errichten, das in der Kampfregion und kein Wasserfeld ist. Dafür nimmst du das Monument aus dem allgemeinen Vorrat, legst es auf das Spielplanfeld und legst eines deiner Ankh-Plättchen aus deinem Vorrat an. Falls es in der

Region keine leeren Felder gibt, es im allgemeinen Vorrat keine Monumentplättchen mehr gibt oder du keine Ankh-Plättchen im Vorrat hast, kannst du kein Monument errichten.



Kreislauf der Maat

Nach dem Kampf nimmst du alle Karten, die du bisher in Kämpfen eingesetzt hast, zurück auf deine Hand (auch „Kreislauf der Maat“ selbst). Nur so kannst du eingesetzte Kampfkarten zurückbekommen.



Dürre

Falls du den Kampf gewinnst, erhältst du dafür 1 Verehrung mehr für jede deiner Figuren auf einem Wüstenfeld (gelb) in der Kampfregion.

Hinweis: Weil dieser Bonus zum Erhalten von Verehrung bei einem Kampfsieg gehört, löst er „Freigiebig“ kein weiteres Mal aus.



Nilschwemme

Sobald du diese Karte aufdeckst, gewinnst du 1 Anhänger für jede deiner Figuren auf einem fruchtbaren Feld (grün) in der Kampfregion. Außerdem können diese Figuren bei der Kampfentscheidung nicht getötet werden. (Sie können allerdings immer noch durch Heuschreckenplagen sterben).

DIE GÖTTER ÄGYPTENS



AMUN *Mysteriöse Gestalt*

Du darfst in jedem Konflikt in genau einem Kampf 2 Kampfkarten einsetzen. Kündige das an, bevor die anderen ihre Karten wählen. Du handelst die Effekte beider Karten ab und zählst ihre Stärkebonuse zusammen. Dann musst du das Amunplättchen umdrehen, um anzuzeigen, dass du die Fähigkeit eingesetzt hast. Sobald der Konflikt vorbei ist, drehst du es wieder zurück.



ANUBIS *Totenrichter*

Immer wenn gegnerische Krieger getötet werden, kannst du 1 davon auf einem deiner freien Felder auf dem Gott-Tableau festhalten. Deine Gottfigur hat während der Kampfentscheidung +1 Stärke für jeden festgehaltenen Krieger (maximal +3). Die Heuschreckenplage und die Kampfentscheidung sind unterschiedliche Momente, du kannst also in beiden Fällen je 1 Krieger festhalten.

Deine Gegner können ihre von Anubis festgehaltenen Krieger wieder befreien. Jeder festgehaltene Krieger kann von seinem Besitzer statt eines Kriegers aus dessen Vorrat aufgestellt werden. Dafür muss er dir 1 Anhänger bezahlen.

Wenn ihr beim Verschmelzen oder Vergessen von Göttern die Figuren eines Gottes aus dem Spiel entfernt, werden sie auch von Anubis' Tableau entfernt. Falls Anubis beim Verschmelzen der niedere Gott ist, kommen die festgehaltenen Krieger des höheren Gottes zurück in dessen Vorrat. Falls Anubis vergessen wird, kehren außerdem alle festgehaltenen Krieger zurück in ihre jeweiligen Vorräte.



ISIS *Beschützerin*

Jede deiner Figuren, die zu einer gegnerischen Figur benachbart ist, gilt als geschützt. Falls eine beschützte Figur während der Kampfentscheidung getötet werden würde, darfst du entscheiden, sie am Leben lassen.

Beschützte Figuren können durch Effekte außerhalb der Kampfentscheidung wie die Heuschreckenplage getötet werden.

Falls eine deiner Figuren zur gleichen Zeit wie die benachbarte Figur getötet werden würde, gilt sie trotzdem als geschützt.

Figuren auf Wasserfeldern, die benachbart zu einer gegnerischen Figur sind, gelten in allen Regionen, in denen sie an Kämpfen teilnehmen, als geschützt, selbst wenn die gegnerische Figur nicht in der Kampfregion ist.



OSIRIS *Tor zur Unterwelt*

Du beginnst das Spiel mit 3 Unterweltplättchen, die du neben dein Gott-Tableau legst.

