



ANKH

— GODS OF EGYPT —



REGELHEFT



INHALTSVERZEICHNIS



ÜBERSICHT	2
EINFÜHRUNG	3
KOMPONENTEN	4
GRUNDLEGENDES KONZEPT	7
Nachbarschaft.....	8
Figuren.....	8
Monumente.....	8
Zentrales Dashboard.....	9
Götter Dashboard.....	10
Hingabe.....	11
Kampfkarten.....	11
AUFBAU	12
ZIEL DES SPIELS	13
SPIELWEISE	13
AKTIONEN	14
Bewegung.....	15
Beschwörung.....	16
Anhänger gewinnen.....	17
Ankh Kraft erhalten.....	18
Wächter kontrollieren.....	18
EVENTS	19
Monumente kontrollieren.....	20
Kamelkarawane.....	21
Konflikte.....	22
Herrschaft.....	22
Kampf.....	23
Götter verschmelzen.....	25
Spielweise.....	26
Vergessene Götter.....	27
KARTEN UND KRÄFTE	28
Ankh Power.....	28
Kampfkarten.....	29
Die Götter Ägyptens.....	30
Die Wächter der Menschheit.....	31
CREDITS	31
ZUSAMMENFASSUNG	32



Übersicht



Ankh: Gods of Egypt ist ein kompetitives Spiel für 2-5 Spieler, das im alten mythischen Ägypten während des Übergangs vom Polytheismus zum Monotheismus spielt.

Jeder Spieler kontrolliert einen alten ägyptischen Gott und ihr Ziel ist es, genug Hingabe zu sammeln, um der einzige Gott Ägyptens zu werden. Hingabe wird erlangt, indem man Monumente zu seinen Ehren hat und sich in Konflikte mit den anderen Göttern um die Herrschaft über das Königreich einlässt. Um dies zu tun, müssen Sie Anhänger sammeln und sie opfern, um Monumente zu bauen oder die Ankh-Kräfte Ihres Gottes zu erhöhen.

Im Laufe der Zeit können Denkmäler mit verschiedenen Göttern in Verbindung gebracht werden, mythische Wächter werden sich dem Konflikt anschließen, Regionen Ägyptens werden durch Kamelkarawanen neu aufgeteilt und zwei Götter können sogar zu einem neuen göttlichen Wesen verschmelzen, aber nur einer (oder vielleicht keiner) wird es tun erhebe dich am Ende als der einzige Gott Ägyptens!

KOSTENLOSE DIGITALE INHALTE

**HIER
ERHÄLTlich!**

CMON.COM/Q/ANK001/R



EINFÜHRUNG

In alten Zeiten war das Volk entlang des mächtigen Nils stark geworden, ernährte sich von seinem Wasser und genährte sich von seinen Segnungen. So wie die Menschen blühten, so blühten auch ihre Götter auf. Die Menschen errichteten Denkmäler, brachten Opfer und verehrten ihre Gottheiten. Die Götter wiederum gewährten ihnen Wissen, Werkzeuge und Reichtum. Aber einigen Göttern ging es besser als anderen.



Diejenigen, die ständige Hingabe erhielten, wurden mächtig, stark und einflussreich. Sie konnten ihre Hand ausstrecken und die Welt nach Belieben verändern. Diejenigen, deren Namen nicht mehr die Lippen des Volkes schmückten, deren Gestalten verdorrten, Schritte stockten und verloren allmählich ihre Kräfte. Das Land des Nils hatte sich verändert. Und mit der Veränderung kam der Krieg.

Die Götter waren nie untereinander brüderlich gewesen, und jetzt, da ihre Existenz bedroht ist, sammeln die mächtigsten Gottheiten Ägyptens ihre Kräfte, marschieren ihre Anhänger und ziehen in den Krieg.

Am Ende, wenn sich der Sand absetzt, das Blut trocknet und sich die Winde zu einer sanften Brise beruhigen, wird nur ein Gott im neuen Zeitalter des Monotheismus triumphieren. Wer wird es sein?

KOMPONENTEN



1x Gott Anubis



6x Anubis Krieger



1x Gott Amun



6x Amun Krieger



1x Gott Osiris



6x Osiris Krieger



1x Gott Isis



6x Isis Krieger



1x Gott Ra



6x Ra Krieger



10x große Base (2 pro Gott)



10x kleine Base (2 pro Gott)



2x Androsphinx



3x Mummie



2x Riesen Skorpion



2x Apep



3x Satet



3x Katzen-Mummie



30x Kamele



1 Spielbrett



1 Hingabe Dashboard



1 Zentrales Dashboard



5 Götter Dashboards



5 Verschmolzene Götter Dashboards



5 Spielerhilfen



35 Kampfkarten (7 pro Gott)



6 Wächter Referenzkarten



75 Ankh Marker
(15 pro Gott)



5 Ankh Marker
(1 pro Gott)



70 Anhänger
Marker



1 Event
Tracker



4 Aktionsmarker



10 Pyramiden Marker



10 Tempel Marker



10 Obelisk Marker



4 Aktionsmarker
Bases



2 Stadt Marker



8 Konflikt
Marker



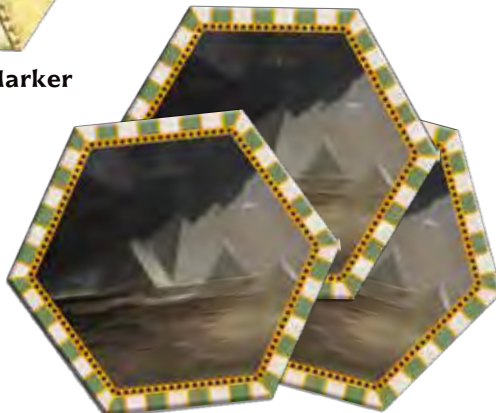
1 Amun Marker



3 Sonnenmarker



1 Tiebreaker
Marker



3 Unterwelt
Marker



1 Szenario
Buch



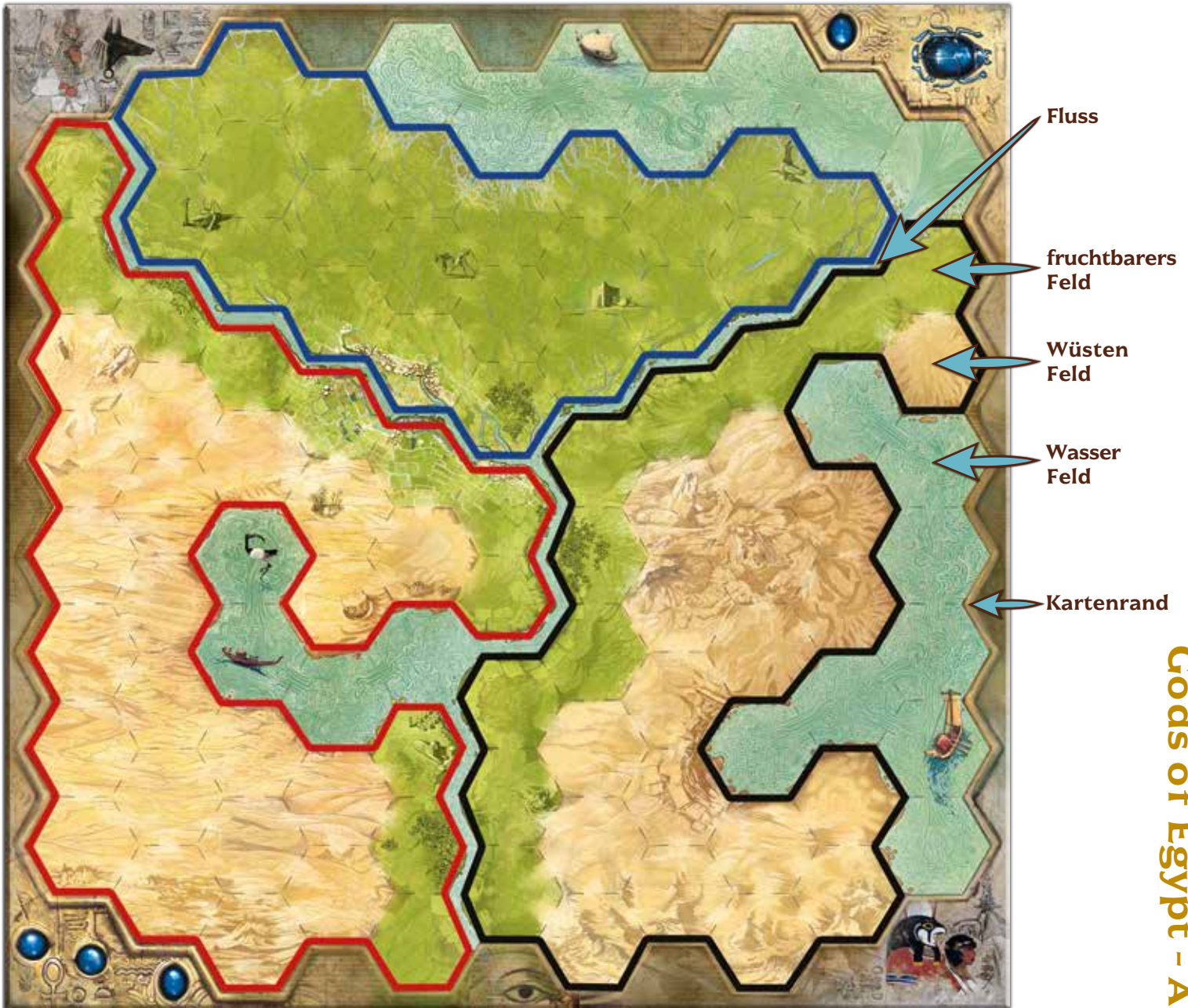
1 Regelheft

GRUNDLEGENDES KONZEPT

SPIELBRETT

Der Spielplan in Ankh: Gods of Egypt zeigt das alte Ägypten, wo der mächtige Nil das Land in drei verschiedene Regionen teilt: das Nildelta, Ostägypten und Westägypten. In einigen Spielszenario-Setups sowie In-Game-Events werden Kamelkarawanen platzieren, die diese Regionen in zwei oder mehr kleinere Regionen unterteilen, was das Kräfteverhältnis zwischen den Göttern stark verändern kann. Jede Region

auf dem Spielplan besteht aus sechseckigen Feldern, die entweder **fruchtbar** (grün) oder **Wüste** (gelb) sein können. Jedes Feld kann entweder leer oder von genau 1 Figur oder Monument gleichzeitig besetzt sein. Die blauen Felder sind **Wasser** und können normalerweise nicht besetzt werden. Wasserfelder zählen als Teil jeder Region, an die sie angrenzen, und gelten als benachbart zu allen sie umgebenden Feldern. Während des Spiels finden in jeder Region Konflikte statt, während die Götter darum kämpfen, der einzige Gott Ägyptens zu werden.



☞ NACHBARSCHAFT ☞

Figuren und Monumente sind nebeneinander, wenn sie Felder besetzen, die eine **Hexgrenze teilen und beide in derselben Region liegen**. Felder, die durch einen **Fluss** oder ein **Kamel** getrennt sind, grenzen **nicht** aneinander. Dies gilt für **ALLE** Fälle, in denen der Begriff benachbart verwendet wird.



