

ANKH

— BOGOWIE EGIPTU —



INSTRUKCJA



SPIS TREŚCI

OPIS GRY	2
WPROWADZENIE	3
KOMPONENTY	4
PODSTAWOWE POJĘCIA	7
Sąsiadowanie	8
Jednostki	8
Monumenty	8
Plansza Główna	9
Plansza Boga	10
Uwielbienie	11
Karty Bitwy	11
PRZYGOTOWANIE DO GRY	12
WARUNKI WYGRANEJ	13
PRZEBIEG ROZGRYWKI	13
AKCJE	14
Ruch Jednostek	15
Przyzwanie Jednostki	16
Pozyskanie Wyznawców	17
Odblokowanie Mocy Ankh	18
Kontrolowanie Strażników	18
WYDARZENIA	19
Kontrola Monumentu	20
Karawana Wielbłądów	21
Konflikt	22
Dominacja	22
Bitwa	23
Połączenie Bogów	25
Gra Połączonymi Bogami	26
Zapomniani Bogowie	27
KARTY I MOCE	28
Moce Ankh	28
Karty Bitwy	29
Bogowie Egiptu	30
Strażnicy Gatunku Ludzkiego	31
TWÓRCY	31
PODSUMOWANIE ZASAD	32



OPIS GRY

Ankh: Bogowie Egiptu to gra planszowa dla 2-5 graczy, której akcja rozgrywa się w starożytnym mitycznym Egipcie, podczas religijnej transformacji z politeizmu w monoteizm.

Każdy z rywalizujących graczy kontroluje jedno ze starożytnych egipskich bóstw. Celem każdego gracza jest zdobycie takiego poziomu **Uwielbienia**, które pozwoli mu zostać jedynym Bogiem Egiptu. Uwielbienie rośnie wraz z każdym **Monumentem** poświęconym waszemu bóstwu oraz wykuwa się w ogniu walki z innymi Bogami o władzę nad królestwem. W tym celu będziecie musieli pozyskiwać **Wyznawców**, składać ich w ofierze, aby budować Monumenty i nieustannie zwiększać **moce Ankh** swojego Boga.

W miarę upływu czasu Monumenty będą czcić różne bóstwa, do konfliktu przyłączą się mityczni **Strażnicy**, karawany wielbłądów podzielą regiony Egiptu i być może dojdzie do **połączenia** dwóch Bogów w nową boską istotę. Jednak na koniec pozostanie tylko jeden (lub żaden), jedyny Bóg Egiptu!

WPROWADZENIE

W starożytnych czasach lud zamieszkujący brzegi potężnego Nilu wzrastał w siłę, karmiony błogosławieństwami jego wód. Wraz z rozkwitem cywilizacji, rozkwitał też panteon Bogów. Ku ich czci budowano monumenty, składano ofiary i inne dowody uwielbienia. Bogowie odwdzięczali się wiedzą, narzędziami i bogactwem. Ale niektórym Bogom powodziło się lepiej niż innym.



Ci, którzy pławili się w blasku uwielbienia, stawali się potężni, silni i wpływowi. Dla własnego kaprysu, jednym wyciągnięciem ręki potrafili zmieniać świat. Postacie tych, których imiona rzadko gościły na ustach ludzi, karłały, chwiały się, a ich moce słabły. W krainie Nilu następowały zmiany. A wraz ze zmianami nadeszła wojna.

Bogowie nigdy nie byli ze sobą w najlepszych stosunkach, a teraz, gdy ich istnienie jest zagrożone, najpotężniejsze bóstwa Egiptu zbierają siły, gromadzą swoich wyznawców i maszerują na wojnę.

W końcu, gdy opadnie bitewny pył, piach pustyni spije przelaną krew, a wiatr uspokoi się w delikatne powiewy, tylko jeden Bóg zatryumfuje w nowej erze monoteizmu. Kto nim będzie?

KOMPONENTY



1x Bóg Anubis



6x Wojownik Anubisa



1x Bóg Amon



6x Wojownik Amona



1x Bóg Ozyrys



6x Wojownik Ozyrysa



1x Bogini Izyda



6x Wojownik Izydy



1x Bóg Ra



6x Wojownik Ra



10x duża podstawka (po 2 dla każdego Boga)



10x mała podstawka (po 2 dla każdego Boga)



2x Androsfinks



3x Mumia



2x Olbrzymi Skorpion



2x Apep



3x Satet



3x Kocie Mumie



30x Wielbłąd



1 Mapa



1 plansza
Uwielbienia



1 Plansza
Główna



5 plansz Bogów



5 plansz Połączonych Bogów



5 kart Pomocy
Gracza



35 kart Bitwy (po 7 dla każdego Boga)



6 kart Opisu Strażników



75 żetonów Ankh
(po 15 dla każdego Boga)



5 plastikowych żetonów Ankh
(po 1 dla każdego Boga)



70 żetonów
Wyznawców



1 plastikowy
znacznik
Wydarzenia



4 znaczniki Akcji



10 żetonów Piramid



10 żetonów Świątyń



10 żetonów Obelisków



4 plastikowe podstawki
znaczników Akcji



2 żetony Miast



8 żetonów Kolejności
Konfliktów



1 żeton Amona



3 żetony Słońca



1 żeton
Przechylenia Szali



3 żetony
Zaświatów



1 Księga
Scenariuszy



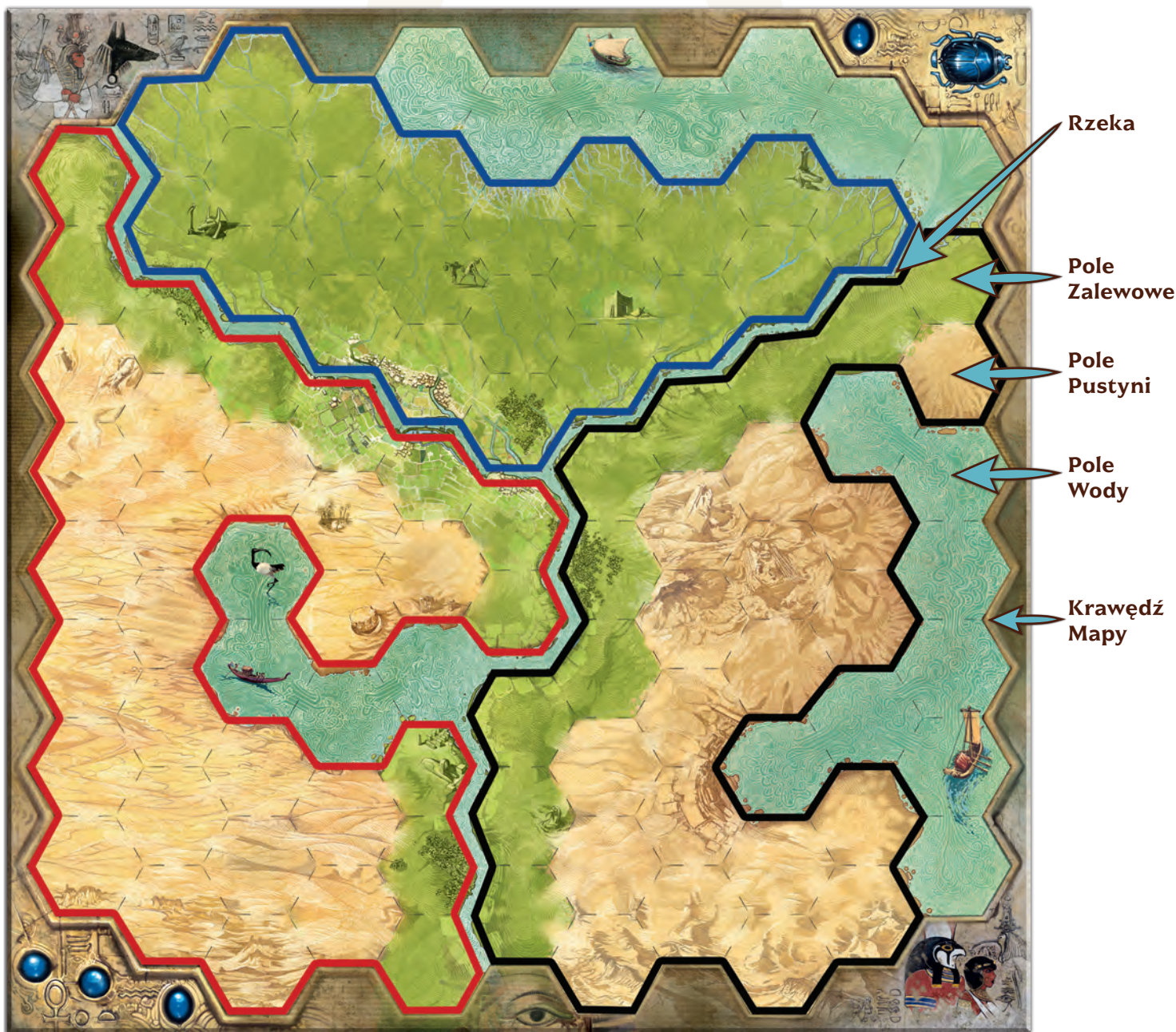
1 Instrukcja

PODSTAWOWE POJĘCIA

MAPA

Gra *Ankh: Bogowie Egiptu* rozgrywana jest na Mapie przedstawiającej starożytny Egipt, którego ziemie potężna rzeka Nil dzieli na trzy odrębne **regiony**: Deltę Nilu, Wschodni Egipt i Zachodni Egipt. W przypadku niektórych scenariuszy, a także w wyniku wydarzeń w grze, **Karawany Wielbłądów** dokonają dalszych podziałów tych regionów na dwa lub więcej mniejszych regionów, co może znacznie wpłynąć na równowagę sił. Każdy region Mapy składa się

z wielu sześciokątnych **pól**, które mogą symbolizować tereny **Zalewowe** (zielone) lub **Pustynie** (żółte). Każde pole może być albo puste, albo zajmowane przez dokładnie **1 jednostkę** lub **Monument**. Niebieskie pola to pola Wody i standardowo nie można ich zajmować. Pola **Wody** liczą się jako część każdego regionu, z którym sąsiadują, i są uważane za sąsiadujące ze wszystkimi otaczającymi je polami. Podczas rozgrywki w każdym regionie będą toczyć się **Konflikty**, w których Bogowie będą walczyć o zostanie jedynym Bogiem Egiptu.



