

Ihr führt in Zugreihenfolge nacheinander je 1 Zug aus.
 Nach jeweils 2 Runden rotiert der Schatten um den Obeliken 1 Abschnitt weiter.
 Nach jeweils 2 Rotationen findet eine Maat-Phase statt (Belohnung / Strafe).
 Nach jeweils 2 Maat-Phasen findet 1 Wertung statt.
 Nach der 2. Wertung endet das Spiel und Dekrete werden gewertet.

SPIEL: 2 Wertungen = 4 Maat-Phasen = 8 Rotationen = 16 Runden.
 WÜRFEL-Bereiche am Obeliken: rein - verdorben - verboten
 GOLD ist JOKER für Papyrus / Brot / Kalkstein / Granit.

Ablauf einer Runde:

- ◆ NIMM 1 Würfel von der Drehscheibe (rein / verdorben), ohne Wert zu ändern. LEGE ihn auf die Waage Deines Tableaus: links reine Würfel, andere rechts.
- ◆ Führe nun 1 von 2 **Aktionen** aus, abhängig vom Wert des gewählten Würfels. ODER mache eine **ANUBIS-Aktion** (siehe Schreiber, Seite 3 der KSR).

GOTTES-Aktion:

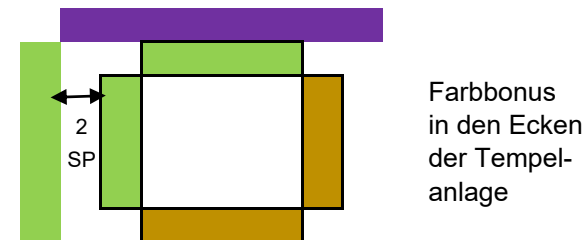
Es gibt 6 Götter, die untereinander links auf dem Spielbrett angezeigt sind. Jedem Gott ist ein bestimmter Bereich des Spielplans zugeordnet. Die Tabelle (Spielplan links oben) zeigt die Plätze der Horus-Bonusplättchen.

RE

Säulenplättchen und Säule auf die Tempelanlage bringen

- ◆ Wähle ein Säulen-Plättchen von einem der 3 Felder im RE-Bereich.
 - ◆ Augenzahl des gewählten Würfels bestimmt, welches Plättchen wählbar ist.
 - ◆ Zahle Kosten (3 - 4 Kalkstein / Granit): Angabe oben auf Säulen-Plättchen.
 - ◆ Lege das Plättchen auf 1 freies Feld der Tempelanlage. Ausrichtung = frei.
- 1) Erhalte 1 SP für jedes (!) Gebäude in der gleichen Reihe und/oder Spalte (keine Statue) mit dem Plättchen.
 - 2) Erhalte 1 SP für jede Kante des Plättchens, die mit der Farbe eines benachbarten Säulen-Plättchens oder Tempelbegrenzung übereinstimmt. 2 SP gibt es in den Ecken bei jeweilig farblich passenden Randbegrenzung.
 - 3) Erhalte die auf dem abgedeckten Tempelanlage-Feld angezeigte Belohnung.
 - 4) Erhalte 1, 2 oder 3 SP, je nach gewähltem Säulenplättchenfeld.
 - 5) Schau nach, ob die Schattierung am Obeliken (sonnig, schattig, dunkel), die auf den RE-Bereich dort zeigt, passend zur Schattierung des Plättchens ist. JA = nutze die Plättchen-Fähigkeit lt. Seite 27 der Spielregel.
 - 6) Platziere 1 Säule aus Deinem Vorrat auf das gewählte Säulen-Plättchen.
 - 7) Übrige Säulenplättchen im RE-Bereich nach rechts aufrücken und links mit einem neuen Plättchen befüllen.