Beispiel: Der Krieger grenzt an die Pyramide, aber nicht an den Riesenskorpion, der sich in einer anderen Region befindet.

☞ FIGUREN ☞

Jeder Gott Ägyptens wird durch eine große Figur repräsentiert und wird von einer eigenen Gruppe von Kriegern begleitet. Während des Spiels können die Spieler auch die Kontrolle über mythische Wesen namens Wächter erlangen. Bei Nichtgebrauch werden Ihre Figuren in Ihrem Pool neben Ihrem God-Dashboard aufbewahrt.

Jede Figur hat eine Grundstärke von 1, aber einzelne Wächterfähigkeiten, Gotteskräfte oder Ankhkräfte können diesen Betrag erhöhen.



Götter: Die Götter Ägyptens sind mächtige Unsterbliche, jeder mit einzigartigen Fähigkeiten. **GÖTTER KÖNNEN NIE GETÖTET WERDEN!** Auch wenn ein Effekt anzeigt, dass alle Figuren getötet wurden, sind Gottfiguren davon ausgenommen.



Krieger: Jeder Gott hat eine persönliche Armee von 6 Kriegern, die Schlachten schlagen und strategische Gebiete kontrollieren können.



Wächter: Es gibt viele legendäre Kreaturen und kleinere Gottheiten, die jedem Gott dienen, der genügend Macht zeigt. Jeder Wächter hat eine einzigartige Fähigkeit und verleiht auch Stärke im Kampf. Spieler können die Kontrolle über diese Wächter erlangen, indem sie Ankh-Kräfte freischalten (siehe Seite 18).



Kamelkarawanen werden verwendet, um den Spielplan in verschiedene Regionen zu unterteilen. Es ist wichtig zu beachten, dass Kamele nicht als Figuren gelten und von keinem Spieler kontrolliert werden.

☞ MONUMENTE ☞

Ägyptische Götter ziehen ihre Macht aus Monumenten, und die Kontrolle über Monumente geben einem Gott mehr Anhänger, die für die weitere Steigerung der Macht eines Gottes von entscheidender Bedeutung sind. Es gibt 3 Arten von Monumenten: Obelisk, Tempel und Pyramiden. Ein Monument wird von einem Gott kontrolliert, wenn einer der Ankh-Marker dieses Gottes daran befestigt ist. Jedes Monument kann jeweils nur von einem Gott kontrolliert werden. Ein Monument ohne Ankh-Marker ist ein neutrales Monument.

Obelisk



Pyramide



Tempel



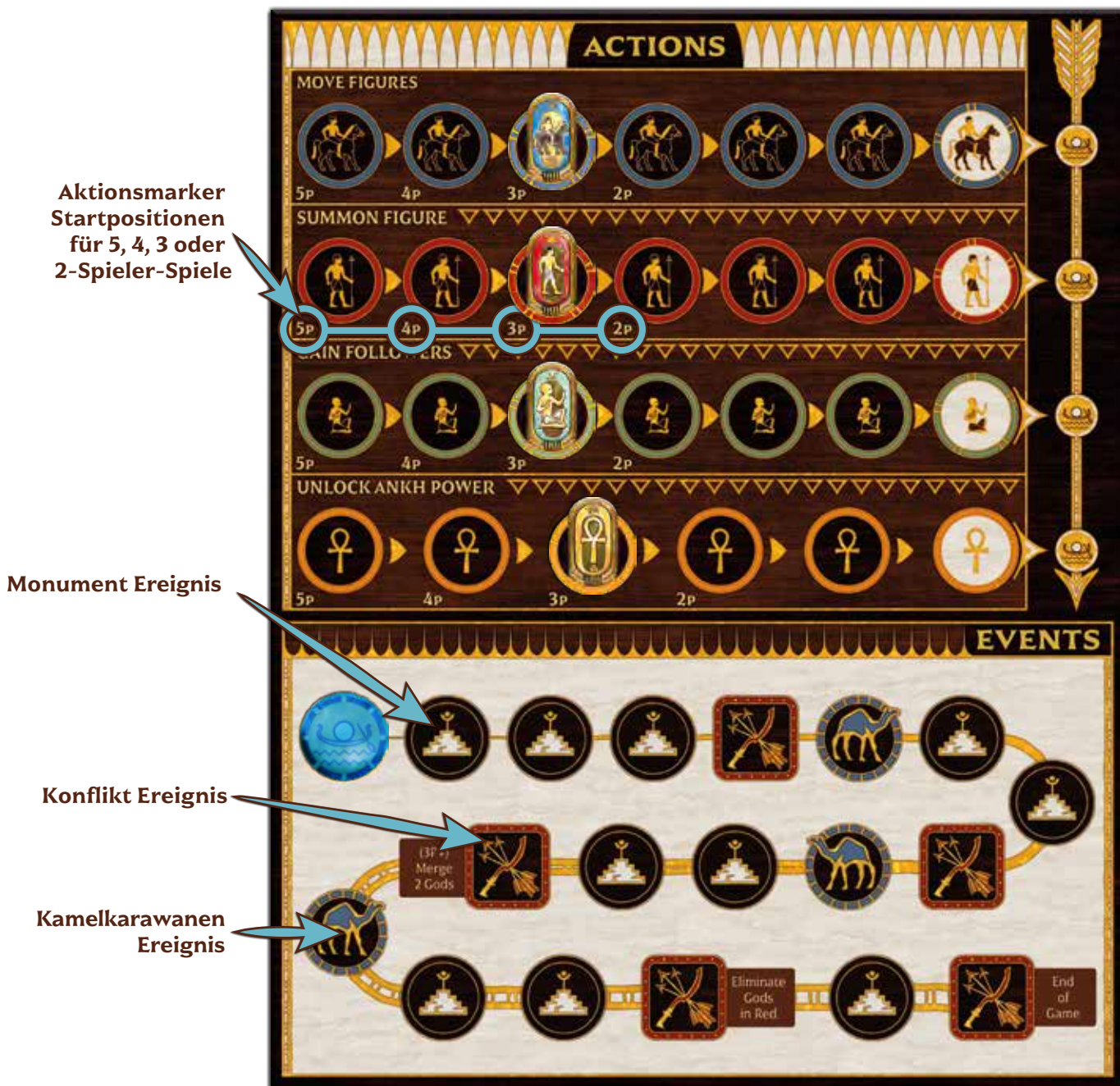
Die Spieler verwenden ihre Ankh-Marker, um die Monumente die sie kontrollieren zu markieren.

ZENTRALES DASHBOARD

Während des Spiels führen die Spieler abwechselnd Aktionen aus, darunter das **Bewegen** ihrer Figuren auf dem Brett, um die Kontrolle über ein Schlüsselgebiet zu erlangen, **Krieger und Wächter herbeizurufen**, um ihre Gegner zu bekämpfen, **neue Anhänger zu gewinnen** und neue **Ankh-Kräfte** freizuschalten. Die 4 möglichen Aktionen werden in der oberen Hälfte des zentralen Dashboards als separate Aktionsleisten mit jeweils eigenem Aktionsmarker dargestellt. Jedes Mal, wenn ein Spieler eine bestimmte Aktion ausführt, wird dieser Aktionsmarker auf seiner Leiste um 1 Feld nach rechts verschoben. Die Aktionen werden auf Seite 14 ausführlich erklärt. Wenn ein Aktionsmarker das Ende seiner Spur erreicht, wird ein Ereignis ausgelöst.

Hinweis: Die Startposition jedes Aktionsmarkers ist abhängig von der Spieleranzahl zu Beginn des Spiels. In einem 3-Spieler-Spiel zum Beispiel legen Sie jeden Aktionsmarker auf das Feld „3“, wie in der Abbildung unten gezeigt. Immer wenn ein Aktionsmarker das Ende seiner Aktionsleiste erreicht, wird ein Ereignis ausgelöst und der Aktionsmarker wird auf seine Ausgangsposition zurückgesetzt. Tipp: Um Fehler zu vermeiden, können Sie die Ankh-Marker eines ungenutzten Gottes verwenden, um die Felder ganz links abzudecken, die nicht verwendet werden können.

Die Ereignisleiste ist die andere Funktion des zentralen Dashboards und dient als Zeitleiste des Spiels. Wenn die gewählte Aktion eines Spielers ein Ereignis auslöst, wird der Ereignismarker 1 Feld entlang der Ereignisleiste vorgeschoben, wodurch ein bestimmtes Ereignis ausgelöst wird. Diese werden auf Seite 19 ausführlich erläutert.



☦ GÖTTER DASHBOARD ☦

Jeder Gott Ägyptens hat sein eigenes Dashboard, das seine göttliche Natur beschreibt. Jeder Gott hat eine einzigartige Gottfähigkeit, die zu Beginn des Spiels verfügbar ist. Während das Spiel können Götter Ankh-Kräfte freischalten, die ihnen neue Fähigkeiten oder neue Anhänger gewinnen lassen.

Die 12 möglichen Ankh-Kräfte sind in 3 Ebenen gruppiert und entsprechend in 3 Spalten auf dem Gott-Dashboard angeordnet. Ein Gott kann in jeder Spalte bis zu 2 Ankh-Kräfte freigeschaltet haben (zwei Kräfte der Stufe 1, zwei Kräfte der Stufe 2 und zwei Kräfte der Stufe 3). Das Freischalten von Ankh-Kräften kann auch den Dienst legendärer Wächter zur Folge haben. (siehe Seite 18).

Anh Kraft freigeschaltet
Ankh Kraft gesperrt

Gott Fähigkeit

Wächter freischalten

Ankh Kraft Level

HINGABE

Hingabe ist das Maß dafür, wie sehr ein Gott vom ägyptischen Volk verehrt wird. Die aktuelle Hingabestufe jedes Gottes ist mit einem Ankh-Marker auf dem Hingabe-Dashboard gekennzeichnet. Jeder Gott beginnt das Spiel am unteren Rand der Hingabeleiste (das unterste rote Feld), und wenn sie mehr Hingabe verdienen, wird ihr Ankh-Marker die Leiste nach oben verschoben. Erreicht ein Gott das oberste Feld der Hingabeleiste, gewinnt er sofort das Spiel. Auf der anderen Seite wird jeder Gott, der bis zum Ende des 4. Konfliktereignisses nicht genug Hingabe verdient, um sich über die roten Felder zu bewegen, **vergessen** und aus dem Spiel eliminiert.



Wenn mehrere Ankh-Marker auf demselben Feld der Hingabeleiste gestapelt sind, zeigt die Reihenfolge des Stapels von oben nach unten an. Der Marker oben auf dem Stapel stellt die größte Hingabe und der unterste

repräsentiert die geringste Hingabe in diesem Raum auf diesem Feld dar. Wenn der Ankh-Marker eines Gottes ein von anderen Markern belegtes Feld betritt, kommt der neue Marker immer ganz oben auf den Stapel.

WICHTIG: Wenn mehrere Spieler gleichzeitig Hingabe gewinnen oder verlieren würden, beginnt man mit dem Spieler mit der geringsten Hingabe und fährt in aufsteigender Reihenfolge bis zum Spieler mit der meisten Hingabe fort.