SĄSIADOWANIE

Jednostki i Monumenty **sąsiadują** ze sobą, jeśli zajmują przylegające do siebie i rozdzielone wspólną krawędzią pola oraz tylko wtedy, gdy **znajdują się w tym samym regionie**. Pola rozdzielone przez Rzekę lub Wielbłąda **nie** sąsiadują ze sobą. Dotyczy to **WSZYSTKICH** przypadków, w których używany jest termin „sąsiadujący”.



Przykład: Ten Wojownik sąsiaduje z Piramidą, ale **nie** sąsiaduje z Olbrzymim Skorpionem, który znajduje się w innym regionie.

JEDNOSTKI

Każdy z Bogów Egiptu reprezentowany jest przez jego dużą figurkę i towarzyszy mu jego własna grupa Wojowników. Podczas rozgrywki gracze mogą również zyskać kontrolę nad mitycznymi istotami zwanymi Strażnikami. Twoje jednostki, kiedy nie są używane, znajdują się w twojej puli, obok twojej planszy Boga.

Każda jednostka ma podstawową siłę równą 1, ale indywidualne zdolności Strażnika, moce Boga lub moce Ankh mogą zwiększyć tę wartość.



Bogowie: Bogowie Egiptu to potężni nieśmiertelni, z których każdy posiada własne unikatowe zdolności. **BOGÓW NIGDY NIE MOŻNA ZABIĆ!** Nawet jeśli jakiś efekt nakazuje zabicie wszystkich jednostek, nie dotyczy to Bogów.



Wojownicy: Każdy Bóg ma własną armię 6 Wojowników, którzy mogą toczyć bitwy i kontrolować obszary strategiczne.



Strażnicy: Istnieje wiele legendarnych stworzeń i pomniejszych bożków, gotowych służyć każdemu Bogu, który wykaże się wystarczającą mocą. Każdy Strażnik ma unikatową zdolność, a także użycza swojej siły w bitwie. Gracze mogą zyskać kontrolę nad Strażnikami, odblokowując moce Ankh (patrz strona 18).



Karawany Wielbłądów używane są do podziału Mapy na mniejsze regiony. Należy pamiętać, że chociaż Wielbłądy również są reprezentowane przez plastikowe figurki, **nie** są one uważane za jednostki na potrzeby zasad gry i nie są kontrolowane przez żadnego z graczy.

MONUMENTY

Bogowie Egiptu czerpią moc ze stawianych ku ich czci Monumentów, a kontrolowanie Monumentów przysparza Bogom więcej Wyznawców, co jest niezbędne do dalszego zwiększania mocy Boga. W grze występują 3 rodzaje Monumentów: Obeliski, Świątynie i Piramidy. Monument jest kontrolowany przez Boga, jeśli jest do niego dołączony jeden z żetonów Ankh tego Boga. Każdy Monument może być jednocześnie kontrolowany tylko przez jednego Boga. Monument bez żetonu Ankh jest neutralnym Monumentem.

Obelisk



Piramida



Świątynia



Gracze używają swoich żetonów Ankh, aby oznaczyć kontrolowane przez siebie Monumenty.

PLANSZA GŁÓWNA

W trakcie rozgrywki gracze na zmianę wykonują **akcje**, polegające na poruszaniu swoich jednostek na Mapie w celu przejęcia kontroli nad kluczowym terytorium, przyzywaniu Wojowników i Strażników do walki z przeciwnikami, pozyskiwaniu nowych Wyznawców i odblokowywaniu nowych mocy Ank. Wszystkie te 4 dostępne akcje są przedstawione w górnej części Planszy Głównej jako oddzielne **tory Akcji**, każdy z własnym znacznikiem Akcji. Za każdym razem, gdy gracz wykonuje określoną akcję, jej znacznik Akcji jest przesuwany o 1 pole w prawo wzdłuż swojego toru. (Akcje zostały szczegółowo opisane na stronie 14). Kiedy znacznik Akcji dotrze na ostatnie pole swojego toru, wywołuje to określone **wydarzenie**.

Uwaga: Początkowa pozycja każdego znacznika Akcji zależy od liczby graczy na początku rozgrywki. Przykładowo w grze 3-osobowej każdy znacznik Akcji należy ustawić na polu „3”, jak pokazano na poniższej ilustracji. Za każdym razem, gdy znacznik Akcji dotrze do końca swojego toru Akcji, wywoływane jest wydarzenie, a znacznik Akcji powraca na początkową pozycję swojego toru.

Wskazówka: Aby uniknąć pomyłek, możecie zakryć żetonami Ank nieużywanego Boga te pola każdego z torów Akcji, których nie używacie w danej rozgrywce.

Tor Wydarzeń, przedstawiony w dolnej części Planszy Głównej, służy jako oś czasu gry. Kiedy wybrana przez gracza akcja wywołuje wydarzenie, znacznik Wydarzenia przesuwany jest o 1 pole na torze Wydarzeń, wywołując określone wydarzenie. Zostało to szczegółowo omówione na stronie 19.

Początkowe pozycje znaczników Akcji w rozgrywkach dla 5, 4, 3 lub 2 graczy.

Wydarzenie: Kontrola Monumentu

Wydarzenie: Konflikt

Wydarzenie: Karawana Wielbłądów



PLANSZA BOGA

Każdy Bóg Egiptu ma własną planszę, która opisuje jego boską naturę. Każdy Bóg ma unikatową **zdolność Boga**, która jest dostępna od początku gry. W miarę postępów w grze i zdobywania kolejnych Wyznawców Bogowie mogą odblokowywać **moce Ankh**, które dają im nowe możliwości.

12 dostępnych do odblokowania mocy Ankh podzielonych jest na 3 poziomy i odpowiednio rozmieszczonych w 3 kolumnach na planszy Boga. Bóg może mieć odblokowane do 2 mocy Ankh w każdej kolumnie (dwie moce 1. poziomu, dwie moce 2. poziomu i dwie moce 3. poziomu). Odblokowanie mocy Ankh może również zapewnić mu służbę legendarnych Strażników (patrz strona 18).

Odblokowana Moc Ankh
Zablokowana Moc Ankh



AMON UKRYTY

NIEWIDZIALNE SIŁY
Raz podczas każdego Konfliktu, możesz zagrać 2 karty Bitwy w jednej Bitwie. Rozpatrz obydwie, dodając ich premie do siły.
(Musisz zadeklarować, że zagrasz 2 karty, zanim przeciwnicy wybiorą swoje karty).

MOCE ANKH	
MAJESTATYCZNY Wygraj Bitwę: Zyskaj 3	OLŚNIEWIAJĄCY Jeśli kontrolujesz min. 3 Monumenty tego samego rodzaju podstawowa siła twojego Boga wynosi 3.
NATCHNIONY Budowa Monumentu kosztuje cię 0	ŻĄDNY OBELISKÓW Początek Bitwy: Przesuń dowolną liczbę swoich jednostek na pola sąsiadujące z twoimi Obeliskami w tym regionie.
WSZECHOBCZNY Początek Konfliktu: Zyskaj 1 za każdy region, w którym masz jednostki.	ŻĄDNY ŚWIĄTYN Każda z twoich Świątyń zapewnia ci +2 siły w jej regionie, o ile sąsiaduje z nią twoja jednostka.
WIELBIONY Podczas akcji Pozyskanie Wyznawców zyskaj +1	ŻĄDNY PIRAMID Przyzwanie Jednostki: Możesz przyzwać po 1 dodatkowej jednostce w sąsiedztwie każdej z twoich Piramid.
CHWALEBNY Wygraj Bitwę posiadając przewagę min. 3 punktów siły: Zyskaj 3 punkty Uwielbienia (zamiast 1).	WSPANIAŁOMYSŁNY Jeśli podczas przegranej Bitwy miałeś min. 2 jednostki: Zyskaj 2 punkty Uwielbienia.
ŁASKAWY Dopóki jesteś na czerwonych polach Uwielbienia, za każdym razem gdy zyskujesz Uwielbienie, zyskaj 1 dodatkowe.	CZCZONY Po każdej z twoich Bitew możesz poświęcić 2 , aby zyskać 1 punkt Uwielbienia.

1

2

3

Zdolność Boga
Symbol Strażnika
Poziom Moc Ankh



UWIELBIENIE

Uwielbienie jest miarą tego, jak bardzo ludność Egiptu czci danego Boga. Aktualny poziom Uwielbienia każdego Boga jest oznaczony żetonem Ankh na planszy Uwielbienia. Każdy Bóg rozpoczyna grę na pierwszym polu toru Uwielbienia (najniższe czerwone pole), a gdy zdobywa więcej Uwielbienia, jego żeton Ankh przesuwa się w górę toru. Jeśli Bóg osiągnie ostatnie (najwyższe) pole na torze Uwielbienia, natychmiast wygrywa grę. Ponadto każdy Bóg, któremu do końca 4. wydarzenia Konfliktu nie uda się zdobyć wystarczającego poziomu Uwielbienia, aby wyjść poza czerwone pola, zostanie **zapomniany** i wyeliminowany z gry.



Jeśli kilka żetonów Ankh jest ułożonych na tym samym polu toru Uwielbienia, kolejność żetonu w stosie (od góry do dołu) wskazuje, który Bóg ma wyższy poziom Uwielbienia niż pozostali współdzielący to pole. Żeton na wierzchu stosu reprezentuje największe Uwielbienie, a ten na samym dole reprezentuje najmniejsze Uwielbienie na tym polu. Kiedy żeton Ankh danego Boga przesuwa się na pole zajmowane przez inne żetony, nowy żeton zawsze trafia na wierzch stosu.