Augen	Gottes-Name
1	RE
2	HORUS
3	BASTET
4	HATHOR
5	OSIRIS
6	THOTH



HORUS

Statue einsetzen am Obelisk bzw. Plätzen des Volkes

- ◆ Du darfst genau 1 Statue errichten, die Du links von Deinem Tableau holst. Sie kostet 2 bis 4 Granit (Angabe unterhalb des Säulenplatzes). 2 Optionen:

Errichte die Statute ENTWEDER zu EHREN EINES GOTTES:

- ◆ Um den Obeliken herum hat jeder Gott 3 Statuen-Plätze (1 Abschnitt). Je nach Spielerzahl gibt es Limitierungen dort (zu zweit/dritt). Im Abschnitt eines Gottes darf jeder Spieler Statuen besitzen. Einen Effekt bringt je Abschnitt aber nur 1 Statue des selben Spielers.
- ◆ Die Augenzahl des gewählten Würfels bestimmt den Gott, der geehrt wird. Platziere Deine Statue entsprechend bei diesem Gott am Obeliken.
- ◆ Ab jetzt erhältst Du immer den Bonus, der neben dem entsprechenden Horus-Bonusplättchen abgebildet ist, wenn ein anderer Spieler für diesen Gott die Gottesaktion ausführt.
Im Spiel zu dritt gibt es den Bonus auch beim Errichten der Statue.
Im Spiel zu zweit gibt es den Bonus nicht beim Errichten der Statue.
Es gibt ihn aber nun auch, wenn man selbst die Gottesaktion macht.

ODER FÜR das VOLK:

- ◆ Es gibt jeweils 2 Bauplätze für Statuen bei der Tempelanlage und über den Werkstätten und Steinbrüchen im OSIRIS-Bereich.
- ◆ Du darfst auf jedem der Bauplätze 1 Statue errichten, wobei die Augen des gewählten Würfels egal sind. Jeder Bauplatz hat nur Platz für insgesamt 1 Statue.
- ◆ Erhalte das am Bauplatz liegende Gold. Bei Errichtung einer Statue an der Tempelanlage (oben rechts auf dem Spielplan) gibt es 3 SP je Säule (egal, von wem) in gleicher Reihe und/oder Spalte Deiner gebauten Statue.

BASTET

Zufriedenheits-Marker erhöhen

- ◆ Du darfst ein Fest für die Bevölkerung veranstalten.
- ◆ Zahle 2 Papyrus und setze Deinen Zufriedenheits-Marker so viele Felder vor, wie der Wert des gewählten Würfels anzeigt. Du kannst max. bis zu Deinem Bevölkerungs-Marker vorziehen.
- ◆ Erhalte 2 Schreiber bei Würfelaugen 1 oder 2. Erhalte 1 Schreiber bei Würfelaugen 3 oder 4. Erreicht Dein Zufriedenheits-Marker erstmals mind.
 - Feld "16", nimm 1 Gold.
 - Feld "19", nimm 1 Schreiber.
 - Feld "21", führe sofort 1 weitere beliebige Aktion aus (Augenzahl beliebig).

HATHOR

Bevölkerungs-Marker erhöhen

- ◆ Du darfst 1 Gebäude (kostet 2 - 4 Brote) um Tempelanlage herum errichten.
- ◆ Nimm das Gebäude ganz links von Deinem Tableau und platziere es auf dem gewählten Bauplatz. Zu zweit/dritt gibt es dort Einschränkungen. Sichtbare Brote/SP auf Deiner Gebäudeleiste sind zu ignorieren.
- ◆ Führe für jedes Feld der Tempelanlage in gleicher Reihe oder Spalte wie das errichtete Gebäude folgende Schritte aus:
 - 1) Erhalte 3 SP, falls sich auf jeweiligem Feld eine Deiner Säulen befindet.
 - 2) Erhalte genau 1 abgebildete Ressource oder 1 Glauben, falls das Feld leer ist. Das jeweilige Feld zeigt an, welche Ressource Du erhältst.
 - 3) Setze Deinen Bevölkerungs-Marker so viele Felder vor, wie die Augen Deines gewählten Würfels angeben.

BEVÖLKERUNGS-MARKER:

- ◆ Erreicht irgendein Bevölkerungs-Marker erstmals das Feld "9", werden Karten zum 3. Abschnitt hinzugefügt: 1 Segen, 2 Technologien, 1 Dekret. Diese Karten werden offen ausgelegt.
- ◆ Erreicht irgendein Bevölkerungs-Marker erstmals das Feld "13", werden Karten zum 4. Abschnitt hinzugefügt: 1 Segen, 1 Technologie, 2 Dekrete. Diese Karten werden offen ausgelegt.
- ◆ Später werden Karten nach Entnahme zum Zugende durch Nachziehen vom jeweils passenden Stapel ersetzt. Sollte ein Stapel aufgebraucht sein, mischt man den Ablagestapel und hat damit einen neuen Nachziehstapel.

