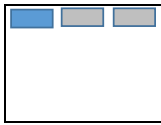


Es werden eine gewisse Anzahl Runden zu je 4 Phasen gespielt.

Ablauf einer Runde:

1) Vorbereitung der Runde:

- ♦ Zieht bei 2 / 3 / 4 Spielern 8 / 9 / 12 Artefakt-Karten und legt sie unterhalb des Nil-Spielbretts einzeln aus (nie bei äußeren 2 Spalten). Je nach Balkenfarbe am oberen Spielkartenrand wird die Spalte angegeben, unterhalb derer die Karte angelegt werden muss.



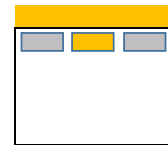
Beispiel:

Karte ist unterhalb des 1. blauen Balkens (Nilplan) anzulegen.



Beispiel:


Karte ist unterhalb des 2. orangefarbenen Balkens (Nilplan) anzulegen.



2) Schifffahrt:

- ♦ Es beginnt der Startspieler und dann geht es reihum. Es gibt kein Limit an Schiffen auf dem selben Feld.
 - ➔ Befindet sich Dein Schiff in einem Hafen (auf Plan ganz links / rechts), darfst Du 1 Münze nehmen, **STATT zu SEGELN**.
 - VOR DEM SEGELN:**
 - ➔ Du darfst für 3 Münzen die **FAHRRICHTUNG** ändern UND/ODER **HANDELN**: 3 Münzen ausgeben + die oberste Karte vom verdeckten Artefaktkarten-Stapel kaufen, die Du offen vor Dir hinlegst. Hast Du ausreichend Geld, darfst Du beliebig oft handeln.
 - DAS SEGELN:**
 - ➔ Das eigene Schiff darf **IN BUG-RICHTUNG beliebig weit** segeln, wobei die Zielspalte mind. 1 Karte haben muss ODER ein Hafen ist, also ganz links / rechts auf dem Spielplan.
 - NACH DEM SEGELN INS ZIELFELD GILT:**
 - ➔ Wähle 1 beliebige der dort liegenden Karten und lege sie offen vor Dir aus. Zeigt das Zielfeld 1 Münze, erhalte diese auch.
 - ➔ Erreichst Du einen Hafen (eines der beiden äußersten Felder), erhältst Du nur 1 Münze UND wechselst die Richtung. Für Dich endet das Segeln in dieser Spielrunde.
 - ♦ Der nächste Spieler zu Deiner Linken ist am Zug.
- Rundenende:**
- ♦ Haben alle Spieler irgendeinen Hafen erreicht, endet die Runde und es folgen die Phasen 3) und 4).

3) Opfergaben:

- ♦ Es beginnt der Startspieler und dann geht es reihum, bis jeder Spieler die Gelegenheit (optional) zum Opfern hatte.
- ♦ Wer dran ist, darf aus seinen Artefakt-Karten nun jene Karten (0 - x) auswählen, die er opfern will. Man darf überall opfern.  Jede Artefakt-Karte ist bei so vielen Monumenten einsetzbar, wie man möchte (Aussage des Autors Matthew Dunstan auf BGG.com).
- VOR DEM OPFERN:**
 - ➔ **HANDELN:** Ggf. 3 Münzen ausgeben + die oberste Karte vom verdeckten Artefaktkarten-Stapel kaufen, die Du offen vor Dir hinlegst. Hast Du ausreichend Geld, darfst Du beliebig oft handeln.
- DAS OPFERN:**
 - ➔ Der Spieler am Zug spielt alle Karten aus, die er jetzt opfern will.
 - ➔ Jede Artefakt-Karte mit ORANGER RAUTE und "?" auf der Vorderseite = JOKER für 1 beliebiges Artefakt.
 - ➔ Jede Artefakt-Karte hat 1 - 2 Artefakt-Abbildungen und je ihre eigene Regions-Zugehörigkeit.
 - ➔ Beide Komponenten können genutzt werden zur Operererfüllung (Region und Artefakt-Art).
- NACH DEM OPFERN:**
 - ➔ **PRÜFT** bei jedem Monument, ob von gerade geopferten Artefakt-Karten die Bedingungen für den Aufstieg ins nächste LEVEL erfüllt werden. Wenn erfüllt = Aufstieg um **GENAU 1 Stufe** am betreffenden Monument (nur 1-mal je Monument in Phase 3). Geopferte Karten kommen auf den Ablagestapel. Nicht verwendete Artefakte bleiben vor Euch liegen.
- ♦ Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

4) Belohnungen:

Die Opfer-Phase ist komplett abgeschlossen.

- ♦ **PRÜFEN:** Haben nun 1 - x Gläubige die **höchste Stufe** eines Monuments erklimmen, erhalten alle Spieler auf dem Monument **GÖTTLICHE GUNST** = 10 Punkte auf Stufe 3, 5 Punkte auf Stufe 2, 2 Punkte auf Stufe 1 des Monuments.
 - ♦ Fertiggestellte Monument-Karten abwerfen. Auslage auf 5 Monumente auffüllen, wenn möglich. Jeder Spieler legt wieder 1 seiner Gläubigen am unteren Rand jedes neuen Monuments ab.
 - ♦ Die **STARTSPIELER**-Marke wandert vom bisherigen Startspieler nach **LINKS**.
- Spielende:**
- ♦ Wenn die letzte Monument-Karte aufgedeckt wurde, beginnt die letzte Runde. Nach Phase 4 werden noch die Punkte der **NICHT FERTIGEN** Monumente gezählt: Gläubige auf Stufe = 5 Punkte, Stufe 1 = 2 Punkte. Wer die meisten Punkte erlangte, gewinnt die Partie. Patt: Der Beteiligte mit mehr Artefakt-Karten vor sich siegt.