WAŻNE: *Ilekoć kilku graczy zyska lub straci punkty Uwielbienia w tym samym czasie, rozpatrywanie tego efektu zacznijcie od gracza z najmniejszym Uwielbieniem i postępujcie w kolejności rosnącej, aż do gracza z największym Uwielbieniem.*

KARTY BITWY



Każdy z graczy posiada własny zestaw 7 kart Bitwy. Te karty są używane podczas wydarzeń Konfliktu i zapewniają premię do siły bojowej gracza wraz z efektem specjalnym. Gracze nie odzyskują zagranych przez siebie kart Bitwy automatycznie. Pozostają one odkryte na stole, aby wszyscy gracze mogli je widzieć, więc wybór odpowiedniej karty w odpowiednim momencie ma kluczowe znaczenie.

Premia Siły
Bojowej

Tytuł Karty



Efekt Specjalny

PRZYGOTOWANIE DO GRY



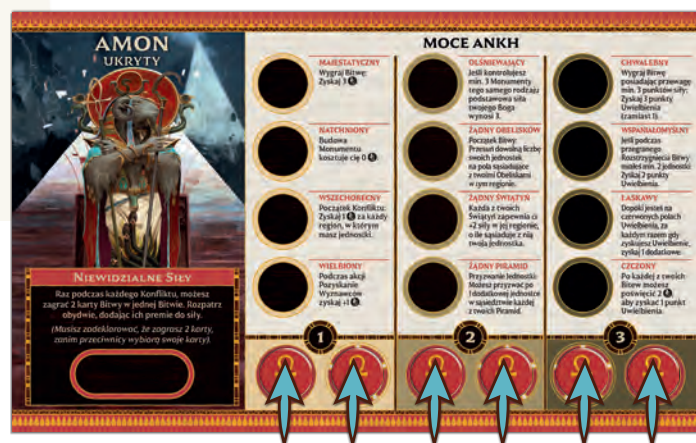
1 Każdy gracz wybiera jednego spośród dostępnych potężnych Bogów Egiptu i bierze następujące komponenty należące do tego Boga:

- figurkę Boga
- 6 figurek Wojowników
- planszę Boga
- planszę Połączonego Boga
- żetony Ankh
- zestaw 7 kart Bitwy
- kartę Pomocy Gracza
- Jeśli gracz wybrał Ra, bierze także 3 żetony Słońca. Jeśli gracz wybrał Ozyrysa, bierze także 3 żetony Zaświatów. Jeśli gracz wybrał Amona, bierze także żeton Amona.

2 Każdy gracz rozpoczyna z 1 żetonem Wyznawcy. Pozostałe żetony Wyznawców odłóżcie na bok do zasobów ogólnych, tak aby wszyscy gracze mieli do nich swobodny dostęp.

WAŻNE: Liczba Wyznawców nie jest ograniczona. Gdy w zasobach ogólnych zabraknie żetonów, użyjcie dowolnego zamiennika.

3 Każdy z graczy umieszcza 6 swoich żetonów Ankh na swojej planszy Boga, po jednym na każdym z pól w dolnym rzędzie poniżej zablokowanych mocy Ankh. Pozostałe żetony Ankh gracze trzymają obok swojej planszy Boga, tworząc osobiste pule żetonów Ankh.



WARUNKI WYGRANEJ



Istnieją trzy sposoby, aby zostać jedynym Bogiem Egiptu i wygrać grę:

- Gracz wygrywa natychmiast, gdy jego żeton Ankh osiągnie ostatnie (najwyższe) pole toru Uwielbienia.
- Gracz wygrywa natychmiast, jeśli jest jedynym Bogiem pozostałym w grze po czwartym wydarzeniu Konflikty. (Jeśli na tym etapie nie zostanie w grze żaden z Bogów, gra kończy się remisem, a Egipt staje się ateistyczny).
- Jeśli żaden z powyższych warunków nie jest spełniony, po rozpatrzeniu ostatniego wydarzenia na torze Wydarzeń grę wygrywa gracz z najwyższym poziomem Uwielbienia.

PRZEBIEG ROZGRYWKI



Rozgrzywka w Ankh przebiega w turach. Podczas swojej tury, gracz wykonuje 1 lub 2 akcje. Niekiedy akcja gracza wywołuje również wydarzenie. Po całkowitym rozpatrzeniu akcji gracza i wydarzenia (o ile zostało wywołane), tura aktualnego gracza kończy się i swoją turę rozgrywa następny w kolejności gracz.



- 4 Losowo wybierzcie pierwszego gracza (lub przydzielcie tę rolę graczowi, który posiada najwięcej kotów). Kolejność pozostałych graczy jest zgodna z zajmowanymi przez nich miejscami przy stole, w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.
- 5 W odwrotnej kolejności – zaczynając od ostatniego gracza – każdy gracz umieszcza swój plastikowy żeton Ankh na pierwszym (najniższym) polu toru Uwielbienia, tworząc stos. W ten sposób żeton Ankh pierwszego gracza powinien znajdować się na wierzchu stosu, co oznacza, że zaczyna on z najwyższym poziomem Uwielbienia.
- 6 Umieśćcie 4 znaczniki Akcji na ich torach Akcji w górnej części Planszy Głównej, na początkowych polach odpowiadających liczbie graczy.
- 7 Znacznik Wydarzenia umieśćcie na pierwszym polu toru Wydarzeń.
- 8 Wybierzcie scenariusz z Księgi Scenariuszy (losowo lub wspólnie przez wszystkich graczy). Każdy scenariusz określa liczbę graczy, mogących go rozegrać. Upewnijcie się, że wybrany scenariusz odpowiada waszej liczbie graczy.
- 9 Umieśćcie na Mapie Monumenty (Piramidy, Świątynie i Obeliski), żetony Kolejności Konfliktów i Wielbłądy, jak pokazano na schemacie przygotowania scenariusza (nie wszystkie scenariusze będą wymagały umieszczenia Wielbłądów). Pozostałe Monumenty, żetony Kolejności Konfliktów, żeton Przechylenia Szali i Wielbłądy odłóżcie do zasobów ogólnych.

Uwaga: Żetony Kolejności Konfliktów nie wskazują określonego pola na Mapie. Są przypisane do całego regionu.

- 10 Umieśćcie na Mapie swoje jednostki i żetony Ankh (na kontrolowanych przez siebie Monumentach), jak pokazano to w przygotowaniu scenariusza. W przygotowaniu scenariusza pierwszy gracz jest określany jako „Gracz 1”, gracz siedzący na lewo od niego jako „Gracz 2” itd.
- 11 Wybierzcie (losowo lub wspólnie przez wszystkich graczy) po jednej karcie Strażnika 1. poziomu, 2. poziomu i 3. poziomu i połóżcie je obok Mapy. Następnie obok kart wybranych Strażników umieśćcie odpowiednią liczbę ich figurek, zależną od liczby graczy:
 - **2 graczy:** użyjcie po 1 figurce Strażnika każdego rodzaju
 - **3 graczy:** użyjcie po 2 figurki Strażników każdego rodzaju
 - **4 lub 5 graczy:** użyjcie wszystkich dostępnych figurek Strażników każdego rodzaju (3 dla Strażników z małą podstawką, 2 dla Strażników z dużą podstawką).
- 12 Wykonajcie wszystkie polecenia Dodatkowych Zasad Przygotowania, zgodnie z zaleceniami zawartymi w Księdze Scenariuszy.

Jesteście gotowi do gry!

AKCJE



W grze dostępne są 4 akcje, które gracz może wykonać w swojej turze:

- **Ruch Jednostek**
- **Przyzwanie Jednostki**
- **Pozyskanie Wyznawców**
- **Odblokowanie Mocy Ankh**

Każda z tych akcji ma swój własny tor na Planszy Głównej. Aby wybrać akcję, gracz przesuwa odpowiedni znacznik Akcji o 1 pole w prawo na jej torze, a następnie w całości wykonuje tę akcję. Gracz może wybrać akcję, nawet jeśli nie jest w stanie jej rozpatrzyć.

Jeśli wybrany znacznik Akcji dotrze na skrajne z prawej pole jej toru (z białym tłem), wywoła to wydarzenie.

Najpierw całkowicie rozpatrz akcję gracza, która wywołała wydarzenie. Następnie przesuń znacznik Wydarzenia o 1 pole

na torze Wydarzeń i rozpatrz to wydarzenie. Po rozpatrzeniu wydarzenia przestaw znacznik Akcji na jego początkową pozycję na tym torze Akcji (na pole odpowiadające liczbie graczy rozpoczynających rozgrywkę). Wydarzenia zostały szczegółowo omówione na stronie 19.

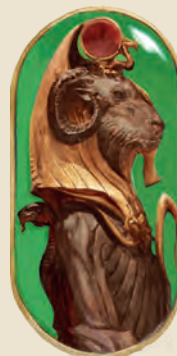
WAŻNE: Jeśli gracz swoją pierwszą akcją wywołał wydarzenie, nie może już w tej turze wykonać swojej drugiej akcji.

Po wykonaniu swojej pierwszej akcji, jeśli gracz nie wywołał wydarzenia, musi wybrać drugą akcję. Tor związany z tą drugą akcją musi znajdować się poniżej toru pierwszej akcji, wybranej przez tego gracza wcześniej w tej samej turze.

UWAGA: Nawet jeśli z jakiegoś powodu gracz nie może rozpatrzyć swojej drugiej akcji, nadal musi przesunąć wybrany znacznik Akcji. Jedynymi przypadkami, w których gracz w swojej turze przesuwa pojedynczy znacznik Akcji, są sytuacje, w których gracz swoją pierwszą akcją wywołuje wydarzenie, pierwszą wybraną akcją jest Odblokowanie Mocy Ankh lub jeśli Bogowie są połączeni (patrz strona 25).



Przykład: Grający **Amonem** wybiera Przyzwanie Jednostki jako swoją pierwszą akcję i przesuwa ten znacznik Akcji o 1 pole w prawo ❶. W ramach drugiej akcji może wykonać Pozyskanie Wyznawców ❷ lub Odblokowanie Mocy Ankh ❸, ale nie może wybrać akcji Ruch Jednostek, ponieważ tor tej akcji jest powyżej Przyzwania Jednostki. Nie może także ponownie wybrać Przyzwania Jednostki. Jeśli zdecyduje się na Odblokowanie Mocy Ankh, to po rozpatrzeniu tej akcji wywołuje wydarzenie Konflikty ❹.