THOTH

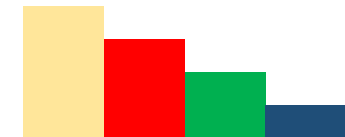
Karten aus Auslage nehmen

- ◆ Du darfst 1 - 3 Karten (Segen, Technologien, Dekrete) aus Auslage nehmen.
 - Segen: Karte ist 1-mal einsetzbar und bringt sofort 1 Bonus. Nach Erhalt der Karte: Ablage offen neben eigenem Tableau. Nach Nutzung ist die Karte abzuwerfen.
 - Technologie: Karte bringt dauerhaften Bonus. Nach Erhalt der Karte: Ablage offen neben eigenem Tableau. Kein Abwurf nach Nutzung der Karte.
 - Dekrete: Sie verhelfen bei der 2. Wertung zu weiteren SP. Nach Erhalt der Karte: Ablage verdeckt neben eigenem Tableau. Du darfst sie jederzeit ansehen.

- ◆ Würfelaugen sagen, wie viele Karten Du aus der Auslage nehmen darfst. Siehe Symbole auf dem Spielplan. Es fallen 0 - 3 Kosten in Papyrus an.
- ◆ Dein Zufriedenheits-Marker zeigt an, aus welchen Abschnitten Du Karten nehmen darfst. Es gibt 4 mit Farben gekennzeichnete Abschnitte.

Pos. erlaubte der 4 Kartenabschnitte

0	keiner
1-4	erster Abschnitt
5-8	die ersten beiden Abschnitte
9-12	die ersten drei Abschnitte
13+	alle Abschnitte



- ◆ BEVOR Du Karten nimmst, darfst Du 1 Papyrus zahlen und alle Karten eines Abschnitts ablegen und sofort neu auffüllen. Das ist 1-mal je ausgeführter Gottesaktion THOTH möglich.
- ◆ Erhaltene Karten dürfen sofort genutzt werden.
- ◆ Zum Zugende füllst Du alle leeren Felder der Auslage wieder mit dem gleichen Kartentyp auf. Ggf. sind Ablagestapel neu zu mischen.

OSIRIS

Produktions-Marker erhöhen

- ◆ Du darfst 1 Gebäude als Werkstatt oder Steinbruch errichten. Das senkt Deinen Zufriedenheits-Marker um 1. Der Würfelwert bestimmt die Reihe, in der das Gebäude zu bauen ist. Innerhalb der Reihe darf jeder freie Platz gewählt werden.
- ◆ Nimm das Gebäude ganz links von Deinem Tableau und platziere es auf dem gewählten Bauplatz. Sichtbare Brote/SP auf Gebäudeleiste ignorieren.
- ◆ Je nach Nummer der gewählten Reihe gilt:

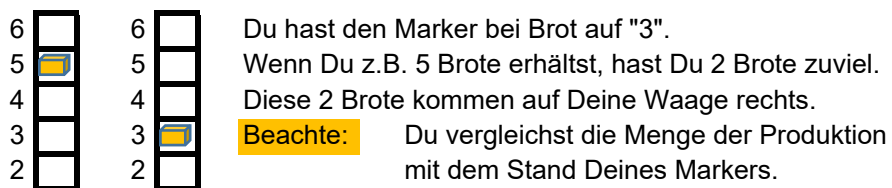
Reihe Anweisung (PM = Produktions-Marker auf Deinem Tableau)

- | | |
|---|--|
| 1 | PM der Ressource +1. Erhalte diese Ressource 1-mal. |
| 2 | PM der Ressource +1. Erhalte diese Ressource 1-mal.
Wer in dieser Reihe zuerst baut, nimmt das dort gelagerte Gold. |
| 3 | PM jeder angegeb. Ressourcen +1. Erhalte 1 angegeb. Ressource. |
| 4 | PM jeder angegeb. Ressourcen +1. Erhalte 1 angegeb. Ressource und 1 Gold. |
| 5 | PM der Ressource +2. Erhalte diese Ressource 2-mal. |
| 6 | PM der Ressource +2. Bewege 1 beliebigen PM +1.
Erhalte die auf dem Bauplatz angegebene Ressource 2-mal. |

PRODUZIERE Ressourcen:

GRAUE Würfel sind nicht erlaubt.