KAMPFKARTEN



Jeder Spieler verwendet seinen eigenen Satz von 7 Kampfkarten. Diese Karten werden während Konfliktereignissen verwendet und bieten einen Bonus auf die Kampfstärke eines Spielers sowie einen Spezialeffekt. Die Spieler erhalten ihre gebrauchten Kampf-Karten nicht automatisch zurück. Sie bleiben offen auf dem Tisch, damit alle Spieler sie sehen können, daher ist es entscheidend, die richtige Karte im richtigen Moment zu wählen.

Kartenname

Kampf
Stärke
Bonus



Effekt

AUFBAU



- 1 Jeder Spieler wählt aus den verfügbaren Göttern einen der mächtigen Götter Ägyptens und nimmt sich die folgenden Bestandteile dieses Gottes:
 - Gottesfigur
 - 6 Kriegerfiguren
 - Gott Dashboard
 - Verbundener Gott Dashboard
 - Ankh Marker
 - Set aus 7 Kampfkarten
 - Spielerhilfeskarte
 - Wenn ein Spieler Ra hat, nimmt er die 3 Sonnenmarker.
 - Wenn ein Spieler Osiris hat, nimmt er die 3 Unterwelt-Marker. Hat ein Spieler Amun, nimmt er den Amun-Marker.
- 2 Jeder Spieler beginnt mit 1 Anhänger-Marker. Legt die verbleibenden Marker in einem allgemeinen Vorrat beiseite, damit alle Spieler sie erreichen können.

- 3 Jeder Spieler legt 6 seiner Ankh-Marker auf seinem Götter-Dashboard in die Felder entlang der unteren Reihe unter den gesperrten Ankh-Mächten. Sie behalten ihre verbleibenden Ankh-Marker in ihrer Nähe und bilden einen persönlichen Ankh-Marker-Pool.



WICHTIG: Anhänger sind nicht begrenzt. Bei Mangel können sie durch andere Marker ersetzt werden.

- 4 Bestimmt zufällig den Startspieler (oder es beginnt der Spieler, der die meisten Katzen besitzt). Andere Spieler folgen im Uhrzeigersinn.
- 5 In umgekehrter Spielerreihenfolge, beginnend mit dem letzten Spieler, legt jeder Spieler seinen Plastik-Ankh-Marker auf das unterste Feld der Hingabeleiste und bildet einen Stapel. Auf diese Weise sollte der Ankh-Marker des ersten Spielers oben liegen, beginnend mit der höchsten Hingabe.
- 6 Platzieren Sie die 4 Aktionsmarker auf den Aktionsleisten des zentralen Dashboards in den Startfeldern entsprechend der Anzahl der Spieler.
- 7 Platziere den Ereignismarker auf dem ersten Feld der Ereignisleiste.
- 8 Wähle ein Szenario aus dem Szenariobuch (entweder von allen Spielern vereinbart oder zufällig ausgewählt). Jedes Szenario listet mögliche Spielerzahlen auf. Stelle sicher, dass das gewählte Szenario mit der Anzahl der Spieler möglich ist.
- 9 Platziere Monumente (Pyramiden, Tempel und Obelisken), Konfliktbefehlsmarker und Kamele auf dem Spielplan, wie im Szenario-Setup-Diagramm gezeigt (nicht alle Szenarien erfordern das Platzieren von Kamelen). Legt die restlichen Monumente, Konfliktbefehl-Marker, Kampf-Tiebreaker-Marker und Kamele im allgemeinen Vorrat beiseite.

Hinweis: Konfliktbefehlsmarker gehören nicht zu einem bestimmten Feld auf dem Spielplan. Sie sind einer ganzen Region zugeordnet.

- 10 Platziere deine Figuren und Ankh-Marker (auf deinen kontrollierten Monumenten) auf dem Spielplan, wie im Szenarioaufbau gezeigt. Der erste Spieler ist Spieler Nr. 1 im Szenarioaufbau, der Spieler zu seiner Linken ist Spieler Nr. 2 und so weiter.
- 11 Wähle (entweder mit allen Spielern vereinbart oder zufällig) eine Stufe 1, eine Stufe 2 und eine Stufe 3 Wächterkarte und lege sie neben das Spielbrett. Lege dann eine Anzahl der Wächterfiguren entsprechend der Anzahl der Spieler neben die Karten:
 - **2 Spieler:** Benutze 1 Wächterfigur jedes Typs
 - **3 Spieler:** Benutze 2 Wächterfiguren jedes Typs
 - **4 o. 5 Spieler:** Verwenden Sie alle verfügbaren Wächterfiguren jedes Typs (3 für Wächter mit kleiner Basis, 2 für Wächter mit großer Basis).
- 12 Befolge alle zusätzlichen Aufbau-Regeln, wie im Szenariobuch vorgeschrieben.

Es kann los gehen!

ZIEL DES SPIELS

Es gibt 3 Möglichkeiten, der einzige Gott Ägyptens zu werden und das Spiel zu gewinnen:

- Ein Spieler gewinnt sofort, wenn sein Ankh-Marker das oberste Feld der Hingabeleiste erreicht.
- Ein Spieler gewinnt sofort, wenn er nach dem 4. Konfliktereignis der einzige Gott im Spiel ist. (Wenn zu diesem Zeitpunkt keine Götter mehr im Spiel sind, endet das Spiel unentschieden und Ägypten wird atheistisch.)
- Wenn keine der vorherigen Bedingungen erfüllt ist, wird das Spiel von dem Spieler mit der meisten Hingabe gewonnen, nachdem das letzte Ereignis auf der Leiste abgehandelt wurde.

SPIELWEISE

Ankh wird abwechselnd gespielt. Während seines Zuges führt ein Spieler 1 oder 2 Aktionen aus. Manchmal löst die Aktion eines Spielers auch ein Ereignis aus. Nachdem die Aktion(en) des Spielers und das Ereignis (sofern eines ausgelöst wurde) vollständig abgehandelt wurden, endet der Zug des aktuellen Spielers und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.



AKTIONEN



Es gibt 4 mögliche Aktionen, die ein Spieler während seines Zuges ausführen kann:

- **Bewegung der Figuren**
- **Beschwörung der Figuren**
- **Anhänger erhalten**
- **Ankh Kraft erhalten**

Jede Aktion wird als Track auf dem zentralen Dashboard angezeigt. Um eine Aktion zu wählen, schiebt der Spieler den entsprechenden Aktionsmarker 1 Feld nach rechts auf seiner Leiste und führt diese Aktion dann vollständig aus. Ein Spieler darf eine Aktion wählen, auch wenn er sie nicht ausführen kann. Erreicht der gewählte Aktionsmarker das rechte Feld seiner Spur (weißer Hintergrund), wird ein Ereignis ausgelöst. Führe zunächst die Spieleraktion, die das Ereignis ausgelöst hat vollständig aus. Anschließend wird das Ereignis selbst indem der Ereignismarker 1 Feld nach

rechts auf der Ereignisleiste vorgeschoben wird. Nachdem das Ereignis abgehandelt wurde, wird der Aktionsmarker an seine Startposition auf seiner Aktionsleiste (das Feld, dass der Anzahl der Spieler im Spiel zu Beginn des Spiels entspricht) zurückgebracht. Die Ereignisse werden auf Seite 19 ausführlich erklärt.

WICHTIG: Wenn ein Spieler mit seiner ersten Aktion ein Ereignis auslöst, darf er keine zweite Aktion ausführen.

Wenn der Spieler nach seiner ersten Aktion kein Ereignis ausgelöst hat, muss er eine zweite Aktion wählen. Die zweite Aktion muss sich in einer niedrigeren Zeile des zentralen Dashboards befinden als die erste ausgewählte Aktion.

HINWEIS: Auch wenn er seine zweite Aktion aus irgendeinem Grund nicht ausführen kann, muss der Spieler den entsprechenden Aktionsmarker bewegen.

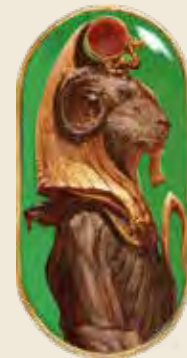
Die einzigen Fälle, in denen ein Spieler in seinem Zug einen einzelnen Marker bewegt, ist, wenn er mit seiner ersten Aktion ein Ereignis auslöst, seine erste Aktion Ankh-Macht freischalten ist oder wenn er vereint wird (siehe Seite 25).



Beispiel:

Der **Amun**-Spieler wählt **"Figur beschwören"** als erste Aktion und bewegt diesen Aktionsmarker 1 Feld nach rechts **1**. Als zweite Aktion könnte er entweder

"Anhänger gewinnen" **2** oder **"Ankh-Kraft erhalten"** **3** wählen. Er kann keine **"Figuren bewegen"** wählen, da diese Aktion über **"Figur beschwören"** liegt. Er kann auch nicht **"Figur beschwören"** erneut wählen. Wenn er **"Ankh-Kraft erhalten"** wählen, löst er nach dem Abhandeln ein Konfliktereignis aus **4**.



BEWEGUNG

Die richtige Positionierung der eigenen Krieger ist von entscheidender Bedeutung, wenn man jede Region optimal nutzen möchte. Viele Situationen im Spiel erfordern, dass Figuren neben einer anderen Figur oder einem Monument stehen. In anderen Fällen kann es sehr vorteilhaft sein, einfach ein Feld zu besetzen, damit Ihre Gegner dies nicht tun.

Bei der Aktion Figuren bewegen darf der Spieler jede seiner Figuren auf dem Spielplan 1, 2 oder 3 Felder bewegen.

Figuren können sich über Felder bewegen, die von Figuren eines beliebigen Spielers oder von Monumenten oder anderen Spielsteinen besetzt sind. Es dürfen Wasserfelder, Flüsse und Kamelkarawanen überquert werden, jedoch muss die Bewegung auf einem leeren Feld beendet werden, welches kein Wasserfeld ist. Jedes Feld auf dem Spielplan kann jeweils nur von 1 Figur oder 1 Monument besetzt werden.

Hinweis: Monumente ändern die Kontrolle nicht aufgrund von Bewegungen. Spieler gewinnen (oder verlieren) die Kontrolle über Monumente während Kontrollmonument-Events.



Beispiel: Der Amun-Spieler führt eine Aktion Figuren bewegen aus und **1** bewegt seine Gottfigur um 3 Felder durch einen seiner Krieger und endet neben dem neutralen Obelisken. Dann **2** bewegen er einen Krieger um 3 Felder und enden neben der neutralen Pyramide. Der Krieger darf sich durch das Wasserfeld und durch die Pyramide bewegen, weil er seine Bewegung in einem leeren Feld beendet hat.

3 Der Spieler möchte seinen Krieger auf ein Feld neben dem neutralen Tempel bewegen, aber Ras Figuren blockieren die Zielfelder, also bewegen sie ihren Krieger nur um 2 Felder und bewegen sich über einen Ra-Krieger und den Fluss. Schließlich **4** beschließen sie, ihren letzten Krieger überhaupt nicht zu bewegen.

ANHÄNGER GEWINNEN

Jedes göttliche Wesen braucht Anhänger, die ihren Befehlen folgen. Anhänger sind der Schlüssel zum Bau neuer Monumente, um die Götter zu ehren und die Ankh-Kräfte freizuschalten.