Immer wenn du einen Kampf verlierst, darfst du 1 Unterweltplättchen aus deinem Vorrat platzieren oder ein bereits platziertes bewegen. Lege es auf ein beliebiges leeres Feld in der Kampfregion, das kein Wasserfeld ist. Falls vor dem Bewegen eine Figur auf dem Plättchen stand, wird sie nicht mitbewegt.

Wenn du die Aktion „Figur aufstellen“ durchführst, kannst du 1 zusätzliche Figur aus deinem Vorrat auf ein beliebiges Unterweltfeld aufstellen, solange dort noch keine Figur steht. Du darfst auch zuerst die zusätzliche Figur aufstellen und dann deine normale Figur so aufstellen, dass sie benachbart zur zusätzlichen Figur ist.

Figuren anderer Götter können ihre Bewegung nicht auf Unterweltfeldern beenden und Monumente können dort nicht errichtet werden.

Unterweltfelder sind weder fruchtbar noch Wüstenfelder.

Falls Osiris vergessen wird, werden alle Unterweltplättchen aus dem Spiel entfernt.



RE *Göttliches Licht*

Du beginnst das Spiel mit 3 Sonnenplättchen auf deinem Gott-Tableau.

Wenn du eine Figur aufstellst (Krieger oder Wächter), kannst du entscheiden, ihr ein Sonnenplättchen zuzuweisen, indem du es neben sie oder auf ihre Basis legst. Figuren mit Sonnenplättchen gelten als erleuchtet.

Du erhältst 1 Verehrung mehr, wenn du in einer Region mit mindestens 1 erleuchteten Figur die Vorherrschaft hast oder einen Kampf gewinnst. Weil dieser Bonus zum Erhalten von Verehrung bei einem Kampfsieg gehört, löst er „Freigiebig“ kein weiteres Mal aus.

Lege das Sonnenplättchen zurück auf dein Gott-Tableau, falls eine erleuchtete Figur getötet wird.

DIE WÄCHTER DER MENSCHHEIT

KATZENMUMIE

Falls deine Katzenmumie durch irgendeinen Effekt getötet wird, verlieren ALLE Spieler bis auf dich sofort 1 Verehrung. Falls die Katzenmumie während einer Kampfentscheidung getötet wird, wird dieser Effekt abgehandelt, nachdem die Spieler Verehrung für den Sieg oder das Verlieren des Kampfes erhalten haben, aber bevor Effekte eintreten, die nach der Kampfentscheidung eintreten.

SATIS

Wenn du die Aktion „Figuren bewegen“ durchführst, darf Satis ihre Bewegung auf dem Feld einer gegnerischen Figur beenden, wodurch du diese um 1 Feld bewegst. Falls die Figur nicht bewegt werden kann (beispielsweise wegen Wasser- oder belegten Feldern), darf Satis sich nicht auf ihr Feld bewegen. Satis kann ihre Bewegung nicht auf Wasserfeldern beenden, auch wenn dort eine gegnerische Figur steht.

RIESENSKORPION

Wenn der Riesenskorpion aufgestellt oder bewegt wird (egal aus welchen Gründen), musst du seine Scheren auf 2 Felder richten. Diese Felder müssen 1 Feld vom Riesenskorpion und voneinander entfernt sein. Zerstöre zu Beginn eines Konflikts (bevor Kämpfe abgehandelt werden) alle zum Riesenskorpion benachbarten Monumente, auf die seine Scheren zeigen. (Vergiss nicht, dass sie in seiner Region sein müssen.) Die zerstörten Monumente und eventuelle Ankh-Plättchen kommen zurück in ihre jeweiligen Vorräte.

APOPHIS

Du darfst Apophis auf einem beliebigen Wasserfeld auf dem Spielplan aufstellen (das Feld muss nicht zu einer deiner Figuren oder einem deiner Monumente benachbart sein). Du kannst ihn auch normal aufstellen. Allerdings kann Apophis, wie jede andere Figur, seine Bewegungen nicht auf Wasserfeldern beenden.

