

Spielziel: Sei der ALLEINIGE Gott Ägyptens. Dafür gibt es 3 Möglichkeiten:
 → Erreiche oberstes Feld der Verehrungs-Leiste + gewinne sofort.
 → Bleibt nach dem 4. Konflikt nur ein einziger Gott übrig, gewinnt dieser sofort. Ist aber kein Gott übrig = Unentschieden.
 → Treffen beide o.a. Bedingungen nicht zu, gewinnt, wer nach dem 5. Konflikt die meiste Verehrung hat.

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn reihum. Wer dran ist, hat 1 - 2 Aktionen.

Ablauf eines Spielzuges:

Es stehen 4 Aktionen zur Wahl. Jede der Aktionen hat auf dem zentralen Aktions-Tableau eine eigene Leiste.

	Aktionen					
Figuren bewegen.	○	○	○	○	○	○
Figur aufstellen.	○	○	○	○	○	○
Anhänger gewinnen.	○	○	○	○	○	○
Ankh-Kraft freischalten.	○	○	○	○	○	○

- 1) Wähle deine Aktion und versetze die Figur auf passender Leiste um 1 Feld nach rechts. Du darfst eine Aktion auch wählen, wenn du sie gar nicht abhandeln kannst.
- 2) Erreicht ein Marker das letzte Feld (WEISS) einer Leiste, löst er das gezeigte EREIGNIS aus, welches nach der Aktion ausgeführt wird. Dazu setzt du dann den Ereignis-Marker um 1 Feld vor UND führst das erreichte Ereignis aus. Zum Schluß setzt du deinen Aktions-Marker auf sein Startfeld zurück, also das zu Spielbeginn zur Spielerzahl passende Feld (z.B.: 4 SP).
- 3) Hast du mit Deiner 1. Aktion ein EREIGNIS ausgeführt, ENTFÄLLT 2. Aktion. Andernfalls musst du eine 2. Aktion machen. Deren Aktions-Leiste muss eine der unterhalb der genutzten Leiste liegenden Leisten sein. Hast du mit der 1. Aktion die unterste Leiste genutzt, entfällt die 2. Aktion.

Aktion:
FIGUREN
BEWEGEN:

- Du darfst JEDE Deiner Figuren um 0 - 3 Spielplan-Felder bewegen. Dabei darfst du über belegte Felder, Wasserfelder, den Fluss, Kamelkarawanen hinwegziehen. Dein Zug muss auf einem LEEREN Feld ENDEN, das kein Wasserfeld ist.
- Jedes Feld kann nur genau 1 Figur / Monument aufnehmen.

Aktion:
FIGUR
AUFSTELLEN:

- Du darfst 1 Figur (Krieger oder Wächter*) aus deinem Vorrat nehmen und wie folgt auf den Spielplan bringen:
 ... auf ein leeres Feld (kein Wasserfeld)
 ... benachbart zu einer deiner Figuren oder benachbart zu einem von dir kontrollierten Monument.
 - ▼ Nur Felder in der selben Region sind benachbart!
 - Flüsse oder Kamele trennen Regionen.
- *siehe auch dazu Aktion "Ankh-Kraft freischalten".

Aktion:
ANHÄNGER
GEWINNEN:

- Jede Gottheit benötigt Anhänger zur Befehlsausführung. Anhänger können neue Monumente errichten und helfen, Ankh-Kraft freizuschalten.
- Mind. 1 deiner Figuren muss benachbart sein zu einem neutralen oder von dir kontrollierten Monument. Jede deiner Figuren, die o.a. Bedingung erfüllt, bringt dir 1 Anhänger-Plättchen in Deinen Vorrat.

Aktion:
ANKH-KRAFT
FREISCHALTEN:

▼
 Jede der 3 Spalten deines Gottes kann 2 Ankh-Plättchen freischalten.
 Du musst das von links nach rechts tun.

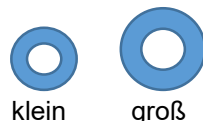
Wächter-Symbol auf Ankh-Plättchen-Reihe ganz unten:



- Sobald 1 **Wächter-Symbol** aufgedeckt wird, erhältst du die KONTROLLE über 1 Figur von der Stufe-1-Wächterkarte und stellst sie in Deinen Vorrat. Entsprechendes gilt für Wächter (Stufe 2/3). Sollten ggf. keine Figuren verfügbar sein = Pech.



Basis-Scheiben:



- Diese **Wächter-Figur** in deinem Vorrat erhält eine passende Basis-Scheibe deiner Farbe untergelegt. Hast du keine passende Scheibe, kannst du die Figur nicht nehmen!