RUCH JEDNOSTEK

Właściwe rozstawienie jednostek na Mapie jest kluczowe dla pełnego wykorzystania swojej obecności w każdym regionie. Wiele sytuacji w grze wymaga, aby jednostki sąsiadowały z inną jednostką lub Monumentem. Niekiedy bardzo korzystne może być po prostu zajęcie pola, aby nie mogli tego zrobić przeciwnicy.

Wykonując akcję Ruch Jednostek, gracz może poruszyć **każdą** ze swoich jednostek znajdujących się na Mapie o 1, 2 lub 3 pola.

Jednostki mogą poruszać się po polach zajmowanych przez jednostki dowolnego gracza, Monumenty i inne żetony, przez pola Wody, Rzeki i Karawany Wielbłądów, ale muszą zakończyć swój ruch na pustym polu, niebędącym polem Wody. Każde pole Mapy może być zajmowane jednocześnie tylko przez 1 jednostkę lub 1 Monument.

Uwaga: Ruch Jednostek nie wpływa na zmianę kontroli Monumentu. Gracze zdobywają (lub tracą) kontrolę nad Monumentami podczas wydarzeń Kontroli Monumentu.



Przykład: Grający **Amonem** wykonuje akcję Ruch Jednostek i **1** porusza swojego Boga o 3 pola, przez jednego ze swoich Wojowników, kończąc ruch w sąsiedztwie neutralnego Obelisku. Następnie **2** porusza Wojownika o 3 pola, kończąc ruch w sąsiedztwie neutralnej Piramidy. Wojownik może poruszyć się przez pole Wody i przez Piramidę, ponieważ kończy swój ruch na pustym polu.

3 Gracz chciałby poruszyć swojego Wojownika na pole sąsiadujące z neutralną Świątynią, ale jednostki **Ra** blokują docelowe pola. Porusza więc swojego Wojownika tylko o 2 pola, przez Wojownika **Ra** i Rzekę. Na koniec **4** decyduje się w ogóle nie ruszać swojego ostatniego Wojownika.

PRYZYWANIE JEDNOSTKI

Bogowie dysponują ogromną mocą, ale nawet oni potrzebują wsparcia ze strony Wojowników i Strażników, aby zdominować swym kultem całą krainę.

Akcja Przyzwanie Jednostki pozwala graczowi wybrać 1 jednostkę ze swojej puli (Wojownika lub Strażnika) i umieścić ją

na Mapie. Ta jednostka musi zostać umieszczona na pustym polu, niebędącym polem Wody, sąsiadującym z jedną z jednostek tego gracza, które już znajdują się na Mapie, lub obok Monumentu kontrolowanego przez tego gracza (pamiętaj, że sąsiedowanie wymaga, aby pola znajdowały się w tym samym regionie).



Przykład: Grający **Amonem** wykonuje akcję Przyzwanie Jednostki i umieszcza Mumię ze swojej puli na pustym polu sąsiadującym z kontrolowaną przez siebie Świątynią ①. Grający **Amonem** mogą wybrać dowolne pole oznaczone na powyższym rysunku jako ②, ponieważ

te pola są puste i sąsiadują z innymi jednostkami **Amo-**
na lub kontrolowaną przez niego Świątynią. Nie mógłby
wybrać pól oznaczonych **3**, ponieważ nie znajdują się
w tym samym regionie co jego Wojownik, a więc z nim
nie sąsiadują.

POZYSKANIE WYZNAWCÓW

Każda boska istota potrzebuje wiernych Wyznawców, którzy wykonają każdy jej rozkaz. Wyznawcy są kluczem do budowy nowych Monumentów ku czci Bogów i odblokowywania mocy Ankh.

Wykonując akcję Pozyskanie Wyznawców, gracz zyskuje Wyznawców w liczbie równej liczbie Monumentów (znajdujących się pod jego kontrolą lub neutralnych), z którymi sąsiaduje co najmniej 1 jednostka tego gracza. Gracz dobiera odpowiednią liczbę żetonów Wyznawców z zasobów ogólnych i dodaje je do swojej puli.



Przykład: W sytuacji przedstawionej powyżej, grający **Izydą** wykonuje akcję Pozyskanie Wyznawców i zyskuje łącznie 3 Wyznawców z następujących Monumentów: z kontrolowanego przez siebie Obelisku 1, sąsiadującej z jej Wojownikami neutralnej Świątyni 2 oraz sąsiadującej z jej Wojownikami neutralnej Piramidy 3. Nie zyskuje

Wyznawców za kontrolowaną przez siebie Piramidę 4, ponieważ nie sąsiaduje z nią żadna jednostka **Izdy**, ani z neutralnej Piramidy 5, ponieważ jej Wojownik znajduje się w innym regionie, a więc z nią nie sąsiaduje. Nie zyskuje również Wyznawców z Obelisku 6, ponieważ jest on kontrolowany przez **Amona**.

ODBLOKOWANIE MOCY ANKH

Plansza Boga przedstawia wszystkie dostępne w grze moce Ankh. Mocy Ankh można używać dopiero po ich odblokowaniu poprzez wykonanie akcji Odblokowanie Mocy Ankh. Moce Ankh są podzielone na 3 poziomy i przedstawione na planszy Boga w 3 kolumnach. Każdy Bóg może mieć odblokowane maksymalnie 2 moce Ankh każdego poziomu.

Do oznaczania odblokowanych mocy Ankh używane są żetony Ankh umieszczone w rzędzie w dolnej części planszy Boga, po 2 żetony Ankh poniżej każdej z kolumn. Za każdym razem, gdy gracz wykonuje akcję Odblokowanie Mocy Ankh, przesuwa skrajny lewy żeton Ankh z dolnego rzędu do wybranej przez siebie mocy Ankh w tej samej kolumnie. Oznacza to, że dwie moce Ankh 1. poziomu muszą zostać odblokowane, zanim będzie można odblokować moc 2. poziomu itd. Za każdym razem, gdy zostanie odblokowana moc Ankh, gracz **musi** poświęcić swoich Wyznawców w liczbie równej poziomowi odblokowywanej mocy Ankh (1, 2 lub 3). Poświęceni Wyznawcy są zwracani z puli gracza do zasobów ogólnych.

Jeśli gracz nie ma w swojej puli wystarczającej liczby Wyznawców lub odblokował już wszystkie swoje moce Ankh, nadal może wykonywać akcję Odblokowanie Mocy Ankh, przesuując odpowiedni znacznik Akcji na jej torze, ale nie uzyskuje z niej żadnej korzyści (ale też nie poświęca żadnych Wyznawców).

Kontrolowanie Strażników



Niekiedy, gdy gracz wykonuje akcję Odblokowanie Mocy Ankh, odkrywa symbol Strażnika na planszy Boga. Oznacza to, że Bóg zdobył wystarczającą moc, aby przekonać Strażnika, by ten mu służył.

Kiedy gracz odkryje symbol Strażnika w kolumnie mocy 1. poziomu na swojej planszy Boga, zyskuje kontrolę nad **1 figurką** z karty Strażnika 1. poziomu i dodaje ją do swojej puli. Podobnie, po odkryciu symbolu Strażnika w kolumnie mocy 2. poziomu, zyskuje kontrolę nad Strażnikiem 2. poziomu itd. W każdym przypadku, jeśli nie ma już dostępnych figurek na tej karcie Strażnika, gracz nic nie zyskuje.

Kiedy gracz dodaje figurkę Strażnika do swojej puli, dołącza do niej jedną ze swoich podstawek odpowiedniego rozmiaru. Pozwoli to w łatwy sposób rozróżnić, który gracz kontroluje danego Strażnika, gdy ten znajduje się na Mapie. Jeśli gracz nie dysponuje podstawką o odpowiednim rozmiarze, nie może dobrać figurki Strażnika. Strażników z puli gracza można przyzywać na Mapę za pomocą akcji Przyzwanie Jednostki.



AMON UKRYTY		MOCE ANKH					
NIEWIDZIALNE SIŁY Raz podczas każdego Konfliktu, możesz zagrać 2 karty Bitwy w jednej Bitwie. Rozpatrz obydwie, dodając ich premie do siły. (Musisz zadeklarować, że zagraasz 2 karty, zanim przeciwnicy wybiorą swoje karty).	MAJESTATYCZNY Wygraj Bitwę: Zyskaj 3.	NATCHNIONY Budowa Monumentu: Kosztuje cię 0.	WSPANIAŁOMYSŁNY Jeśli podczas przegranej Rozstrzygnięcia Bitwy miałeś min. 2 jednostki: Zyskaj 2 punkty Uwielbienia.	ŁASKAWY Dopóki jesteś na czerwonych polach Uwielbienia, za każdym razem gdy zyskujesz Uwielbienie, zyskaj 1 dodatkowe.	CZCZONY Po każdej z twoich Bitew możesz poświęcić 2, aby zyskać 1 punkt Uwielbienia.	ŻADNY OBELISKÓW Początek Bitwy: Przesuń dowolną liczbę swoich jednostek na pola sąsiadujące z twoimi Obeliskami w tym regionie.	ŻADNY ŚWIĄTYŃ Każda z twoich Świątyń zapewnia ci +2 siły w jej regionie, o ile sąsiaduje z nią twoja jednostka.
WIELBIONY Podczas akcji Pozyskanie Wyznawców zyskaj +1.	ŻADNY PIKAMID Przyzwanie Jednostki: Możesz przyzwać po 1 dodatkowej jednostce w sąsiedztwie każdej z twoich Piekamid.	ŻADNY PIKAMID Przyzwanie Jednostki: Możesz przyzwać po 1 dodatkowej jednostce w sąsiedztwie każdej z twoich Piekamid.	ŻADNY PIKAMID Przyzwanie Jednostki: Możesz przyzwać po 1 dodatkowej jednostce w sąsiedztwie każdej z twoich Piekamid.	ŻADNY PIKAMID Przyzwanie Jednostki: Możesz przyzwać po 1 dodatkowej jednostce w sąsiedztwie każdej z twoich Piekamid.	ŻADNY PIKAMID Przyzwanie Jednostki: Możesz przyzwać po 1 dodatkowej jednostce w sąsiedztwie każdej z twoich Piekamid.	ŻADNY PIKAMID Przyzwanie Jednostki: Możesz przyzwać po 1 dodatkowej jednostce w sąsiedztwie każdej z twoich Piekamid.	ŻADNY PIKAMID Przyzwanie Jednostki: Możesz przyzwać po 1 dodatkowej jednostce w sąsiedztwie każdej z twoich Piekamid.