Wenn der Spieler eine Aktion Anhänger gewinnen ausführt, erhält der Spieler eine Anzahl von Anhängern, die der Anzahl der Monumente (entweder unter seiner Kontrolle oder neutral) entspricht, an die er angrenzende Figuren hat. Man nimmt diese Anzahl von Anhänger-Markern aus dem allgemeinen Vorrat und fügt sie dem eigenen Vorrat hinzu.



Beispiel: Im obigen Diagramm führt der Isis-Spieler die Aktion Anhänger gewinnen aus und erhält insgesamt 3 Anhänger von den folgenden Monumenten: Der Obelisk, den er kontrolliert **1**, der neutrale Tempel neben seinem Krieger **2**, und die neutrale Pyramide neben seinem Krieger **3**. Er erhält keinen Gefolgsmann von der

Pyramide, die er kontrolliert **4**, da er keine Figuren daneben hat; noch von der neutralen Pyramide **5**, da sich seine Krieger in einer anderen Region befinden und daher nicht daran angrenzen. Er erhält auch keinen Anhänger von **6**, da dieser Obelisk von Amun kontrolliert wird.

ANKH MACHT ERHALTEN

Das Götter-Dashboard eines Spielers zeigt alle möglichen verfügbaren Ankh-Kräfte an. Ankh-Kräfte können nur verwendet werden, nachdem sie durch Ausführen der Aktion **Ankh-Macht erhalten** freigeschaltet wurden. Diese sind in 3 Ebenen unterteilt und werden auf dem Götter-Dashboard in 3 Spalten angezeigt. Jeder Gott kann höchstens 2 Ankh-Kräfte in jedem Level freigeschaltet haben.

Die Ankh-Marker, die verwendet werden, um freigeschaltete Ankh-Kräfte zu markieren, befinden sich in einer Reihe am unteren Rand des Gottes-Dashboards. Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Aktion **Ankh-Macht erhalten** ausführt, bewegt er den Ankh-Marker ganz links in dieser unteren Reihe bis zur Ankh-Macht seiner Wahl innerhalb derselben Spalte. Dies bedeutet, dass zwei Ankh-Kräfte der Stufe 1 freigeschaltet werden müssen, bevor eine Kraft der Stufe 2 freigeschaltet werden kann, und so weiter. Jedes Mal, wenn eine Ankh-Kraft freigeschaltet wird, muss der Spieler eine Anzahl seiner Anhänger opfern, die der Stufe der Ankh-Kraft entspricht, die er freischaltet (1, 2 oder 3). Geopferte Anhänger werden aus dem Vorrat eines Spielers genommen und in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

Wenn ein Spieler nicht genügend Gefolgsleute hat oder bereits alle seine Ankh-Kräfte freigeschaltet hat, kann er diese Aktion trotzdem ausführen, indem er den Aktionsmarker bewegt, aber keinen Nutzen daraus zieht (ohne Gefolgsleute zu opfern).

Wächterkontrolle



Wenn ein Spieler eine Aktion **Ankh-Macht erhalten** ausführt, zeigt er manchmal ein Wächter-Symbol auf seinem Gott-Dashboard. Dies bedeutet, dass der Gott genügend Macht erlangt hat, um einen Wächter in seinen Dienst zu ziehen.

Wenn ein Spieler ein Wächter-Symbol in der Level-1-Spalte seines Gott-Dashboards aufdeckt, erhält er die Kontrolle über 1 Figur von der Level-1-Wächter-Karte und fügt sie seinem Pool hinzu. Wenn sie das Wächtersymbol der Stufe 2 aufdecken, erlangen sie die Kontrolle über einen Wächter der Stufe 2 und so weiter. Sollten keine Wächter vorhanden sein, erhält er nichts.

Wenn ein Spieler seinem Vorrat eine Wächterfigur hinzufügt, befestigt er eine seiner Farbbasen der entsprechenden Größe an dieser Figur. Dadurch wird klar, welcher Spieler einen bestimmten Wächter kontrolliert, wenn er sich auf dem Brett befindet. Wenn der Spieler keine Ersatzbasis der entsprechenden Größe hat, kann er die Guardian-Figur nicht nehmen. Wächter im Pool eines Spielers können mit der Aktion Figur beschwören an den Spielplan gerufen werden.



AMUN THE HIDDEN

MYSTERIOUS FORMS

Once during each Conflict event, you may play 2 Battle cards in a single Battle. Resolve both, adding their strength bonuses together. (You must declare you are playing 2 cards before opponents commit to their card choices.)

ANKH POWERS

Level 1	Level 2	Level 3
<p>COMMANDING Win a Battle: Gain 3 Devotion.</p>	<p>RESPLENDENT Your God's base strength is 3 if you control at least 3 Monuments of the same type.</p>	<p>GLORIOUS Win a Battle by 3 or more strength: Gain 3 Devotion (instead of 1).</p>
<p>INSPIRING Monuments cost you 0 Devotion to build.</p>	<p>OBELISK ATTUNED Start of your Battle: Move any number of your figures to spaces adjacent to your Obelisks in the region.</p>	<p>MAGNANIMOUS After you lose a Battle Resolution with 2 or more of your figures: Gain 2 Devotion.</p>
<p>OMNIPOTENT Start of Conflict Event: Gain 1 Devotion for each region where you have any figures.</p>	<p>TEMPLE ATTUNED Each of your Temples grants +2 strength in their region if any of your figures are adjacent to it.</p>	<p>BOUNTIFUL While in the red Devotion section, each time you gain Devotion, gain 1 extra.</p>
<p>REVERED When you perform the Gain Follow-up action, gain 1 Devotion.</p>	<p>PYRAMID ATTUNED Summon Figures action: May summon 1 extra figure adjacent to each of your Pyramids.</p>	<p>WORSHIPFUL After each of your Battles, you may sacrifice 2 Devotion to gain 1 Devotion.</p>

Beispiel: Der Amun-Spieler führt eine Aktion Ankh-Macht freischalten aus. Der Ankh-Marker ganz links unten auf ihrem Gott-Dashboard befindet sich in der Spalte von Stufe 1, also opfert er 1 seiner Anhänger, um eine Ankh-Kraft der Stufe 1 freizuschalten.

Er beschließt, Inspirierend freizuschalten und den Ankh-Marker ganz links auf dieses Feld zu verschieben. Auf diese Weise enthüllt er ein Wächtersymbol, das ihm die Kontrolle über eine Wächterfigur der Stufe 1 gibt. Er fügt diese neu erworbene Figur seinem Pool hinzu, mit einer angebrachten Farbbasis.

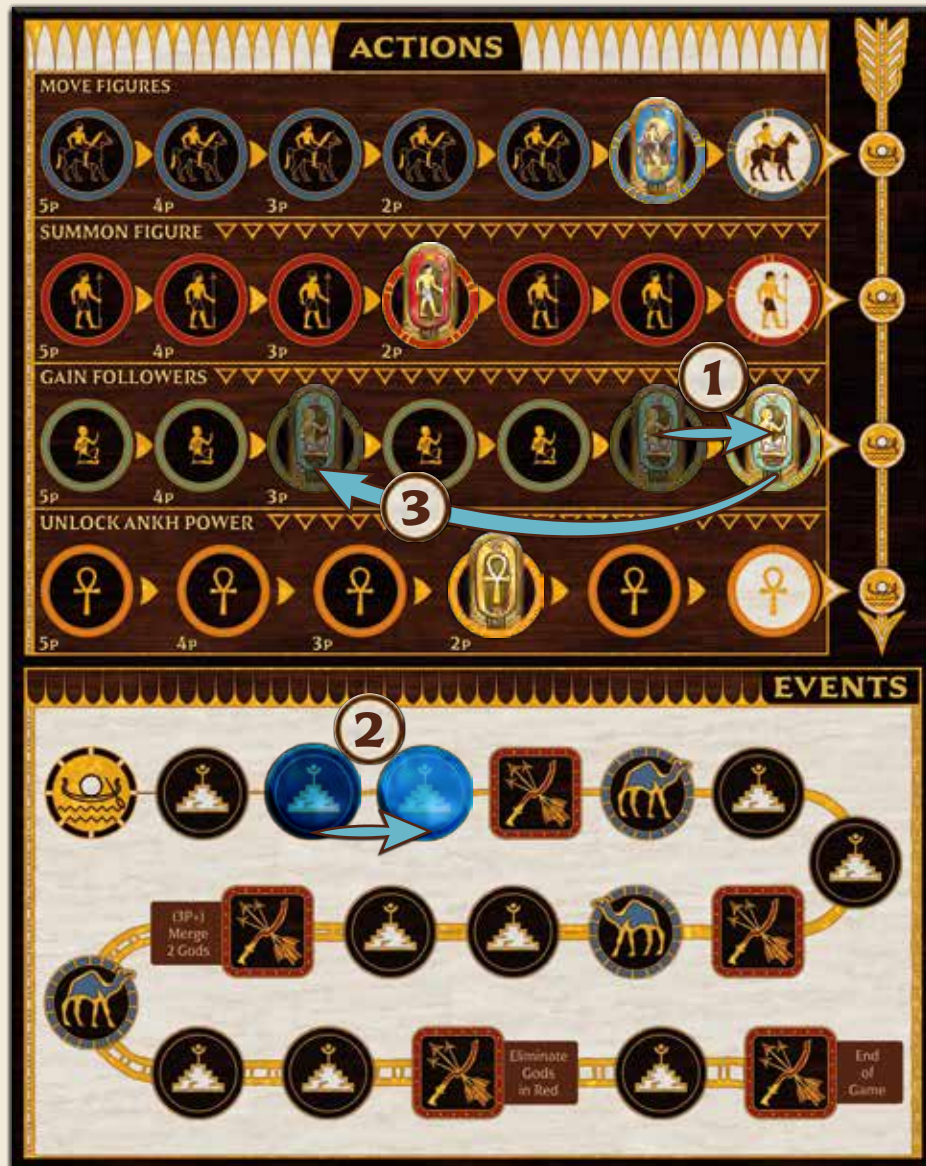
EREIGNISSE



Während sich der Kampf zwischen den Göttern entfaltet, markieren bedeutsame Ereignisse den Lauf der Zeit. Denkmäler werden errichtet, Karawanen teilen das Land und gewaltsame Konflikte verändern die Machtverhältnisse. Alle diese Ereignisse werden auf der Ereignisleiste dargestellt, die als Zeitleiste des Spiels dient. Wenn ein Aktionsmarker das Feld ganz rechts in seiner Leiste erreicht wird nach dem Ausführen der nächsten Aktion ein Ereignis

ausgelöst. Verschiebt den Ereignismarker an die nächste Stelle der Ereignisleiste und handelt dann das in diesem Feld dargestellte Ereignis ab. Es gibt zwei Arten von Ereignisarten: individuelle Ereignisse (runde Räume) und Konflikte (quadratische Räume). Individuelle Ereignisse betreffen nur den Spieler, der das Ereignis ausgelöst hat. Konflikte hingegen betreffen alle Spieler.

Nachdem das Ereignis abgeschlossen ist, wird der Aktionsmarker auf das Feld zurückgesetzt, die der Spieler Anzahl entspricht.