Hinweis: *Apophis zählt beim Einsetzen der Kraft „Gott der Pyramiden“ nur als zusätzliche Figur, wenn du ihn benachbart zu einer Pyramide aufstellst, sonst zählt er als deine normal aufgestellte Figur.*

MUMIE

Falls deine Mumie getötet wird, stellst du sie sofort wieder benachbart zu deinem Gott auf. Falls es keine leeren Felder gibt, die benachbart zu deinem Gott sind, kannst du die Mumie nicht wieder aufstellen und musst sie zurück in deinen Vorrat stellen. Dieser Effekt zählt als Aufstellen, wodurch Effekte ausgelöst werden, die beim Aufstellen von Figuren eintreten (wie „Göttliches Licht“).

ANDROSPHINX

Die Stärke gegnerischer Figuren, die benachbart zur Androsphinx sind, zählt in Kämpfen nicht. Falls die Androsphinx benachbart zu einer Figur auf einem Wasserfeld ist, zählt deren Stärke in keinem Kampf, an dem sie teilnimmt. Zueinander benachbarte Androsphinxfiguren heben ihre Stärke gegenseitig auf.

CREDITS

Autor: Eric M. Lang

Layout: Adrian Smith

Leitung der Produktion: Thiago Aranha

Produktion: Marcela Fabreti, Vincent Fontaine, Raquel Fukuda, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Aaron Lurie, Shafiq Rizwan und Kenneth Tan

Künstlerische Leitung: Mathieu Harlaut

Spielplan- und Kartenillustrationen: Nicolas Fructus

Weitere Illustrationen: Marc Brouillon, Fabio de Castro, Louise Combal, Max Duarte und Júlia Ferrari

Leitung der Modellierung: Mike McVey

Modellierung: David Camarasa, Yannick Hennebo, Michael Jenkins, Aragorn Marks, Patrick Masson, Thierry Masson, Jose Roig, Remy Tremblay und RN Estudio

Fotografien der Modelle: Jean-Baptiste Guiton

Leitung der Entwicklung: Marco Portugal

Entwicklung: Leo Almeida

Redaktion: Michael Hurley

Lektorat: Jason Koepp

Testspieler: Adriano Trotta, Ahmed Khalifa, Ale Veiga, Aleksandra Geron, Alessandro Notte, Alexandre Milagres, Alexandre Najjar, Andre Albuquerque, Anthony Walker, Beatrice Sgaravatto, Bernardo Khater, Bogdan Tudose, Bruna Santos, Bruno Pinduca, Caio Quinta, Daniel Serafim, Eduardo Vilela, Fábio Cury, Felipe Galeno, Felipe Souza, Fernando Costa, Fernando Mesentier, Flávio Oota, Gabriel Dias, Hadrien Ingrassia, Helena Dutt-Ross, Ivo Rafael, James Wilkinson, Jeff Fraser, João José Gois, Jordy Adan, José Martins, Lucas Martini, Luís Siqueira, Luiz Coelho, Marco Aurélio Vieira, Mare Tine, Matheus Almeida, Murilo Pinho, Norman Ingrassia, Pam Yumi, Pati Brolezzi, Paulo Andrade, Pedro Ferreira, Pedro Youkai, Pierluca Zizzi, Rafael Baldam, Remo Turchetti, Renan Lushon, Robert Coelho, Rod Mendes, Rodrigo Denicol, Rodrigo Sonnesso, Rodrigo Canaan, Safuan Tay und Silvio C Martins

Herausgeber: David Preti

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany:

Max Breidenbach, Sebastian Klinge, Christian Kox und Susanne Kraft

© 2021 CMON Global Limited, alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche Genehmigung vervielfältigt werden. Guillotine Games und das Guillotine-Games-Logo sind Handelsmarken von Guillotine Press Ltd. Ankh: Gods of Egypt, CMON und das CMON-Logo sind Handelsmarken von CMON Global Limited. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Figuren und Kunststoffkomponenten sind vormontiert und unbemalt. Hergestellt in China.