Przykład: Grający **Amonem** wykonuje akcję Odblokowanie Mocy Ankh. Żeton Ankh umieszczony najbardziej po lewej w dolnej części jego planszy Boga znajduje się w kolumnie mocy 1. poziomu. Aby móc odblokować moc Ankh 1. poziomu, gracz musi poświęcić 1 ze swoich Wyznawców. Gracz decyduje się na odblokowanie mocy

Natchniony i przesuwa skrajny lewy żeton Ankh na to pole. W ten sposób odkrywa symbol Strażnika, który daje mu kontrolę nad Strażnikiem 1. poziomu. Dobiera jego figurkę i, po dołączeniu do niej podstawki w swoim kolorze, umieszcza w swojej puli.

WYDARZENIA



W miarę jak narasta spór między Bogami, doniosłe wydarzenia wyznaczają upływ czasu. Wznoszone są monumenty, karawany dzielą kraj, a gwałtowne konflikty zmieniają układ sił. Wszystkie te zdarzenia są reprezentowane na torze Wydarzeń, który służy jako oś czasu gry.

Kiedy znacznik Akcji dotrze na skrajne prawe pole na swoim torze, po rozpatrzeniu akcji, wywoływane jest wydarze-

nie. Przesuń znacznik Wydarzenia na następne pole na torze Wydarzeń. Następnie rozpatrz wydarzenie przedstawione na tym polu. Istnieją dwa rodzaje pól wydarzeń: wydarzenia indywidualne (okrągłe pola) i Konflikty (kwadratowe pola). Wydarzenia indywidualne dotyczą wyłącznie tego gracza, który je wywołał. Natomiast Konflikty angażują wszystkich graczy.

Po rozpatrzeniu wydarzenia znacznik Akcji przesuwa się na początkowe pole swojego toru, odpowiadające liczbie graczy, którzy rozpoczęli tę rozgrywkę.



Przykład: W ramach swojej pierwszej akcji grający **Izyda** wykonuje Pozyskanie Wyznawców i przesuwa ten znacznik Akcji na skrajne prawe pole na tym torze Akcji ①. Po całkowitym rozpatrzeniu akcji Pozyskanie Wyznawców, grający **Izyda** przesuwa znacznik Wydarzenia o 1 pole na torze Wydarzeń, co wywołuje wydarzenie Kontrola Mo-

numentu ②. Po rozpatrzeniu wydarzenia znacznik Akcji Pozyskanie Wyznawców wraca na swoje początkowe pole na tym torze Akcji (w tym przypadku na pole odpowiadające grze 3-osobowej) ③. Gracz nie może wykonać drugiej akcji, gdyż już pierwsza wywołała wydarzenie, więc jego tura dobiega końca.

KONTROLA MONUMENTU



Monumenty to kluczowe elementy strategiczne na Mapie. Stanowią główne źródło pozyskiwania Wyznawców, pomagają Bogom w ustanawianiu przyczółków w całej krainie i mogą być wzmacniane mocami Ankh.

Kiedy gracz wywoła wydarzenie Kontrola Monumentu, przejmuje kontrolę nad 1 wybranym przez siebie neutralnym Monumentem, o ile sąsiaduje z nim co najmniej 1 jego jednostka. Gracz umieszcza jeden ze swoich żetonów Ankh ze swojej puli na tym Monumentcie, aby oznaczyć swoją kontrolę.

Jeśli w momencie wywołania tego wydarzenia na Mapie nie pozostały **żadne neutralne Monumenty**, gracz zamiast tego przejmuje kontrolę nad Monumentem kontrolowanym przez innego gracza. Gracz, który wywołał to wydarzenie, nadal musi mieć co najmniej 1 jednostkę sąsiadującą z Monumentem, który chce kontrolować. Jeśli spełnia ten warunek, to usuwa żeton Ankh innego gracza z wybranego Monumentu (zwracając go do puli właściciela) i zastępuje go własnym żetonem Ankh.

Jeśli gracz nie sąsiaduje z żadnym Monumentem lub jeśli nie ma już żetonów Ankh w swojej puli, nie otrzymuje żadnych korzyści z rozpatrzenia tego wydarzenia (choćby znacznik Wydarzenia jest nadal przesuwany).



Przykład: Grający **Izyda** wywołał wydarzenie Kontrola Monumentu. Posiada Wojownika sąsiadującego z neutralną Świątynią ①, więc może przejąć nad nią kontrolę. Nie może wybrać neutralnej Piramidy ②, ponieważ znajduje się ona w innym regionie niż jego jednostka, a więc z nią nie sąsiaduje. Nie może również zdecydować się na

przejęcie kontroli nad Obeliskiem kontrolowanym przez **Ra** ③, ponieważ na Mapie nadal znajdują się neutralne Monumenty. Grający **Izyda** przejmuje kontrolę nad neutralną Świątynią i umieszcza na niej żeton Ankh ze swojej puli ④.

KARAWANA WIELBŁĄDÓW



Za pomocą wielkich karawan wielbłądów, Bogowie są w stanie wytyczyć nowe granice dzielące krainę. Wydarzenie Karawana Wielbłądów pozwala graczowi podzielić region na 2 nowe mniejsze regiony, zmieniając równowagę sił i zakłócając plany przeciwników.

Gracz, który wywołał wydarzenie Karawana Wielbłądów, może utworzyć na Mapie linię składającą się z **maksymalnie 6 Wielbłądów** z zasobów ogólnych. Wielbłądy są umieszczane na liniach oddzielających pola, po 1 Wielbłądzie na bok sześciokąta (nie na Rzekach i polach Wody). Gracz musi stworzyć za

pomocą Wielbłądów linię łączącą dwa z następujących elementów Mapy: Rzeki, pola Wody, inne Wielbłądy lub krawędzie Mapy. Oba nowe regiony, utworzone przez ten podział, muszą mieć rozmiar **co najmniej 6 pól** (nie licząc pól Wody).

Po podzieleniu regionu na dwa nowe regiony, gracz wybiera który z nich zachowa znacznik Kolejności Konflikty z pierwotnego regionu. Następnie gracz musi wziąć z zasobów ogólnych żeton Kolejności Konflikty o najniższym dostępnym numerze i umieścić go w nowym regionie bez tego żetonu. Na koniec gracz może zamienić żeton Kolejności Konflikty z jednego z dwóch nowych regionów na dowolny żeton Kolejności Konflikty znajdujący się już na Mapie. Zmieni to kolejność rozpatrywania Konfliktów w poszczególnych regionach (patrz następna strona).



Przykład: Grający **Ra** wywołuje wydarzenie Karawana Wielbłądów. Decyduje się podzielić region Deltę Nilu i umieszcza 5 Wielbłądów, jak pokazano powyżej **A**. Mniejszy z nowo utworzonych regionów ma rozmiar 6 pól (dozwolone minimum), a linia umieszczonych przez gracza Wielbłądów, rozciąga się pomiędzy polem Wody a Rzeką. W pierwotnym regionie znajdował się

żeton Kolejności Konfliktu **1** , a grający **Ra** decyduje się przesunąć ten żeton do mniejszego z nowych regionów **B**. Następnie bierze z zasobów ogólnych żeton Kolejności Konfliktu **4** (o najmniejszym dostępnym numerze) i umieszcza go w drugim nowo utworzonym regionie **C**. Mogłby teraz zamienić jeden z żetonów z nowych regionów na inny znajdujący się na Mapie, ale nie decyduje się na to.

KONFLIKT

W boskiej walce o nieśmiertelność, konflikt jest równie krwawy, co nieunikniony. Posiadanie własnych sił w gotowości i na pozycjach, gdy wybuchnie Konflikt, jest kluczem do ostatecznego zwycięstwa. Konflikt to globalne wydarzenie, które dotyczy wszystkich regionów i angażuje wszystkich graczy. Oprócz zdecydowania, kiedy to nastąpi, gracz, który wywoła wydarzenie Konfliktu, otrzymuje również specjalną przewagę w przypadku remisu w Bitwie.



Żeton Przechylenia Szali jest zdobywany na początku każdego wydarzenia Konfliktu przez gracza, który je wywołał, i trzymany przed nim jako odkryty. Można go użyć podczas tego wydarzenia do wygrania 1 Bitwy, w której posiadacz tego żetonu remisuje z innym graczem (patrz Rozstrzygnięcie Bitwy na stronie 24). Po użyciu żeton należy odwrócić, aby zaznaczyć, że nie można go ponownie użyć w tym wydarzeniu Konfliktu. Po całkowitym rozpatrzeniu wydarzenia żeton Przechylenia Szali wraca do zasobów ogólnych. Kiedy zostanie wywołane wydarzenie Konfliktu, **każdy region** na planszy jest rozpatrywany po kolei, zgodnie z rosnącymi numerami na znajdujących się na Mapie żetonach Kolejności Konfliktów:

- Regiony, w których nie ma żadnych jednostek są ignorowane.
- Jeśli w regionie znajdują się jednostki należące tylko do 1 gracza, ten gracz **dominuje** w tym regionie (patrz dalej).
- Jeśli w regionie znajdują się jednostki należące do co najmniej 2 graczy, ci gracze toczą ze sobą **Bitwę** (patrz następna strona).



Dominacja

Jeśli podczas wydarzenia Konfliktu wszystkie jednostki w regionie należą do jednego gracza, ten gracz automatycznie dominuje w tym regionie. Po pierwsze, zyskuje 1 punkt Uwielbienia za każdą posiadaną większość Monumentów w danym regionie. Aby uzyskać większość, gracz musi kontrolować więcej Monumentów danego rodzaju w rozpatrywanym regionie niż jakikolwiek przeciwnik. Po drugie, zyskuje 1 punkt Uwielbienia za Dominację w regionie.