Beispiel: Als erste Aktion führt der Isis-Spieler Anhänger gewinnen aus, wodurch dieser Aktionsmarker auf das Feld ganz rechts auf seiner Aktionsleiste verschoben wird **1**. Nachdem die Aktion „Gefolgsleute gewinnen“ vollständig abgehandelt wurde, bewegt der Isis-Spieler den Ereignismarker 1 Feld entlang der Ereignisleiste, was ein

Kontrollmonument-Ereignis **2** auslöst. Nachdem das Ereignis abgehandelt wurde, wird der Aktionsmarker „Anhänger gewinnen“ an seine Ausgangsposition auf der Aktionsleiste (in diesem Fall das Feld, das einem 3-Spieler-Spiel entspricht) **3** zurückgestellt. Der Spieler kann keine zweite Aktion ausführen, da ein Ereignis ausgelöst wurde, sodass sein Zug beendet ist.

MONUMENTE



Denkmäler sind wichtige strategische Merkmale auf dem Spielbrett. Sie sind die Hauptquelle für die Gewinnung von Anhängern, sie helfen den Göttern, im Land Fuß zu fassen, und können durch Ankh-Mächte gestärkt werden.

Wenn ein Spieler ein Monument-Ereignis auslöst, erhält er die Kontrolle über 1 neutrales Monument seiner Wahl, solange er mindestens 1 Figur neben diesem Monument hat. Der Spieler legt einen seiner Ankh-Marker aus seinem Vorrat auf das Monument, um seine Kontrolle anzuzeigen.

Wenn beim Auslösen dieses Ereignisses keine neutralen Monumente mehr auf dem Spielplan sind, übernimmt der Spieler stattdessen die Kontrolle über ein Monument, das von einem anderen Spieler kontrolliert wird. Der Spieler, der das Ereignis ausgelöst hat, muss immer noch mindestens 1 Figur neben dem Monument haben, das er kontrollieren möchte. Wenn sie dies tun, entfernen sie den Ankh-Marker des anderen Spielers vom Monument (und geben ihn in den Vorrat dieses Spielers zurück) und ersetzen ihn durch einen eigenen.

Wenn der Spieler nicht an ein gültiges Monument angrenzt oder keine Ankh-Marker in seinem Vorrat hat, erhält er keinen Vorteil durch das Abhandeln dieses Ereignisses (obwohl die Ereignisanzeige trotzdem verschoben wird).



Beispiel: Der Isis-Spieler hat ein Kontrollmonument-Ereignis ausgelöst. Er hat einen Krieger neben einem neutralen Tempel 1, sodass er sich entscheiden kann, die Kontrolle über ihn zu übernehmen. Er kann die neutrale Pyramide 2 nicht wählen, da sie sich in einer anderen Region als ihre Figur befindet und daher nicht

benachbart ist. Er kann sich auch nicht dafür entscheiden, die Kontrolle über den von Ra 3 kontrollierten Obelisken zu übernehmen, da sich noch neutrale Monumente auf dem Spielplan befinden. Der Isis-Spieler übernimmt die Kontrolle über den neutralen Tempel und legt einen Ankh-Marker aus seinem Vorrat darauf 4.

KAMELKARAWANE



Durch den Einsatz großer Kamelkarawanen sind die Götter in der Lage, die Grenzen, die das Land teilen, neu zu ziehen. Das Kamelkarawanen Ereignis ermöglicht es einem Spieler, eine Region in 2 neue kleinere Regionen aufzuteilen, wodurch die

Machtverhältnisse verschoben und die Pläne ihrer Gegner durchkreuzt werden.

Der Spieler, der das Ereignis Kamelkarawane ausgelöst hat, kann eine Reihe von bis zu 6 Kamelen aus dem allgemeinen Vorrat auf den Spielplan legen. Kamele werden auf die Trennlinien gelegt, 1 Kamel pro Sechseckseite (nicht auf Flüsse- oder Wasserfelder). Der

Spieler muss eine Reihe von Kamelen platzieren, die zwei der folgenden Merkmale auf dem Spielplan verbinden: Flüsse, Wasserfelder, andere Kamele oder äußere Kartengrenzen. Beide neuen Gebiete, die durch diese Teilung geschaffen werden, **müssen mindestens 6 Felder groß sein** (Wasserfelder nicht mitgerechnet).

Nachdem eine Region in zwei neue Regionen aufgeteilt wurde, wählt der Spieler eine der neuen Regionen aus, um den Konfliktordnungsmarker der ursprünglichen Region zu behalten. Der Spieler muss dann den Konfliktbefehlsmarker aus dem Vorrat mit der niedrigsten Nummer nehmen und in die neue erschaffene Region legen. Schließlich kann der Spieler den Konfliktbefehlsmarker aus einer der beiden neuen Regionen gegen einen beliebigen Konfliktbefehlsmarker austauschen, der sich bereits auf dem Spielplan befindet. Dadurch ändert sich die Reihenfolge, in der die Regionen bei Konflikten aufgelöst werden (siehe nächste Seite).



Beispiel: Der Ra-Spieler löst ein Kamelkarawanen-Ereignis aus. Er beschließt, die Nildelta-Region aufzuteilen und 5 Kamele wie oben gezeigt zu platzieren **A**. Die kleinste der neu geschaffenen Regionen ist 6 Felder groß (das zulässige Minimum) und die von ihnen platzierten Kamele erstrecken sich von einem Wasserfeld bis zu einem Fluss. Die ursprüngliche Region hatte den **1** Konfliktbefehlsmarker, und der Ra-Spieler beschließt,

diesen Marker nach **A** zu verschieben die kleinste der neuen Regionen **B**. Dann nimmt er die 4 Konfliktbefehlsmarker aus dem allgemeinen Vorrat (die niedrigste verfügbare Zahl) und legt sie in die andere neue Region **C**. Er könnte dann einen der Spielsteine aus den neuen Regionen mit einem anderen auf dem Spielplan tauschen, aber entscheiden sich dagegen.

KONFLIKT

Im göttlichen Kampf um die Unsterblichkeit ist der Konflikt ebenso blutig wie unvermeidlich. Die eigenen Streitkräfte bereit und in Position zu haben, wenn ein Konflikt ausbricht, ist der Schlüssel zum endgültigen Sieg. Konflikte sind ein globales Ereignis, das alle Regionen betrifft und alle Spieler involviert. Abgesehen davon erhält der Spieler, der das Konfliktereignis auslöst, auch einen besonderen Vorteil bei einem Unentschieden im Kampf.



Der Tiebreaker-Marker wird zu Beginn jedes Konfliktereignisses von dem Spieler, der das Ereignis ausgelöst hat, beansprucht. Es kann verwendet werden, um während des Events 1 Gefecht mit Gleichstand zu gewinnen (siehe Seite 24). Nach der Verwendung wird der Marker

umgedreht und nachdem das Ereignis vollständig abgehandelt wurde in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt. Wenn ein Konfliktereignis ausgelöst wird, wird jede Region auf dem Spielplan der Reihe nach abgehandelt, wobei die Konfliktreihenfolgemarkier von der niedrigsten zur höchsten Zahl folgen:

- Regionen ohne Zahlen werden ignoriert.
- Wenn eine Region nur einem Spieler gehört, dominiert dieser Spieler diese Region.
- hat eine Region Figuren von 2 oder mehr Spielern, wird eine Schlacht ausgetragen (siehe nächste Seite).



Herrschaft

Wenn während eines Konfliktereignisses alle Figuren der Region zu einem einzelnen Spieler gehören, dominiert dieser Spieler automatisch die Region. Zuerst erhält er 1 Hingabe für jede Monument-Mehrheit, die er besitzt. Um eine Mehrheit zu haben, müssen mehr Monumente eines bestimmten Typs in der Region kontrolliert werden als alle Gegner. Zweitens erhält man 1 Hingabe für die Beherrschung der Region.



Beispiel: Während eines Konfliktereignisses dominiert der Amun-Spieler Region 3, wo er 2 Obelisken und 1 Pyramide kontrolliert. Amun erhält 1 Hingabe für die Beherrschung der Region plus 1 Hingabe für die Kontrolle einer Mehrheit der Obelisken A, also insgesamt 2 Hingabe. Er erhält keine Hingabe von Pyramide B, da der Isis-Spieler auch 1 in der Region kontrolliert, also hat niemand eine Mehrheit. Der Isis-Spieler kontrolliert einen Großteil der Tempel in der Region (1 davon), aber da er keine Figuren in der Region hat, erhält er keine Hingabe.

Kampf

Während eines Konfliktereignisses findet in jeder Region eine Schlacht statt, in der mindestens 2 Spieler jeweils mindestens 1 Figur anwesend haben. Die folgenden Schritte werden ausgeführt, um jede Schlacht während eines Konfliktereignisses abzuwickeln:

1. Karten auswählen und aufdecken

Jeder Spieler mit mindestens 1 Figur in der Region wählt geheim 1 seiner Kampfkarten aus seiner Hand und legt sie verdeckt vor sich ab. Alle ausgewählten Karten werden gleichzeitig aufgedeckt.

2. Denkmal bauen

Spieler alle aufgedeckten Baudenkmal-Kampfkarten in aufsteigender Reihenfolge auf der Hingabeleiste ab, beginnend mit dem Spieler mit der geringsten Hingabe. Die Effekte von Kampfkarten werden auf Seite 29 ausführlich erklärt.

3. Plague of Locusts abhandeln

Alle aufgedeckten Kampfkarten der Plague of Locusts abhandeln. Die Effekte von Kampfkarten werden auf Seite 29 ausführlich erklärt.



4. Denkmalmehrheit

Bestimme zunächst, welche Spieler Monument-Mehrheiten für jeden Monument-Typ haben. Um eine Mehrheit zu haben, muss man mehr Monumente eines bestimmten Typs in der Region kontrollieren als alle Gegner. Verleiht dann jedem Spieler (in umgekehrter Reihenfolge der Hingabe) 1 Hingabe pro Mehrheit, die er hat.



Beispiel: Während einer Schlacht kontrolliert der **Isis**-Spieler 2 Pyramiden, der **Amun**-Spieler 1 Tempel und 1 Pyramide und der **Ra**-Spieler 1 Tempel und 1 Obelisk. Der **Isis**-Spieler erhält 1 Hingabe, weil er eine Mehrheit der Pyramiden in der Kampfregion kontrolliert.

Der **Amun**-Spieler ist mit dem **Ra**-Spieler für Tempel gleich (je 1), also erhält **Amun** keine Hingabe. Der **Ra**-Spieler kontrolliert die Mehrheit der Obelisken, aber er hat keine Figuren in der Region und erhält daher keine Hingabe.

5. Kampfergebnis

Alle Spieler mit Figuren in der Region berechnen ihre Gesamtstärke im Kampf. Jede Figur besitzt die Stärke 1, aber einzelne Wächterfähigkeiten, Gotteskräfte oder Ankhkräfte können diesen Betrag erhöhen. Jede Kampfkarte hat auch einen Bonusstärkewert, der zur Gesamtsumme dieses Spielers addiert wird (**solange er Figuren in der Region hat**).