Amun

●	●	●
●	●	●
●	●	●
●	●	●
●	●	●
●	●	●

***Ereignis-Bereich** unten auf dem zentralen Tableau:



EREIGNISSE:



individuell
für Dich



Konflikt
für alle



MONUMENT KONTROLLIEREN:



- Durch dieses Ereignis erhältst du Kontrolle über 1 neutrales Monument (kein ANKH-Marker dort) deiner Wahl, zu dem mind. 1 deiner Figuren benachbart ist. Lege zur Markierung 1 deiner Ankh-Plättchen aus deinem Vorrat unten an das Monument.



- KEIN neutrales** Monument auf dem Plan? ==> Übernimm Kontrolle über 1 Monument, das ein Mitspieler kontrolliert. Du musst natürlich mit 1 Figur benachbart sein. Der Mitspieler erhält sein Ankh-Plättchen zurück.



KAMEL-KARAWANE:

- Durch Karawanen unterteilt man 1 Region in 2 kleinere.
- Stelle 1 Reihe von bis zu 6 Kamelen vom allgemeinen Vorrat auf den Spielplan, d.h., auf die Linie zwischen den Feldern (1 Kamel je 6-Eck), nicht auf Flüsse bzw. Wasserfelder stellen.
- Die Karawane muss 2 dieser vorgenannten Elemente verbinden:
Flüsse - Wasserfelder - Kamele - äußere Spielplanränder
Beide neuen Regionen müssen **je mind. 6 Felder** (ohne Wasser) haben.
- Bestimme die neue Region, die das **Konflikt-Abfolge**-Plättchen der alten Region behält. Danach nimmst du das Plättchen mit niedrigster Zahl im Vorrat und legst es auf die Region ohne Plättchen.
- Dann darfst du erneut die Reihenfolge ändern, indem du ein Konflikt-Abfolgeplättchen der beiden neuen Regionen gegen eines der anderen Regionen tauschst.



KONFLIKTE:

Du erhältst das GLEICHSTANDS-Plättchen am Anfang des Konfliktes, den du auslöst.



- Im Konfliktfall wird JEDE Region auf dem Spielplan nacheinander abgehandelt. Reihenfolge = durch Konfliktabfolge-Plättchen bestimmt, bei der niedrigsten Zahl beginnend. Bandbreite: 1 ... 8.
 - Regionen ohne Figuren ignorieren.
 - Region mit Figur(en) nur EINES Spieles => dessen Vorherrschaft.
 - Region mit Figur(en) von ≥ 2 Spielern => **KÄMPFE**.

VORHERRSCHAFT:

- 1) Erhalte 1 Verehrung für jede Monument-Mehrheit einer Art in dieser Region (Arten: Pyramiden / Tempel / Obelisk).
- 2) Erhalte 1 Verehrung für die Vorherrschaft über die Region.

KÄMPFE:

Folgende Schritte ausführen in dieser Reihenfolge:

1) Je 1 Kampf-Karte ausspielen:

- Karten wählen und aufdecken: Wer mind. 1 Figur in der Region hat, wählt 1 seiner Kampf-Karten seiner Wahl von der Hand und legt sie verdeckt vor sich ab. Gleichzeitig decken alle Kampf-Beteiligten auf. Der Kartentext klärt den Zeitpunkt des Effekts.

2) Kampf-Karten "Monument errichten":

- Handelt entsprechende Karten in aufsteigender Verehrungsreihenfolge ab (Spieler mit geringster Verehrung startet).
Patt: Im Stapel ist unten geringer.

3) Kampf-Karte "Heuschreckenplage" abhandeln:

- Handelt entsprechende Karten (siehe Seite 29) ab.

4) Monument-Mehrheit:

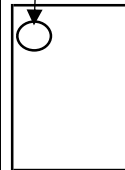
- Prüft, wer von euch für welchen Monuments-Typ die Mehrheit in der Region hat.
- Wer in einer Region Figuren hat und mehr Monumente eines bestimmten Typs kontrolliert als jeder Gegner, hat dafür die Mehrheit. In aufsteigender Verehrungs-Reihenfolge erhält jeder Spieler mit Mehrheit 1 Verehrung für jede Mehrheit.

5) Kampf-Entscheidung:

- Jeder Spieler, der noch Figuren in der Region hat, berechnet seine Gesamtstärke für den Kampf (KS).
... Jede Figur = 1 KS (+Erhöhungen durch z.B. Wächter...).
- Der Spieler mit **HÖCHSTER** KS in Summe gewinnt + erhält 1 Verehrung + tötet in der Region:
 - alle gegnerischen Figuren (nie Götter)
 - Krieger
 - Wächter

KS-Patt: Der Beteiligte mit GLEICHSTANDS-Plättchen kann dieses nun einsetzen (umdrehen). Ohne dieses Plättchen verlieren alle Beteiligten den Kampf und ihre Figuren (ohne Gott).
- GETÖTETE Figuren (nie Götter) = in Vorrat ihres Besitzers.
- **ACHTUNG:** Alle Kampf-Karten bleiben i.d.R. offen liegen!