Przykład: Podczas wydarzenia Konfliktu **Amon** dominuje w regionie oznaczonym **3**, w którym kontroluje 2 Obeliski i 1 Piramidę. **Amon** zyskuje 1 punkt Uwielbienia za Dominację w tym regionie oraz 1 punkt Uwielbienia za kontrolowanie większości Obelisków **A**, co daje mu łącznie 2 punkty Uwielbienia. Nie zyskuje Uwielbienia za swoją Piramidę **B**, ponieważ grający **Izydą** również kontroluje 1 Piramidę w tym regionie, więc nikt nie ma większości. Grający **Izydą** kontroluje większość Świątyń (jedyną), ale ponieważ nie ma w tym regionie żadnych jednostek, nie zyskuje Uwielbienia.

Bitwa

Podczas wydarzenia Konfliktu, w każdym regionie, w którym co najmniej 2 graczy ma co najmniej 1 jednostkę, zostanie stoczona Bitwa. Każdą Bitwę tego wydarzenia Konfliktu należy rozstrzygnąć, wykonując następujące kroki:

1. Wybór i odkrycie kart

Każdy gracz, który ma co najmniej 1 jednostkę w tym regionie, wybiera w sekrecie 1 ze swoich kart Bitwy z ręki i kładzie ją zakrytą przed sobą. Następnie wszystkie wybrane karty są jednocześnie odkrywane.

2. Budowa Monumentu

Rozpatrywane są wszystkie odkryte karty Bitwy *Budowa Monumentu*, w rosnącej kolejności na torze Uwielbienia, zaczynając od gracza z najniższym poziomem Uwielbienia. Efekty kart Bitwy zostały szczegółowo opisane na stronie 29.

3. Rozpatrzenie Plagi

Rozpatrywane są wszystkie odkryte karty Bitwy *Plaga Szarańczy*. Efekty kart Bitwy zostały szczegółowo opisane na stronie 29.

4. Większość Monumentów

Dla każdego rodzaju Monumentów ustalacie, który gracz posiada ich większość. Aby mieć większość, gracz musi kontrolować więcej Monumentów określonego rodzaju w rozpatrywanym regionie niż jakikolwiek przeciwnik. Następnie przyznajcie każdemu graczowi (w rosnącej kolejności na torze Uwielbienia, zaczynając od gracza z najniższym poziomem Uwielbienia) po 1 punkcie Uwielbienia za każdą posiadaną większość.



Przykład: Podczas Bitwy grający **Izydą** kontroluje 2 Piramidy, grający **Amonem** kontroluje 1 Świątynię i 1 Piramidę, a grający **Ra** kontroluje 1 Świątynię i 1 Obelisk. Grający **Izydą** zyskuje 1 punkt Uwielbienia za kontrolowanie większości Piramid w regionie Bitwy.

Grający **Amonem** remisuje z grającym **Ra** pod względem kontrolowanych Świątyń (mają po 1), więc **Amon** nie zyskuje Uwielbienia. Grający **Ra** kontroluje większość Obelisków, ale nie ma żadnych jednostek w tym regionie, więc on także nie zyskuje Uwielbienia.

5. Rozstrzygnięcie Bitwy

Wszyscy gracze z jednostkami w tym regionie obliczają swoją łączną siłę w tej Bitwie. Każda jednostka zapewnia 1 punkt siły, ale indywidualne zdolności Strażników, moce Boga lub moce Ankh mogą zwiększyć tę wartość. Każda karta Bitwy zapewnia również premię siły bojowej, która jest dodawana do łącznej siły tego gracza (dopóki ma on jakieś jednostki w tym regionie).

Gracz z największą łączną siłą wygrywa Bitwę. Zdobywa 1 punkt Uwiełbienia i zabija wszystkie wrogie jednostki w regionie Bitwy (Wojowników i Strażników, ponieważ Bogów nigdy nie można zabić).

Jeśli co najmniej 2 graczy remisuje, uzyskując największą łączną siłę, a jeden z remisujących graczy ma odkryty żeton Przechylenia Szali, może go użyć do rozstrzygnięcia remisu na swoją korzyść i wygrania tej Bitwy.

Po użyciu żeton należy odwrócić i nie można go ponownie użyć w kolejnych Bitwach, które mają miejsce podczas tego wydarzenia Konfliktu.

Jeśli co najmniej 2 graczy remisuje pod względem największej łącznej siły, a żeton Przechylenia Szali nie zostanie użyty, wszyscy gracze przegrywają tę Bitwę. Wszystkie jednostki w regionie zostają zabite (ponownie, z wyjątkiem Bogów).

Zabite jednostki wracają do puli właścicieli.

WAŻNE: Wszystkie użyte przez graczy karty Bitwy, muszą pozostać odkryte na stole przed nimi, wyraźnie widoczne dla pozostałych graczy. To, których kart Bitwy gracz już użył (a zatem nie ma ich na ręce) jest jawną informacją, którą gracze powinni wziąć pod uwagę, próbując odgadnąć zamiary przeciwników.



Przykład: W tej Bitwie grający **Izyda** ma 4 jednostki i zagrał kartę Wylew Nilu, co zapewnia mu 4 Wyznawców, ze względu na 4 jednostki **Izydy** na polach Zalewowych. Grający **Amonem** ma 3 jednostki i zagrał kartę Susza, której efekt specjalny zostanie zmarnowany, ponieważ na polach Pustyni nie ma żadnych jednostek **Amona**. Zagrana przez grającego **Izydą** karta Wylew Nilu nie zapewnia premii do siły, więc jego łączna siła bojowa wynosi 4.

Zagrana przez grającego **Amonem** karta Susza zapewnia mu premię +1 do siły, więc jego łączna siła bojowa wynosi 4. Jest remis! Jednak grający **Izydą** nie wykorzystał jeszcze posiadanego żetonu Przechylenia Szali i decyduje się użyć go teraz, wygrywając Bitwę. **Izyda** zyskuje 1 punkt Uwiełbienia. Wojownicy **Amona** zostają zabici i wracają do jego puli, podczas gdy ich Bóg pozostaje nietknięty, ponieważ Bogów nie można zabić.

POŁĄCZENIE BOGÓW



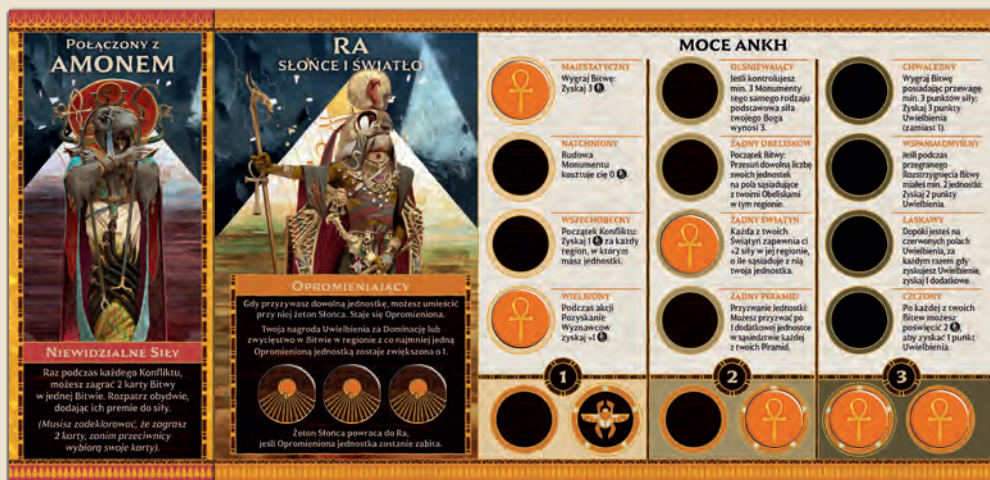
SPODOBAŁ CI SIĘ ANKH? SPRAWDŹ INNE GRY TEGO AUTORA



Wyłącznie w rozgrywkach na co najmniej 3 graczy, na koniec 3. Konfliktu, dwóm Bogom z najmniejszym Uwielbieniem (tym na 2 ostatnich pozycjach na torze Uwielbienia) grozi zapomnienie przez lud Egiptu. Aby uniknąć tego losu, ci dwaj Bogowie łączą się w jedną boską istotę. Gracze kontrolujący tych 2 Bogów do końca gry grają teraz jako zespół, wygrywając lub przegrywając razem.

Po całkowitym rozpatrzeniu 3. wydarzenia Konfliktu, wykonajcie następujące kroki w podanej kolejności:

1. Ustalcie, którzy dwaj Bogowie się połączą: Bóg na drugiej od dołu najniższej pozycji na torze Uwielbienia staje się wyższym Bogiem w tej parze połączonych Bogów, a Bóg na najniższej pozycji na torze Uwielbienia staje się pomniejszym Bogiem.
2. Zniszczcie wszystkie Monumenty kontrolowane przez pomniejszego Boga, zwracając je do zasobów ogólnych. Usuniecie także z gry figurkę Boga, Wojowników, karty Bitwy i pulę żetonów Ankh należące do pomniejszego Boga, a wszystkich jego Wyznawców przekażcie wyższemu Bogu. Wyższy Bóg może przejąć kontrolę nad Strażnikami należącymi do pomniejszego Boga, nawet jeśli już takich posiada lub nie odblokował jeszcze odpowiedniego pola mocy Ankh. Jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby podstawek w swoim kolorze i odpowiednim rozmiarze, musi wybrać, których Strażników będzie kontrolować, a pozostali zostają usunięci z gry.
3. Na torze Uwielbienia przesuniecie żeton Ankh wyższego Boga i umieścicie go na wierzchu żetonu Ankh pomniejszego Boga. Do końca gry te 2 żetony Ankh należy traktować jako całość i poruszają się one razem na torze Uwielbienia.
4. Gracz kontrolujący pomniejszego Boga dołącza jedną z dużych podstawek w swoim kolorze do figurki wyższego Boga, aby oznaczyć, że są teraz jednym Bogiem.
5. Pomniejszy Bóg dostosowuje swoje moce Ankh zgodnie z planszą wyższego Boga (prawdopodobnie odblokowując ich więcej lub mniej niż miał przed połączeniem).
6. Połączony Bóg ma specjalne zdolności obu Bogów. Obaj gracze wymieniają się swoimi planszami Połączonego Boga, umieszczając je obok swoich plansz Bogów, aby każdy z nich miał przed sobą obie zdolności połączzonego Boga.
7. Obaj gracze kontrolujący połączzonego Boga dysponują wspólną pulą Wojowników, Strażników i Wyznawców, którzy pierwotnie należeli do wyższego Boga.