- ◆ Es spielt keine Rolle, aus welchem Abschnitt der Würfel kommt. Die FARBE des Würfels bestimmt die Ressource, die Du produzierst. Die AUGEN bestimmen die Menge.
- ◆ NIMM so viele Ressourcen, wie Du produziert hast. Jede Ressource, die **über** dem Stand Deines entsprechenden Ressourcen-Markers liegt, muss auf die RECHTE Seite Deiner WAAGE gelegt werden.
Beispiele:



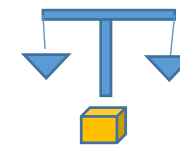
↙ Du hast den Marker bei Brot auf "5".
Wenn Du nun z.B. 5 Brote erhältst, darfst Du alle behalten.

SCHREIBER

ANUBIS-Aktion

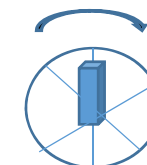
- ◆ Wenn Du in Deinem Zug einen Würfel beim Obelisk nimmst, darfst Du Schreiber einsetzen, um den Würfelwert zu modifizieren. Es gibt 2 Arten:
 - Jeder abgegebene Schreiber erhöht bzw. senkt Würfel-Wert um 1 oder 2. Es gibt keinen Überlauf von der 6 zur 1 bzw. von der 1 rückwärts zur 6.
 - Gib genau 2 Schreiber ab, um 1 ANUBIS-Aktion auszuführen. Dadurch darfst Du 1 BELIEBIGEN (auch verbotenen) Würfel vom Obelisk nehmen UND 1 beliebige Aktion ausführen: ENTWEDER 1 beliebige Gottes-Aktion ausführen ODER eine beliebige Ressource produzieren.

Farbe des Würfels / Herkunft (Abschnitt) sind nicht relevant. Der genutzte Würfel wird mittig unterhalb Deiner Waage platziert und hat auf diese keinen Effekt.



- ◆ Man darf auch beide Einsatzarten (a und b) kombinieren.

ENDE DEINES ZUGES: UND ggf. **ROTATION** ausführen



◆ **PRÜFE:**

Solltest Du der **LETZTE** in der Zugreihenfolge sein UND **2** oder **4** Würfel auf Deinem Tableau haben, FÜHRST Du sofort 1 **ROTATION** aus.



- Drehe die Drehscheibe um 1 Abschnitt im Uhrzeigersinn.
- Besitzt jeder Spieler 4 Würfel auf seinem Tableau, wird sofort die **MAAT-PHASE** ausgeführt.

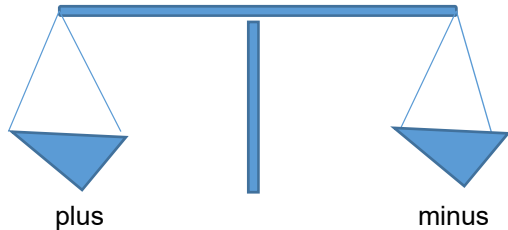


- Zieht für jeden der 2 schattigen Abschnitte so viele Würfel aus dem Beutel, wie Spieler teilnehmen. Werft diese und setzt sie in jeweiligen Abschnitt.
- Die übrigen Würfel müssen jeweils auf passende Zuordnung geprüft werden gemäß aktueller Lage am Obelisk: rein / verdorben / verboten.
- Es beginnt eine neue Runde.

Wenn der Prüf-Fall nicht zutrifft, ist der nächste Spieler am Zug.

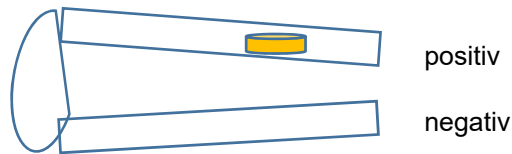
Die MAAT-Phase:

- Bestimmt die Balance Eurer Waage.
Würfel LINKS = positiv, RECHTS = negativ. Es zählen die Augen.
Jede Ressource auf der Waage = minus 1.