Der Spieler mit der höchsten Gesamtstärke gewinnt den Kampf. Er erhält 1 Hingabe und vernichtet alle feindlichen Figuren in der Region (Krieger und Wächter. Götter können niemals getötet werden).

Wenn 2 oder mehr Spieler die höchste Gesamtstärke teilen und einer der Spieler mit Gleichstand den Kampf-Tiebreaker-Marker offen hält, kann dieser Spieler ihn verwenden, um die Schlacht zu gewinnen.

Der Marker wird umgedreht und kann in den verbleibenden Gefechten, die während dieses Konfliktereignisses stattfinden, nicht mehr verwendet werden.

Wenn 2 oder mehr Spieler Gleichstand haben und der Tiebreaker-Marker nicht mehr verwendet werden kann, verlieren alle Spieler den Kampf. Alle Figuren in der Region werden getötet (außer Göttern).

Getötete Figuren kehren in die Pools ihrer Spieler zurück.

WICHTIG: Alle von einem Spieler verwendeten Kampfkarten müssen offen auf dem Tisch daneben liegen und für die anderen Spieler gut sichtbar sein. Welche Karten ein Spieler bereits verwendet hat, sind offene Informationen, die Gegner berücksichtigen sollten, wenn sie versuchen, sich gegenseitig zu überlisten.



Beispiel: In dieser Schlacht hat der **Isis**-Spieler 4 Figuren und er hat die Flutkarte gespielt, was ihm 4 Erfolgsleute aufgrund seiner 4 Figuren auf fruchtbaren Feldern gibt. Der **Amun**-Spieler hat 3 Figuren anwesend und hat die Dürrekarte gespielt, deren Spezialeffekt hier vergeudet wird, da sich keine Figuren auf Wüstenfeldern befinden. Die Flutkarte von Isis bietet keinen Stärkebonus für eine Gesamtkampfstärke von 4.

Amuns Dürrekarte bietet immer noch einen Stärkebonus von +1 bei einer Gesamtstärke von 4. Der Kampf ist unentschieden! Der **Isis**-Spieler hat jedoch den Tiebreaker-Marker in seinem Besitz noch nicht verwendet und beschließt, ihn auszugeben, um den Kampf zu gewinnen. **Isis** erhält 1 Hingabe. Die Krieger des **Amun**-Spielers werden getötet und in ihren Pool zurückgebracht. Der **Amun**-Gott bleibt unberührt, da Götter nicht getötet werden können.

GÖTTER VERSCHMELZEN



Nur in einem Spiel mit 3 oder mehr Spielern und am Ende des 3. Konflikts, besteht die Gefahr, dass die 2 Götter mit der geringsten Hingabe (die untersten 2 Positionen auf der Hingabeleiste) vom ägyptischen Volk vergessen werden. Um dieses Schicksal zu vermeiden, verschmelzen diese beiden Götter zu einer einzigen göttlichen Einheit. Die Spieler, die diese beiden Götter kontrollieren, spielen nun für den Rest des Spiels als Team und gewinnen oder verlieren gemeinsam.

Nachdem das 3. Konfliktereignis vollständig gelöst wurde, führen Sie die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

1. Bestimmt die 2 Götter, die verschmelzen: Der Gott auf der zweitniedrigsten Position auf der Hingabeleiste ist der **höher verschmelzende Gott** und der Gott auf der untersten Position auf der Hingabeleiste ist der **niedriger verschmelzende Gott**.

2. Zerstöre alle Monumente, die von dem niedriger verschmelzenden Gott kontrolliert werden, und bringe sie in den allgemeinen Vorrat zurück. Entferne auch die Götterfigur, Krieger, Kampfkarten und den Vorrat an Ankh-Markern, die dem niedriger verschmelzenden Gott gehören, aus dem Spiel. Gebt alle Anhänger dieses Gottes dem höher verschmelzenden Gott. Der höher verschmelzende Gott kann die Kontrolle über alle Wächter übernehmen, die dem niedriger verschmelzenden Gott angehörten, auch wenn sie ihn bereits besitzen oder das entsprechende Ankh noch nicht freigeschaltet haben. Wenn dem Spieler nicht genügend Farbbasen der entsprechenden Größe zur Verfügung stehen, muss er auswählen, welche Wächter er kontrollieren möchte, und die anderen werden aus dem Spiel entfernt.

3. Bewege den Ankh-Marker des höher verschmelzenden Gottes auf der Hingabeleiste und lege ihn auf den Ankh-Marker des niedriger verschmelzenden Gottes. Diese 2 Ankh-Marker bewegen sich für den Rest des Spiels zusammen auf der Hingabeleiste als eine Einheit.

4. Der Spieler des niederen Gottes befestigt eine seiner großen Farbbasen an der höheren Götterfigur, um darzustellen, dass er jetzt ein einzelner Gott ist.

5. Der niedriger verschmelzende Gott passt seine Ankh-Kräfte an die des höher verschmelzenden Gottes an (möglicherweise schaltet er mehr oder weniger frei, als er ursprünglich hatte).

6. Der verschmolzene Gott hat die besonderen Gottfähigkeiten beider Götter. Beide Spieler tauschen ihre verschmolzenen Götter-Dashboards aus und platzieren sie neben ihrem Gott-Dashboard, sodass jeder beide Gottesfähigkeiten sichtbar hat.

7. Beide Spieler, die den zusammengeführten Gott kontrollieren, teilen sich den Pool von Kriegern, Wächtern und Anhängern, der ursprünglich dem höheren Gott gehörte.



Beispiel: Es ist das Ende des 3. Konfliktereignisses und die beiden Götter auf den untersten Positionen auf der Hingabeleiste sind **Amun** und **Ra**. Sie werden nun zu einem einzigen göttlichen Wesen (**Amun-Ra**) verschmelzen. Da sich **Ra** in der niedrigsten Position befindet, gilt **Ra** als der *niedriger verschmelzende Gott* und **Amun** als der *höher verschmelzende Gott*. Der **Ra**-Spieler zerstört alle seine Monumente und entfernt alle seine Kampfkarten, Ankh-Marker und Figuren aus dem Spiel, mit Ausnahme seines Wächters, der eine **Amun**-Farbbasis erhält. Alle Anhänger von **Ra** werden mit **Amuns** Pool zusammengestellt. Der **Ra**-Spieler passt seine Ankh-Kräfte an die des **Amun**-Spielers an. Der **Ra**-Spieler nimmt das Dashboard "*Merged with Amun*" und der **Amun**-Spieler das Dashboard "*Merged with Ra*". Auf der Hingabeleiste bewegt der **Amun**-Spieler seinen Ankh-Marker nach unten und legt ihn auf den Ankh-Marker des **Ra**-Spielers. Diese Ankh-Marker bewegen sich nun für den Rest des Spiels zusammen.

Spielweise der verschmolzenen Götter

Die Verschmelzung zweier unsterblicher Götter zu einer einzigen Einheit ist ein Schlüsselmoment, der die Dynamik des Rests des Spiels verändert. Der verschmolzene Gott hat gleichzeitig Zugriff auf beide Gottfähigkeiten und wird von beiden Spielern kontrolliert, wobei jeder darauf beschränkt ist, in seinem eigenen Zug eine einzige Aktion auszuführen. Darüber hinaus sind die beiden Spieler nicht verpflichtet, unterschiedliche Aktionen zwischen ihnen durchzuführen. Zum Beispiel könnte ein Spieler Figuren beschwören und dann könnte der nächste Spieler wieder Figuren beschwören, was große Auswirkungen auf das Auslösen von Ereignissen hat!



Für den Rest des Spiels wechseln sich die beiden verschmolzenen Spieler wie gewohnt ab, mit der Ausnahme, dass jeder Spieler nur eine einzige Aktion pro Runde ausführt, aber sie teilen und kontrollieren jetzt denselben gemeinsamen Figurenpool, Anhänger-Marker, und Ankh-Token. Sie können beide in ihrem Zug sowohl die Gottesfähigkeiten als auch ihre identischen Ankh-Kräfte verwenden.

Wichtig: Die Spieler, die den verschmolzenen Gott kontrollieren, müssen die Ankh-Kräfte auf ihren Götter-Dashboards immer miteinander synchron halten. Wenn ein fusionierter Spieler eine Ankh-Kraft freischaltet, muss der andere fusionierte Spieler sofort sein Götter-Dashboard aktualisieren (obwohl alle Kräfte und Effekte immer noch nur einmal für den fusionierten Gott gelten).

Wenn einer der Spieler die Kontrolle über einen neuen Wächter übernimmt, erhält dieser eine der Farbbasen des höheren Gottes und wird in seinen gemeinsamen Figurenpool gelegt, um von einem der beiden Spieler beschworen zu werden.

Entscheidungen während Schlachten werden von beiden Spielern mit den Schlachtkarten des höheren Gottes getroffen. Bei Meinungsverschiedenheiten zwischen den beiden Spielern entscheidet der höhere Gott-Spieler.

Da ihre Ankh-Marker auf der Hingabeleiste als eine Einheit verbunden sind, gewinnen oder verlieren beide Spieler gemeinsam.



VERGESSENE GÖTTER



Gegen Ende des Spiels, am Ende des 4. Konfliktereignisses, werden alle Götter aus dem Spiel eliminiert, deren Ankh-Marker sich im roten Abschnitt der Hingabeleiste befinden und vom ägyptischen Volk vergessen. Entferne die Figuren der vergessenen Götter (Gott, Krieger und Wächter) aus dem Spiel. Zerstöre alle ihre Monumente und bringe alle ihre Anhänger in den Vorrat zurück.

- ▶ sind zu diesem Zeitpunkt noch 2 oder mehr Götter im Spiel, wird das Spiel fortgesetzt.
- ▶ Wenn nur noch 1 Gott übrig ist, wird dieser Gott der einzige Gott Ägyptens und ihr Spieler gewinnt das Spiel.
- ▶ Wenn alle Götter vergessen sind, wird Ägypten zu einer atheistischen Zivilisation und alle Spieler verlieren.

DEVOTION

Beispiel: Es ist das Ende des 4. Konfliktereignisses in einem 4-Spieler-Spiel. Der **Amun**-Spieler befindet sich immer noch im roten Abschnitt der Hingabeleiste. **Amun** hat es nicht geschafft, genügend Hingabe zu verdienen und wird vom Volk Ägyptens vergessen. Alle seine Figuren werden aus dem Spiel entfernt und alle seine Monumente und Gefolgsleute werden in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt. Da im blauen Abschnitt der Hingabeleiste noch 2 Götter übrig sind (**Osiris** und die zusammengeführte **Isis-Ra**), wird das Spiel fortgesetzt, bis entweder ein Gott die Spitze der Hingabeleiste erreicht oder bis zum Ende des 5. Konfliktereignisses.

KARTEN UND KRÄFTE



ANKH KRÄFTE

Level 1

Commanding = Kommandant

Jedes Mal, wenn dieser Spieler eine Kampf gewinnt, erhält er 3 Gefolgsleute aus dem Vorrat. Diese Macht gilt nicht für Dominanz.

Inspiring = Inspirierend

Jedes Mal, wenn dieser Spieler während einer Schlacht eine Monument-Bau-Karte abhandelt, sind die Kosten für den Bau dieses Monuments kostenlos. Er muss keine Anhänger opfern.