Przykład: To koniec 3. wydarzenia Konflikty, a dwaj Bogowie na najniższych pozycjach na torze Uwielbienia to **Amon** i **Ra**. Teraz połączą się w jedną boską istotę (**Amon-Ra**). Ponieważ **Ra** jest na najniższej pozycji, **Ra** jest uważany za pomniejszego Boga, a **Amon** za wyższego Boga. Grający **Ra** niszczy wszystkie swoje Monumenty i usuwa z gry wszystkie swoje karty Bitwy, pulę żetonów Ankh i figurki, z wyjątkiem swojego Strażnika, który otrzymuje podstawkę koloru **Amona**. Wszystkich Wyznawców **Ra** przekażcie do puli **Amona**. Grający **Ra** dostosowuje swoje moce Ankh do mocy grającego **Amonem**. Grający **Ra** bierze planszę **Połączony z Amonem**, a grający **Amonem** bierze planszę **Połączony z Ra**. Na torze Uwielbienia grający **Amonem** przesuwają swój żeton Ankh w dół i umieszcza go na wierzchu żetonu Ankh grającego **Ra**. Te żetony Ankh będą teraz przesuwać się razem do końca gry.

Gra połączonymi Bogami

Połączenie dwóch nieśmiertelnych Bogów w jeden boski byt to kluczowy moment, który zmienia dynamikę reszty gry. Połączony Bóg ma jednocześnie dostęp do obu zdolności Boga i jest kontrolowany przez obu graczy, z których każdy w swojej turze jest ograniczony do wykonania jednej akcji. Ponadto ci dwaj gracze nie są już zobowiązani do wykonywania dwóch różnych akcji. Przykładowo jeden gracz może przyzwać jednostkę, a następnie drugi z połączonych graczy także może przyzwać jednostkę, co może znacznie przyspieszyć wywołanie wydarzenia!



Do końca gry ci dwaj gracze, których Bogowie się połączyli, nadal wykonują swoje tury w zwykły sposób, z wyjątkiem tego, że każdy gracz wykonuje tylko jedną akcję na turę, ale teraz dzielą i kontrolują tę samą wspólną pulę jednostek, Wyznawców i żetonów Ankh. Mogą w swojej turze używać zarówno obydwu zdolności Boga, jak i identycznych mocy Ankh.

WAŻNE: Gracze kontrolujący połączzonego Boga muszą zawsze synchronizować moce Ankh na swoich planszach Boga. Jeśli jeden z połączonych graczy odblokuje moc Ankh, drugi połączony gracz musi natychmiast dostosować swoją planszę Boga (choćby wszystkie moce i efekty wciąż mają zastosowanie tylko raz, w odniesieniu do połączzonego Boga).

Jeśli jeden z połączonych graczy zyska kontrolę nad nowym Strażnikiem, otrzymuje on jedną z kolorowych podstawek wyższego Boga i jest umieszczany w ich wspólnej puli jednostek do czasu przyzwania na Mapę przez któregośkolwiek z graczy.

Podczas Bitew decyzje są podejmowane wspólnie przez obu połączonych graczy za pomocą kart Bitwy wyższego Boga. Jeśli nie ma między nimi zgody, decyduje gracz wyższego Boga.

Ponieważ ich żetony Ankh na torze Uwielbienia są traktowane jako jedna całość, połączeni gracze wygrają lub przegrają razem.

KARTY I MOCE



MOCE ANKH

Poziom 1

Majestatyczny

Za każdym razem, gdy ten gracz wygrywa Rozstrzygnięcie Bitwy, zyskuje 3 Wyznawców z zasobów ogólnych. Ta moc nie działa w przypadku Dominacji.

Natchniony

Za każdym razem, gdy ten gracz podczas Bitwy rozpatruje kartę Budowa Monumentu, buduje ten Monument za darmo. Nie musi poświęcać żadnych Wyznawców.

Wszechobecny

Na początku każdego wydarzenia Konfliktu (przed rozstrzygnięciem jakiegokolwiek Bitwy) ten gracz zyskuje po 1 Wyznawcy za każdy region, w którym ma co najmniej 1 jednostkę.

Wielbiony

Za każdym razem, gdy ten gracz wykona akcję Pozyskanie Wyznawców, zyskuje 1 dodatkowego Wyznawcę.

Poziom 2

Olśniewający

Jeśli ten gracz kontroluje na Mapie łącznie co najmniej 3 Monumenty tego samego rodzaju, jego Bóg ma podstawową siłę 3 za miast 1.

Żądny Obelisków

Na początku Bitwy, w której ten gracz ma co najmniej 1 jednostkę, może przesunąć dowolną liczbę swoich jednostek z dowolnego miejsca na Mapie na puste pola sąsiadujące z Obeliskami, które kontroluje w regionie Bitwy.

Uwaga: Jeśli tę moc ma kilku graczy, używają jej w rosnącej kolejności na torze Uwielbienia, zaczynając od gracza z najniższym poziomem Uwielbienia: każdy przesunął po 1 jednostkę, do momentu gdy nie chce lub nie może przesunąć kolejnej.

Żądny Świątyń

Każda Świątynia tego gracza w regionie zapewnia mu +2 do siły, o ile sąsiaduje z nią co najmniej 1 jego jednostka. Posiadanie większej liczby jednostek sąsiadujących ze Świątynią nie zwiększa tej premii, ale jednostki, których siła zostanie zneutralizowana, nadal się liczą.

Żądny Piramid

Kiedy ten gracz wykonuje akcję Przyzwanie Jednostki, może przyzwać po 1 dodatkowej jednostce na pole sąsiadujące z każdą kontrolowaną przez siebie Piramidą. Gracz może dokonać „łańcucha przyzwań”, najpierw przyzywając te dodatkowe jednostki, a następnie przyzywając standardową jednostkę z akcji Przyzwania na pole sąsiadujące z jedną z nich.

Poziom 3

Chwalebny

Za każdym razem, gdy ten gracz wygrywa Bitwę, a jego siła jest o co najmniej 3 punkty wyższa od siły następnego najsilniejszego wroga, zyskuje 3 punkty Uwielbienia zamiast 1.

Uwaga: Gracze, którym podczas kroku Rozstrzygnięcia Bitwy nie pozostały żadne jednostki, liczą się jako posiadający siłę 0 (ignorując wszelkie premie).

Wspaniałomyślny

Za każdym razem, gdy ten gracz przegrywa Bitwę, w której podczas kroku Rozstrzygnięcia Bitwy ma co najmniej 2 jednostki, zyskuje 2 punkty Uwielbienia.

Uwaga: Rozpatrz ten efekt po tym, gdy zwycięzca zyska Uwielbienie. Jeśli tę moc ma kilku graczy, rozpatrują ją w rosnącej kolejności na torze Uwielbienia, zaczynając od gracza z najniższym poziomem Uwielbienia.

Łaskawy

Dopóki ten gracz znajduje się w czerwonej części toru Uwielbienia, za każdym razem, gdy zdobędzie jakąkolwiek liczbę punktów Uwielbienia, zyskuje 1 dodatkowy punkt Uwielbienia. Jeśli gracz znajduje się na ostatnim czerwonym polu toru i zyskuje Uwielbienie, nadal zyskuje 1 dodatkowy punkt Uwielbienia.

Uwaga: Wygrana Bitwa lub Dominacja w regionie liczą się jako pojedynczy przypadek zyskania Uwielbienia, nawet jeśli istnieje wiele efektów zmieniających liczbę zyskiwanych punktów. Podobnie wszystkie wygrane większości Monumentów w regionie liczą się jako pojedynczy przypadek zyskania Uwielbienia. W każdym z tych przypadków gracz zyskuje tylko +1 punkt Uwielbienia dzięki mocy Łaskawy. Tak więc, dzięki tej mocy gracz może zyskać do 2 dodatkowych punktów Uwielbienia w każdym regionie: 1 za Dominację lub wygranie Bitwy i 1 za wygranie dowolnej większości Monumentów.

Czczony

Po każdej Bitwie, w której ten gracz uczestniczył (zagrał kartę Bitwy), może poświęcić 2 Wyznawców, aby zyskać 1 punkt Uwielbienia. Jeśli kilku graczy korzysta z tej mocy, rozpatrują ją w rosnącej kolejności na torze Uwielbienia, zaczynając od gracza z najniższym poziomem Uwielbienia. Wszystkie zagrane karty Cud należy rozpatrzyć jako pierwsze.





Plaga Szarańczy

Każdy gracz, który ma co najmniej 1 jednostkę w tym regionie, licytuje w ciemno ilu Wyznawców ma poświęcić. Każdy z tych graczy w sekrecie umieszcza dowolną liczbę swoich żetonów Wyznawców w zaciśniętej ręce, drugą ręką zakrywając pozostałą pulę. Następnie wszyscy gracze jednocześnie ujawniają swoją ofertę. Wszyscy Wyznawcy ujawnieni w tej ofercie zostają poświęceni i wracają do zasobów ogólnych.

Wszyscy Wojownicy i Strażnicy w regionie Bitwy zostają zabici, z wyjątkiem tych należących do gracza, który poświęcił najwięcej Wyznawców. Jeśli co najmniej 2 graczy remisuje pod względem najwyższej oferty, żadne jednostki nie zostają oszczędzone.

WAŻNE: Zwróćcie uwagę, że jeśli gracz straci wszystkie swoje jednostki w regionie Bitwy, nadal może skorzystać z mocy Czczony i efektów zagranych kart Równowaga Maat lub Cud, chociaż nie może już zyskać Uwielbienia podczas ustalania większości Monumentów, ani nie wygra tej Bitwy (ignoruje wszystkie premie do siły i wynosi ona 0).