- Ihr dürft beliebig viele Eurer GLAUBENS-Marker zum Ausgleich der Waage nutzen. Jeder Marker fügt der Seite, wo er hinkommt, 1 Punkt zu.

- Legt Eure MAAT-Marker von der Zugreihenfolgeleiste auf den Wert Eurer BALANCE auf der MAAT-Leiste.



- Bei negativer BALANCE verliert man 1 bis 3 SP (siehe Spielplan). Man kann nie unter 0 SP fallen.
- Legt Euren MAAT-Marker in absteigender Reihenfolge Eurer Balance auf die Zugreihenfolgeleiste. Konkret gilt: Balance "0" kommt zuerst, dann 1, 2 usw.. (+ und - sind hier gleichwertig).
Patt: Der Beteiligte mit höherem ANKH-Wert auf der Schicksals-Karte setzt seinen Marker zuerst.
- Zeigt der Pfeil auf der Drehscheibe auf den niedrigsten noch im Spiel befindlichen WERTUNGS-Marker, müsst Ihr sofort eine WERTUNG machen.
- Alle Würfel von den Tableaus in den Beutel werfen. Ressourcen und Glaubensmarker von den Waagen in allg. Vorrat legen. Unbenutzte Glaubens-Marker verfallen.
- Alle Schicksals-Karten zurück in Tischmitte legen. In Zugreihenfolge nehmt Ihr Euch 1 verfügbare Schicksals-Karte mitsamt zugehöriger Belohnung.
- Macht mit Schritt 3 der Rotation weiter.



WERTUNG:

- Nach jeweils 2 MAAT-Phasen findet 1 Wertung statt. Nach der 2. Wertung endet das Spiel und DEKRETE werden gewertet.
- Folgende Schritte fallen bei einer Wertung an:
 - Zählt für jedes der 4 Gebiete im OSIRIS-Bereich die Anzahl eigener BAUWERKE (Gebäude und Statuen). Statuen zählen für 2 Gebiete, also für jedes als 1 Bauwerk.
Gebiete = Papyrus / Brot / Kalkstein / Granit.
Wer die meisten Bauwerke in einem Bereich hat, erhält 3 SP.
Patt: Der Beteiligte mit dem obersten Bauwerk in dem Bereich führt.
 - TEMPELANLAGE: Jedes eigene Gebäude UND jede eigene Statue UM die Tempelanlage = 1 SP.
Jede Säule IN der Tempelanlage bringt 1 SP für jedes eigene Gebäude und jede eigene Statue in gleicher Reihe und/oder Spalte wie die Säule. Reihen und Spalten gelten über die Tempelanlage hinaus.
 - Für 1/2/3/4/5/6 errichtete eigene Statuen gibt es 1/3/6/10/15/21 SP.
 - Für jede gelbe Pyramide, die man mit seinem Zufriedenheitsmarker erreicht hat, gibt es 3 SP. Es gilt aber nur die höchste erreichte Position, also keine Kumulation. Daher kann man hier max. 15 SP machen.
 - Für jeden Produktions-Marker auf der "6" gibt es 2 SP.
 - Erhaltet die SP-Summe aus allen sichtbaren SP Eurer Gebäudereihe.
 - Zahlt die Summe aus sichtbarem Brot auf Eurer GEBÄUDEREIHE: Jedes nicht gezahlte (ggf. bewusst) Brot kostet 3 SP.

Nach der Wertung:

- Entfernt den Wertungs-Marker vom Spielplan.
- War es der **2. Wertungs-Marker**, gilt: Dekrete aufdecken. Jeder darf bis zu 3 Dekrete werten, max. 1 Dekret je Typ. Wer nun seinen MAAT-Marker an 1. Stelle der Zugreihenfolge hat = 3 SP. *Zu dritt oder viert bringt der 2. Platz auch noch 2 SP.*



Spielende:

Wer die meisten SP hat, ist der Sieger.
*Patt: Beteiligter mit mehr Schreibern gewinnt.
Bei weiterem Patt entscheidet MAAT-Marker weiter vorn.*

Leiste für Rundenzähler