Omnipresent = Allgegenwärtig

Zu Beginn jedes Konfliktereignisses (bevor ein Gefecht abgehandelt wird) erhält dieser Spieler 1 Gefolgsmann für jede Region, in der er mindestens 1 Figur hat.

Revered = Verehrt

Jedes Mal, wenn dieser Spieler eine Aktion Anhänger erhalten ausführt, erhält er 1 zusätzlichen Anhänger.

Level 2

Resplendent = Strahlend

Wenn dieser Spieler insgesamt 3 oder mehr Monumente desselben Typs irgendwo auf dem Spielplan kontrolliert, hat seine Gottfigur die Basisstärke 3 statt 1.

Obelisk Attuned = Besondere Obelisk

Zu Beginn einer Schlacht, in der dieser Spieler über mindestens 1 Figur verfügt, kann er eine beliebige Anzahl seiner Figuren von einer beliebigen Stelle des Spielplans auf leere Felder neben Obelisk in der Schlachtreion bewegen, die er kontrolliert.

Hinweis: Wenn mehrere Spieler diese Kraft haben, verwenden sie sie in umgekehrter Reihenfolge der Hingabe, wobei jeder abwechselnd eine Figur bewegt, bis er nicht mehr kann oder aufhören möchte, Figuren zu bewegen.

Temple Attuned = Besondere Tempel

Jeder Tempel dieses Spielers in einer Region gewährt ihm dort +2 Stärke, solange mindestens 1 seiner Figuren daneben liegt. Mehr Figuren neben einem Tempel zu haben, erhöht diesen Bonus nicht und Figuren, deren Stärke neutralisiert werden könnte, zählen trotzdem.

Pyramid Attuned = Besondere Pyramiden

Wenn dieser Spieler eine Aktion „Figuren beschwören“ ausführt, kann er neben jeder Pyramide, die er kontrolliert, eine zusätzliche Figur beschwören. Spieler können eine „Kettenbeschwörung“ durchführen, indem sie zuerst diese zusätzlichen Figuren beschwören und dann ihre reguläre Figur aus der angrenzenden Aktion beschwören.

Level 3

Glorious = Herrlich

Jedes Mal, wenn dieser Spieler eine Schlacht gewinnt und seine Stärke 3 oder mehr höher ist als die des nächststärksten Gegners, erhält er 3 Hingabe statt 1.

Hinweis: Spieler, die während der Gefechtsauflösung keine Figuren mehr haben, zählen als Stärke 0 (ohne Berücksichtigung von Boni).

Magnanimous = Großmütig

Jedes Mal, wenn dieser Spieler ein Gefecht verliert, in dem er im Schritt „Kampfergebnis“ mindestens 2 Figuren hat, erhält er 2 Hingabe.

Hinweis: Beheben Sie dies, nachdem der Gewinner Hingabe erlangt hat. Wenn mehrere Spieler diese Kraft besitzen, wird sie in umgekehrter Reihenfolge der Hingabe abgehandelt.

Bountiful = Großzügig

Solange sich dieser Spieler im roten Abschnitt der Hingabeleiste befindet, erhält er jedes Mal, wenn er eine beliebige Menge Hingabe erhält, 1 zusätzliche Hingabe. Befindet sich ein Spieler auf dem letzten roten Feld der Leiste und erhält Hingabe, erhält er trotzdem 1 zusätzliche Hingabe.

Hinweis: Das Gewinnen einer Schlacht oder das Beherrschen einer Region zählt als eine einzelne Instanz von Hingabegewinn, auch wenn es mehrere Effekte gibt, die den gewonnenen Betrag ändern. Ebenso zählen alle in einer Region gewonnenen Monument-Mehrheiten als ein einzelner Hingabegewinn. In jedem dieser Fälle erhält der Spieler nur +1 Hingabe von Bountiful. Normalerweise kann ein Spieler in jeder Region bis zu 2 zusätzliche Hingabe von Bountiful erhalten: 1 für das Beherrschen oder Gewinnen der Schlacht und 1 für den Gewinn einer Monument-Mehrheit.

Worshipful = Anbetungswürdig

Nach jedem Kampf, an dem dieser Spieler teilgenommen hat (in dem er eine Kampfkarte gespielt hat), darf er 2 Gefolgsleute opfern, um 1 Hingabe zu erhalten. Wenn mehrere Spieler diese Kraft verwenden, handelt sie in umgekehrter Reihenfolge der Hingabe ab (beginnend mit dem Spieler mit der geringsten Hingabe). Alle gespielten "Miracle" Karten sollten zuerst abgehandelt werden.



KAMPFKARTEN



Plague of Locusts

Jeder Spieler mit mindestens 1 Figur in der Region führt ein geheimes Gebot zur Opferung von Gefolgsleuten durch. Jeder Spieler legt heimlich eine beliebige Anzahl seiner Anhänger-Marker in seine geschlossene Faust und versteckt seinen verbleibenden Vorrat mit der anderen Hand. Dann decken alle Spieler gleichzeitig ihr Gebot auf. Alle auf diese Weise gebotenen Anhänger werden geopfert und zurück in den Vorrat gelegt.

Alle Krieger und Wächter in der Region werden getötet, mit Ausnahme des Spielers, der die meisten Anhänger geopfert hat. Bei Gleichstand von 2 oder mehr Spielern werden alle Figuren getötet (außer Götter). **WICHTIG:** Beachte, dass ein Spieler, immer noch von den Effekten von *Worshipful* profitieren kann, wenn er alle seine Figuren in der Kampfregion verliert, oder eine Karte *Cycle of Ma'at* oder *Miracle* gespielt hat. Der/die Spieler ohne Figuren kann weder Hingabe gewinnen, wenn die Monument-Mehrheit bestimmt wird, noch die Schlacht gewinnen (seine Stärke ignoriert jegliche Boni und wird als 0 gewertet).



Build Monument

Wenn diese Karte abgehandelt wird, darf der Spieler 3 seiner Anhänger opfern. Wenn man dies macht, baut man ein Monument der Wahl (Obelisk, Tempel oder Pyramide, solange noch Marker im Vorrat vorhanden sind) auf einem leeren Nicht-Wasser-Feld in der Kampfregion. Das Monument wird aus dem Vorrat genommen und auf den Spielplan gelegt. Der Ankh-Marker des

Spielers wird aus seinem Vorrat genommen und angehängt. Wenn es in der Region kein leeres Feld, keine Monument-Marker im Vorrat oder keine Ankh-Marker im Vorrat des Spielers gibt, kann man kein Monument bauen.



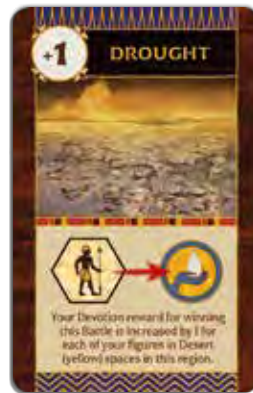
Chariots

Der Spieler erhält während der Kampfauflösung +3 Stärke (sofern er noch Figuren in der Region hat). Die Karte hat keinen zusätzlichen Effekt.



Cycle of Ma'at

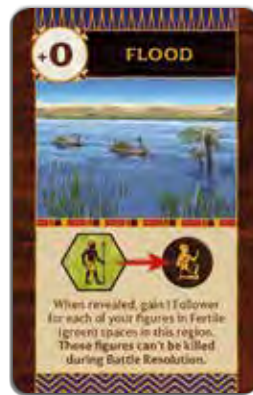
Nach dem Kampfgenis nimmt der Spieler alle seine benutzten Kampfkarten (einschließlich Zyklus von Ma'at) zurück und nimmt sie wieder auf die Hand. Das Ausspielen dieser Karte ist die einzige Möglichkeit für einen Spieler, seine gebrauchten Kampfkarten wiederzuerlangen.



Drought

Wenn der Spieler, der diese Karte aufgedeckt hat, die Schlacht gewinnt, wird seine Hingabe-Belohnung für den Sieg für jede seiner Figuren auf einem Wüstenfeld (gelb) in dieser Region um 1 Hingabe erhöht.

Hinweis: Da dieser Bonus Teil der Hingabe-Belohnung „Einen Kampf gewinnen“ ist, löst er kein zusätzliches Mal „Bountiful“ aus.



Flood

Sobald ein Spieler diese Karte aufdeckt, erhält er 1 Anhänger für jede seiner Figuren auf einem fruchtbaren (grünen) Feld in der Region. Außerdem können diese Figuren während der Kampfauflösung nicht getötet werden (sie können immer noch an der Karte Plague of Locusts sterben).



Miracle

Nach der Gefechtsauflösung erhält der Spieler 1 Hingabe für jede seiner Figuren, die im Verlauf des Gefechts getötet wurden (einschließlich aufgrund einer Plague of Locusts-Karte).

Hinweis: Wenn mehrere Spieler diese Karte gespielt haben, wird sie in umgekehrter Hingabereihenfolge ausgeführt (beginnend mit der Karte mit der geringsten Hingabe).

THE GODS OF EGYPT



AMUN Geheimnisvolle Formen

In 1 Kampf pro Konfliktereignis kann der Amun-Spieler ankündigen, dass er 2 Gefechtskarten spielen möchte. Dies muss geschehen, bevor sich die Gegner auf ihre Kartenwahl festgelegt haben. Der Amun-Spieler erhält alle Vorteile beider Karten, indem er alle Stärkeboni addiert und beide Effekte abhandelt. Der Spieler muss seinen Amun-Marker umdrehen, um anzuzeigen, dass die Fähigkeit verwendet wurde. Sobald das Konfliktereignis vorbei ist, wird der Token wieder aufgedeckt.



ANUBIS Richter der Toten

Jedes Mal, wenn feindliche Krieger getötet werden, kann der Anubis-Spieler 1 von ihnen auf einem der verfügbaren Plätze auf seinem Gott-Dashboard einfangen. Während der Kampfauflösung hat die Anubis-Gott-Figur +1 Stärke pro gefangenem Krieger, bis zu einem Maximum von +3 Stärke. Beachten Sie, dass Plague of Locusts und Kampfauflösung getrennte Momente sind, sodass Anubis in jedem von ihnen 1 Krieger einfangen kann.

Ein Spieler kann seine von Anubis gefangenen Krieger befreien. Jeder gefangene Krieger kann anstelle eines Kriegers aus dem Vorrat dieses Spielers beschworen werden, indem man Anubis 1 Gefolgsmannt zahlte, wenn er eine Figur beschwört. Wenn Figuren von einem niedriger verschmelzenden oder vergessenen Gott entfernt werden, werden ihre Krieger auch aus den Anubis-Slots entfernt. Wenn Anubis der niedriger verschmelzende Gott ist, kehren alle gefangenen Krieger des höher verschmelzenden Gottes in ihren Pool zurück. Wenn Anubis vergessen wird, werden alle gefangenen Krieger in ihre jeweiligen Pools zurückgebracht.



ISIS Beschützer

Jede Figur des Isis-Spielers, die ein Feld neben einer gegnerischen Figur besetzt, gilt als geschützt. Wenn während der Kampfauflösung eine geschützte Figur getötet würde, kann Isis beschließen, sie am Leben zu erhalten. Geschützte Figuren können immer noch durch Effekte außerhalb der Kampfauflösung getötet werden, wie beispielsweise die Plague of Locusts.