Kampf-
Stärke

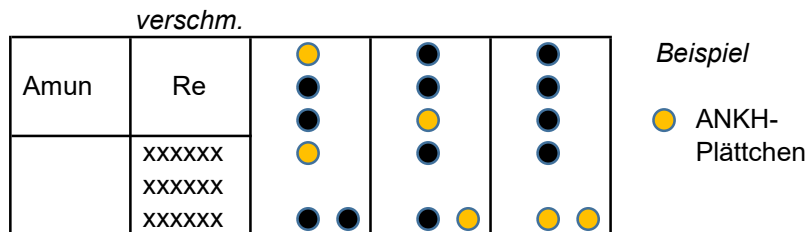


Fortsetzung KONFLIKTE:

GÖTTER VERSCHMELZEN:

nicht in Partien zu zweit

- Nach kompletter Abhandlung des **3. Konfliktes** folgen diese Schritte:
 - 1) Bestimmt die 2 Götter, die verschmelzen.
 - a) Der Gott auf vorletztem Platz der Verehrungsleiste = HÖHERER Gott,
 - b) Der Gott auf letztem Platz der Verehrungsleiste = NIEDERER Gott.
 - c) Die beiden Spieler dieser Götter spielen ab jetzt als TEAM.
 - 2) Zerstört alle Monumente, die der niedere Gott kontrolliert, d.h., ihr legt diese Monumente in den allgemeinen Vorrat zurück. Entfernt seine Gott-Figur, Krieger, Kampf-Karten und Ankh-Plättchen. Der höhere Gott ...
 - ... erhält alle Anhänger des niederen Gottes und darf die Kontrolle über beliebige Wächter des niederen Gottes erhalten.
 - ... Er muss mit seinen Basen auskommen bzw. entscheiden, welche der verfügbaren Wächter er kontrollieren will.
 - 3) Der Verehrungs-Marker des höheren Gottes wird auf den Marker des niederen Gottes gesetzt. Beide Marker sind ab nun EINE Einheit.
 - 4) Der Spieler des niederen Gottes steckt eine seiner großen Basen an die Gottfigur des höheren Gottes.
 - 5) Der niedere Gott passt seine Ankh-Kräfte an die des höheren Gottes an.
 - 6) Der verschmolzene Gott hat die Götterkräfte beider Götter. Beide Spieler legen das Tableau für verschmolzene Götter des jeweils anderen neben ihr eigenes Gott-Tableau (siehe Seite 26).



- 7) Die beiden Spieler des verschmolzenen Gottes kontrollieren und teilen sich den Vorrat aus Kriegeren, Wächtern und Anhängern, der ursprünglich dem höheren Gott gehörte.

VERGESSENE GÖTTER:

- Nach dem **4. Konflikt ...**
 - ➔ werden alle Götter mit Marker im ROTEN Bereich der Verehrungs-Leiste aus dem Spiel entfernt.
 - ➔ Dazu entfernt ihr auch deren Krieger- und Wächterfiguren sowie ihre Monumente und Anhänger. Nun tritt 1 von 3 Fällen ein:
 - a) Sind nun noch mind. 2 Götter im Spiel, geht die Partie weiter.
 - b) Ist aber nur noch 1 Gott im Spiel, gewinnt dessen Spieler sofort.
 - c) Sind ggf. alle Götter entfernt, habt ihr alle das Spiel verloren.

Spielablauf als verschmolzener Gott:

- Beide Spieler kontrollieren den neuen Gott mit Fähigkeiten beider ehemaligen Götter. Jeder dieser Spieler hat nun immer nur noch 1 Aktion in seinem Zug. Es muss beachtet werden, dass die Ankh-Kräfte auf beiden Tableaus immer identisch gehalten werden.
- Erhält einer der Spieler die Kontrolle über einen neuen Wächter, steckt er diesen in eine passende Basis-Scheibe des höheren Gottes in den gemeinsamen Vorrat beider Spieler.
- Beide Spieler treffen im Kampf gemeinsam die Entscheidungen und nutzen die Kampf-Karten des höheren Gottes. Können sie sich nicht entscheiden, bestimmt der Spieler des höheren Gottes.
- Da die Verehrungs-Marker der beiden Spieler EINE Einheit sind, verlieren oder gewinnen sie auch gemeinsam.

Definition BENACHBART:

- Figuren und Monumente sind benachbart, wenn sie Felder belegen, die sich eine Kante teilen und die sich in DERSELBEN Region befinden. Es gibt nur 3 Regionen auf dem Spielplan, je durch Fluss getrennt.
- Felder, die durch einen Fluss oder Kamel getrennt sind, sind **NICHT** benachbart.