REGELÜBERSICHT



ZUGREIHENFOLGE

- Du führst in deinem Zug 1 oder 2 Aktionen durch.
- Wähle deine erste Aktion, bewege ihren Aktionsmarker weiter und handle sie ab.
Wird ein Ereignis ausgelöst, bewege den Ereignismarker weiter, handle es ab und beende deinen Zug.
Ansonsten führst du eine zweite Aktion durch.
- Wähle deine zweite Aktion, **deren Leiste sich unter der deiner ersten Aktion befinden muss**, bewege ihren Aktionsmarker weiter und handle sie ab.
Wird ein Ereignis ausgelöst, bewege den Ereignismarker weiter, handle es ab und beende deinen Zug.
Ansonsten beendest du deinen Zug.

Hinweis: Du musst falls möglich einen zweiten Marker weiter bewegen, auch wenn du die zweite Aktion nicht durchführen kannst oder willst.

AKTIONEN



Figuren bewegen:

Bewege jede deiner Figuren um bis zu 3 Felder.



Figur aufstellen:

Stelle 1 Figur aus deinem Vorrat auf den Spielplan, sodass sie benachbart zu einer deiner Figuren oder einem Monument ist, das du kontrollierst.



Anhänger gewinnen:

Du gewinnst 1 Anhänger für jedes Monument (deines oder neutral), zu dem du benachbarte Figuren hast.



Ankh-Kraft freischalten:

Opfere Anhänger in Höhe der Stufe der nächsten Ankh-Kraft, die du freischalten kannst. Du erhältst die Kontrolle über eine Wächterfigur derselben Stufe, falls du das Wächtersymbol aufdeckst.

EREIGNISSE



Monument kontrollieren:

Du erhältst die Kontrolle über 1 neutrales Monument, zu dem du eine benachbarte Figur hast. Gibt es keine neutralen Monumente auf dem Spielplan, erhältst du stattdessen die Kontrolle über ein gegnerisches Monument.



Kamel-Karawane:

Unterteile mit bis zu 6 Kamelen eine Region in 2 neue Regionen, die jeweils mindestens 6 Felder groß sind. Lege das nächste Konfliktabfolge-Plättchen in eine der neuen Regionen. Dann darfst du ein Plättchen aus einer neuen Region gegen ein anderes tauschen.



Konflikt:

Wer den Konflikt auslöst, erhält das Gleichstandsplättchen. Überprüft dann für **jede Region** in Konfliktabfolge:

- **Vorherrschaft (ein Spieler):** Du erhältst 1 Verehrung für jede Monument-Mehrheit, die du hast. Dann erhältst du 1 Verehrung für die Vorherrschaft über die Region.
- **Kampf (mehrere Spieler):** Ignoriert Spieler, Figuren und Monumente, die nicht in der Region sind.
 - 1. Karten wählen und aufdecken:** Jeder wählt eine Kampfkarte und deckt sie dann auf.
 - 2. Monument errichten:** Handelt in aufsteigender Verehrungsreihenfolge alle eingesetzten „Monument errichten“-Karten ab.
 - 3. Plagen abhandeln:** Handelt alle eingesetzten „Heuschreckenplage“-Karten ab.
 - 4. Monument-Mehrheit:** In aufsteigender Verehrungsreihenfolge erhält jeder von euch 1 Verehrung für jede seiner Monument-Mehrheiten.
 - 5. Kampfscheidung:** Wer die höchste Stärke hat, gewinnt den Kampf, erhält 1 Verehrung und tötet alle gegnerischen Figuren. Bei Gleichstand verlieren alle den Kampf und alle Figuren werden getötet. Das Gleichstandsplättchen kann ein Mal pro Konflikt eingesetzt werden, um bei Gleichstand zu gewinnen.
- **(Bei 3+ Spielern) Nach dem dritten Konflikt:** Die beiden letzten Götter auf der Verehrungsleiste verschmelzen.
- **Nach dem vierten Konflikt:** Entfernt alle Götter im roten Verehrungsbereich aus dem Spiel.

SIEGER

- Wer das letzte Feld der Verehrungsleiste erreicht.
- Wer nach dem vierten Konflikt der einzige Gott ist.
- Wer nach dem fünften Konflikt die meiste Verehrung hat.

WICHTIGE ERINNERUNGEN:

GÖTTER KÖNNEN NIE GETÖTET WERDEN

FIGUREN UND MONUMENTE IN UNTERSCHIEDLICHEN REGIONEN SIND **NICHT** ZUEINANDER BENACHBART