Wenn eine Isis-Figur gleichzeitig mit der angrenzenden feindlichen Figur sterben würde, gilt sie immer noch als geschützt.

Figuren in Wasserfeldern, die an eine feindliche Figur angrenzen, gelten in allen Regionen, an denen sie teilnehmen, als geschützt, auch wenn sich die feindliche Figur nicht in der Region befindet.



OSIRIS Tor zur Unterwelt

Der Osiris-Spieler beginnt mit 3 Unterwelt-Markern neben seinem Gott-Dashboard.

Immer wenn der Osiris-Spieler eine Schlacht verliert, kann er 1 Unterwelt-Marker auf ein beliebiges leeres Nicht-Wasser-Feld in derselben Region legen (wenn sie nicht auf dem Spielplan liegt) oder (wenn sie bereits auf dem Spielplan liegt) in derselben Region, in der die Schlacht stattfand, verschieben. Beim Umzug bleibt jede Figur, die sich auf dem Feld befand, dort, wo sie war.

Wenn der Osiris-Spieler eine Aktion „Figur beschwören“ ausführt, kann er 1 zusätzliche Figur aus seinem Vorrat auf ein beliebiges Feld beschwören, auf dem sich ein Unterwelt-Marker befindet, vorausgesetzt, es befindet sich dort noch keine Figur. Der Spieler kann eine „Kettenbeschwörung“ durchführen, indem er zuerst diese zusätzliche Figur beschwört und dann seine reguläre Figur aus der angrenzenden Aktion beschwört. Figuren, die anderen Göttern gehören, können ihre Bewegung nicht auf dem Feld beenden, auf dem sich ein Unterweltmarker befindet, und auf diesen Feldern können keine Monumente gebaut werden.

Das Feld, auf dem sich ein Unterweltmarker befindet, gilt weder als Wüste noch als fruchtbar.

Wenn Osiris vergessen wird, werden alle Unterwelt-Marker aus dem Spiel entfernt.



RA Glanz

Der Ra-Spieler beginnt mit 3 Sonnenmarkern auf seinem Gott-Dashboard.

Wenn der Ra-Spieler eine beliebige Figur beschwört (sei es Krieger oder Wächter), kann er dieser Figur einen Sonnenmarker zuweisen, indem er ihn neben sie oder auf ihre Basis legt. Jede Figur mit einem Sonnenmarker gilt als strahlend.

Die Hingabe-Belohnung des Spielers für das Beherrschen oder Gewinnen einer Schlacht in einer Region mit einer oder mehreren ihrer Strahlenden Figuren wird um 1 erhöht. Da dieser Bonus Teil der Hingabe-Belohnung „Gewinn einer Schlacht“ ist, löst er kein zusätzliches Mal Überfluss aus.

Wenn eine strahlende Figur getötet wird, kehrt der Sonnenmarker in das Ra-Dashboard zurück.

DIE WÄCHTER DER MENSCHHEIT

CAT-MUMMY

Wenn die Katzenmumie durch einen Effekt getötet wird, verlieren ALLE Spieler im Spiel, außer ihrem Besitzer, sofort 1 Hingabe. Wenn dies während eines Kampfergebnisses passiert, wird es **nachdem** die Spieler Hingabe durch das Gewinnen oder Verlieren des Gefechts gewonnen haben abgehandelt, **aber vor den Effekten, die nach dem Kampfergebnis eintreten**.

SATET

Während einer Aktion Figuren bewegen kann Satet ihre Bewegung auf einem gegnerischen Feld beenden und den Gegner 1 Feld bewegen. Wenn der Feind nicht bewegt werden kann (wegen Wasser oder besetzten Feldern), darf Satet dieses Feld nicht betreten. Satet kann sich nicht in Wasserfelder bewegen, auch wenn dort eine Figur steht.

APEP

Apep kann auf jedem Wasserfeld auf dem Spielplan **beschworen** werden (es muss keine Figur oder ein Monument des Spielers daneben stehen). Es kann auch ganz normal beschworen werden. Beachten Sie, dass Apep sich wie andere Figuren nicht auf Wasserfelder bewegen kann.

Hinweis: Apep kann nur dann als zusätzliche Beschwörung von Pyramid Attuned gelten, wenn es tatsächlich neben einer deiner Pyramiden beschworen wird, andernfalls zählt es als deine normale Beschwörung.

MUMMY

Wenn sie getötet wird, wird die Mumie sofort neben dem Gott ihres Besitzers wiederbeschworen. Wenn es keine leeren Felder neben dem Gott gibt, kann die Mumie nicht wiederbeschworen werden und kehrt in den Pool des Besitzers zurück. Dieser Effekt wird als Beschwörung betrachtet, was bedeutet, dass der Effekt ausgelöst wird wenn Figuren beschworen werden (wie Radiance).

GIANT SCORPION

Beim Beschwören oder Bewegen (unter allen Umständen) muss der Besitzer seine Klauen auf 2 Felder richten. Diese Felder müssen 1 Feld vom Skorpion und 1 Feld voneinander entfernt sein. Zerstöre zu Beginn eines Konfliktereignisses (bevor ein Gefecht ausgetragen wird) alle angrenzenden Monumente, auf die der Riesenskorpion möglicherweise zeigt (beachte, dass sie sich in der Region des Skorpions befinden müssen). Das zerstörte Monument und alle Ankh-Marker werden in ihre jeweiligen Pools zurückgelegt.

ANDROSPHINX

Feindliche Figuren neben der Androsphinx zählen ihre Stärke während der Schlachten nicht. Befindet sich Androsphinx neben einer Figur in einem Wasserfeld, zählt diese Figur ihre Stärke in keiner Schlacht, an der sie teilnimmt. Benachbarte feindliche Androsphinx heben sich gegenseitig auf.

CREDITS



Game Design: Eric M. Lang

Art: Adrian Smith

Lead Producer: Thiago Aranha

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

Art Director: Mathieu Harlaut

Graphic Design: Marc Brouillon, Fabio de Castro, Louise Combal, Max Duarte, and Júlia Ferrari

Miniatures Directing: Mike McVey

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

Game Board and Card Art: Nicolas Fructus

Lead Developer: Marco Portugal

Development: Leo Almeida

Rules: Michael Hurley

Proofreading: Jason Koepp

Miniatures Photography: Jean-Baptiste Guiton

Playtesting:

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, and Silvio C Martins

Publisher: David Preti

© 2021 CMON Global Limited, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Guillotine Games and the Guillotine Games logo are trademarks of Guillotine Press Ltd. Ankh: Gods of Egypt, CMON, and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited. Actual components may vary from those shown. Figures and plastic components included are pre-assembled and unpainted. Made in China.

THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

REGELZUSAMMENFASSUNG



RUNDENABLAUF

- Die Spieler führen abwechselnd 1 oder 2 Aktionen pro Runde aus.
- Wähle deine erste Aktion, ziehe ihren Aktionsmarker vor, führe die Aktion aus.

Ereignis ausgelöst: Den Ereignismarker vorrücken, das Ereignis abhandeln, deinen Zug beenden.

Kein Ereignis ausgelöst: Führen Sie eine zweite Aktion aus.

- Wähle deine zweite Aktion aus einer **niedrigeren Reihe als die erste**, ziehe ihren Aktionsmarker vor, führe die Aktion aus.

Ereignis ausgelöst: Den Ereignismarker vorrücken, das Ereignis abhandeln, deinen Zug beenden.

Kein Ereignis ausgelöst: Beende deinen Zug.

Hinweis: Sie müssen nach Möglichkeit einen zweiten Marker vorrücken, auch wenn Sie keine zweite Aktion ausführen können oder wollen.

AKTIONEN



Figuren Bewegen:

Bewegen Sie jede Ihrer Figuren um bis zu 3 Felder.



Figuren Beschwören:

Platziere 1 Figur aus deinem Vorrat auf dem Spielplan neben einer deiner Figuren oder kontrollierten Monumenten.



Anhänger erhalten:

Erhalte 1 Anhänger für jedes Monument (deines oder neutrales), zu dem Figuren benachbart sind.



Ankh Kraft erhalten:

Opfere Anhänger in Höhe der Stufe der nächsten Ankh-Kraft, die du freischalten kannst. Übernimm die Kontrolle über einen Wächter derselben Stufe, wenn ihr Symbol aufgedeckt wird.

EREIGNIS



Monumente kontrollieren:

Übernimm die Kontrolle über 1 neutrales Monument, zu dem eine Figur benachbart ist. Wenn es keine neutralen Monumente auf dem Spielplan gibt, übernimm stattdessen die Kontrolle über ein benachbartes Monument eines Gegners.



Kamlekarawane:

Platziere bis zu 6 Kamele, um eine Region in 2 neue Regionen mit einer Größe von mindestens 6 Feldern zu unterteilen. Lege den nächsten Konfliktbefehlsmarker in eine der neuen Regionen. Dann darf der Marker aus einer der beiden neuen Regionen gegen einen anderen Marker getauscht werden.



Konflikt:

Der Spieler, der das Ereignis ausgelöst hat, nimmt den Tiebreaker-Marker. Überprüfen dann jede Region der Reihe nach:

- **Herrschaft (1 Spieler):** Erhalte 1 Hingabe für jede Monument-Mehrheit, die du hast. Erhalte dann 1 Hingabe für die Beherrschung der Region.
- **Kampf (Mehrere Spieler):** Ignoriere Spieler, Figuren und Monumente, die sich nicht in der Region befinden.
 - 1. Karten auswählen und aufdecken:** Alle Spieler wählen eine Kampfkarte und decken sie auf.
 - 2. Denkmal bauen:** In umgekehrter Reihenfolge der Hingabe werden alle ausgespielten Karten zum Bauen von Monumenten abgehandelt.
 - 3. Plague of Locusts:** Abhandlung jeder gespielten Plague of Locusts-Karte.
 - 4. Denkmalmehrheit:** In umgekehrter Hingabereihenfolge erhält jeder Spieler 1 Hingabe für jede Monument-Mehrheit, die er besitzt.
 - 5. Kampfergebnis:** Der Spieler mit der höchsten Stärke gewinnt die Schlacht, erhält 1 Hingabe und tötet alle feindlichen Figuren. Bei Gleichstand verlieren alle Spieler und ihre Figuren werden getötet. Der Tiebreaker-Marker kann einmal pro Konflikt verwendet werden, um ein Unentschieden zu gewinnen.
- **(3+ Spieler) Nach dem 3. Konfliktereignis:** Verschmelze die beiden letzten Götter auf der Hingabeleiste.
- **Nach dem 4. Konfliktereignis:** Eliminiere alle Götter im roten Bereich der Hingabe.

SIEGER

- Erreiche das oberste Feld der Hingabeleiste.
- Der letzte Gott im Spiel nach dem vierten Konfliktereignis.
- Höchste Hingabe nach dem fünften Konfliktereignis.

Wichtige Hinweise:

**GÖTTER KÖNNEN NIEMALS GETÖTET WERDEN
FIGUREN UND DENKMÄLER IN VERSCHIEDENEN
REGIONEN SIND NICHT BENACHBART!**