Budowa Monumentu

Kiedy ta karta jest rozpatrywana, gracz może poświęcić 3 swoich Wyznawców. Jeśli to robi, buduje w regionie Bitwy wybrany przez siebie Monument: Obelisk, Świątynię lub Piramidę (o ile w zasobach ogólnych nadal są dostępne ich żetony) na dowolnym pustym polu, innym niż pole Wody. Monument jest dobierany z zasobów ogólnych i umieszczany na Mapie, wraz z żetonem Ankh z puli tego gracza. Jeśli w regionie

nie ma pustego miejsca, dostępnych żetonów Monumentów w zasobach ogólnych lub żetonów Ankh w puli gracza, nie może on zbudować Monumentu.



Rydwany

Podczas kroku Rozstrzygnięcia Bitwy gracz zyskuje +3 siły (o ile nadal ma co najmniej 1 jednostkę w tym regionie). Ta karta nie ma żadnego dodatkowego efektu.



Równowaga Maat

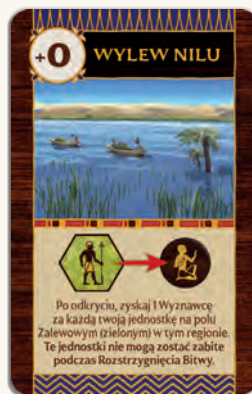
Po Rozstrzygnięciu Bitwy gracz odzyskuje wszystkie swoje zagrane karty Bitwy (w tym kartę Równowaga Maat), umieszczając je z powrotem na swojej ręce. Zagrane tej karty to jedyny sposób, w jaki gracz może odzyskać zagrane przez siebie karty Bitwy.



Susza

Jeśli gracz, który odkrył tę kartę, wygra tę Bitwę, jego nagroda Uwielbienia za zwycięstwo zostaje zwiększona o 1 punkt Uwielbienia za każdą jego jednostkę na polu Pustyni (żółtym) w tym regionie.

Uwaga: Ponieważ ta premia jest częścią nagrody Uwielbienia za „wygraną Bitwę”, to nie aktywuje po raz kolejny mocy Łaskawy.



Wylew Nilu

Natychmiast po odkryciu tej karty, gracz zyskuje po 1 Wyznawcę za każdą swoją jednostkę na polu Zalewowym (zielonym) w regionie tej Bitwy. Ponadto jednostki te nie mogą zostać zabite podczas kroku Rozstrzygnięcia Bitwy (nadal mogą zginąć w wyniku efektu karty Plaga Szarańczy).



Cud

Po Rozstrzygnięciu Bitwy gracz zyskuje po 1 punkcie Uwielbienia za każdą swoją jednostkę zabita w trakcie tej Bitwy (w tym w wyniku efektu karty Plaga Szarańczy).

Uwaga: Jeśli kilku graczy zagrało tę kartę, rozpatrują ją w rosnącej kolejności na torze Uwielbienia, zaczynając od gracza z najniższym poziomem Uwielbienia.

BOGOWIE EGIPITU



AMON Niewidzialne Siły

W 1 z Bitew każdego wydarzenia Konfliktu grający Amonem może ogłosić, że zamierza zagrać 2 karty Bitwy. Należy to zrobić, zanim przeciwnicy zdecydują się na wybór swoich kart. Grający Amonem zyskuje wszystkie korzyści z obu kart, sumując wszystkie premie do siły i rozpatrując efekty obu kart. Następnie gracz musi odwrócić swój żeton Amona, aby wskazać, że jego zdolność została użyta. Po zakończeniu wydarzenia Konfliktu żeton Amona należy ponownie odwrócić.



ANUBIS Sędzia Zmarłych

Za każdym razem, gdy wrodzy Wojownicy zostaną zabici, grający Anubisem może uwięzić 1 z nich na jednym z dostępnych pól na swojej planszy Boga. Podczas kroku Rozstrzygnięcie Bitwy, jednostka Boga Anubisa ma +1 do siły za każdego uwięzionego Wojownika (maksymalnie +3 siły). Zauważ, że Rozpatrzenie Plagi i Rozstrzygnięcie Bitwy to oddzielne kroki, więc Anubis może uwięzić po 1 Wojownika w każdym z nich.

Gracz może uwolnić swoich Wojowników uwięzionych przez Anubisa. Każdy uwięziony Wojownik może zostać przyzwany zamiast Wojownika z puli tego gracza, jeśli podczas Przyzwania Jednostki odda on w zamian Anubisowi 1 Wyznawcę.

Podczas usuwania jednostek pomniejszego lub zapomnianego Boga, ich Wojownicy są usuwani także z pól na planszy Anubisa. Jeśli to Anubis jest pomniejszym Bogiem, wszyscy uwięzieni Wojownicy wyższego Boga powracają do jego puli. Ponadto, jeśli to Anubis zostaje zapomniany, wszyscy uwięzieni Wojownicy wracają do puli swoich właścicieli.



IZYDA Opiekunka

Każda jednostka grającego Izydą, która zajmuje pole sąsiadujące z jednostką wroga, jest uważana za Chronioną. Jeśli podczas Rozstrzygnięcia Bitwy jakaś Chroniona jednostka zostanie zabita, Izda może zdecydować, że pozostanie ona przy życiu.

Chronione jednostki nadal mogą zostać zabite przez efekty rozpatrywane poza krokiem Rozstrzygnięcie Bitwy, takie jak efekt karty *Plaga Szarańczy*.

Jeśli jednostka Izdy zostałaby zabita w tym samym czasie, co sąsiadująca z nią jednostka wroga, nadal uważa się ją za Chronioną.

Jednostki na polach Wody sąsiadujące z jednostką wroga są uważane za Chronione we wszystkich regionach, do których należą, nawet jeśli ta jednostka wroga znajduje się w innym regionie.



OZYRYS Brama Zaświatów

Grający Ozyrysem rozpoczyna grę z 3 żetonami Zaświatów obok swojej planszy Boga.

Za każdym razem, gdy grający Ozyrysem przegra Bitwę, może umieścić (jeśli jest w jego puli) lub przenieść (jeśli wszystkie znajdują się już na Mapie) 1 żeton Zaświatów na dowolne puste pole, niebędące polem Wody, w tym samym regionie, w którym doszło do Bitwy. Podczas

przenoszenia żetonu na Mapie dowolna jednostka znajdująca się na tym polu pozostaje na swoim miejscu.

Kiedy grający Ozyrysem wykonuje akcję Przyzwanie Jednostki, może przyzwać 1 dodatkową jednostkę ze swojej puli na dowolne pole, na którym znajduje się żeton Zaświatów, pod warunkiem, że nie ma na nim innej jednostki. Gracz może dokonać „łańcucha przyzwań”, najpierw przyzywając tę dodatkową jednostkę, a następnie przyzywając na sąsiednie pole standardową jednostkę z akcji Przyzwanie Jednostki.

Jednostki należące do innych Bogów nie mogą zakończyć swojego ruchu na polu, na którym znajduje się żeton Zaświatów. Na tych polach nie można także budować Monumentów.

Pole zakryte żetonem Zaświatów, nie jest uważane ani za pole Pustyni, ani za pole Zalewowe.

Jeśli Ozyrys zostanie zapomniany, wszystkie żetony Zaświatów należy usunąć z gry.



RA Opromieniający

Grający Ra rozpoczyna grę z 3 żetonami Słońca na swojej planszy Boga.

Kiedy grający Ra przyzywa dowolną jednostkę (czy to Wojownika, czy Strażnika), może przypisać do niej żeton Słońca i umieścić go obok niej lub na jej podstawie. Każda jednostka z żetonem Słońca jest uważana za Opromienioną.

Nagroda Uwielbienia tego gracza za Dominację lub wygraną w Bitwie w regionie, w którym znajduje się co najmniej 1 Opromieniona jednostka, zostaje zwiększona o 1. Ponieważ ta premia jest częścią nagrody Uwielbienia za „wygraną w Bitwie”, nie aktywuje po raz kolejny mocy *Łaskawy*.

Jeśli Opromieniona jednostka zostanie zabita, żeton Słońca wraca na planszę Ra.

KOCIE MUMIE

Jeśli Kocie Mumie zostaną zabite przez jakikolwiek efekt, WSZYSTCY gracze, za wyjątkiem ich właściciela, natychmiast tracą po 1 punkcie Uwielbienia. Jeśli zdarzy się to podczas kroku Rozstrzygnięcie Bitwy, jest to rozpatrywane po tym, gdy gracze zyskają Uwielbienie z wygranej lub przegranej Bitwy, ale przed efektami, które następują po Rozstrzygnięciu Bitwy.

SATET

Podczas akcji Ruch Jednostek Satet może zakończyć swój ruch na polu z jednostką wroga, przesuwając ją o 1 pole. Jeśli wrogiej jednostki nie można przesunąć (np. wszystkie sąsiednie pola są zajęte, a te które są wolne są polami Wody), Satet nie może się poruszyć na to pole. Satet nie może poruszyć się na pole Wody, nawet jeśli jest na nim jakaś jednostka.

APEP

Apep może zostać przyzwany na dowolnym polu Wody na Mapie (nie musi z nim sąsiadować żadna z jednostek tego gracza ani Monument). Można go również przyzwać zgodnie ze standardowymi zasadami. Zauważ, że podobnie jak inne jednostki, Apep nie może poruszać się na pola Wody.

Uwaga: W ramach dodatkowego przyzwania w wyniku użycia mocy Żądny Piramid, Apep może zostać przyzwany na pole Wody tylko wtedy, gdy jest faktycznie przyzwany w sąsiedztwie jednej z Piramid tego gracza, w przeciwnym razie liczy się to jako zwykłe przyzwanie (i podlega jego zasadom).

MUMIA

Po zabiciu Mumii jest ona natychmiast ponownie przyzywana na pole sąsiadujące z jednostką Boga jej właściciela. Jeśli nie ma pustych pól sąsiadujących z tym Bogiem, Mumii nie można ponownie przyzwać i wraca ona do puli właściciela. Ten efekt jest uważany za przyzwanie, co oznacza, że wywołuje efekty związane z przyzwaniem jednostki (np. *Opromieniający*).

OLBRZYMI SKORPION

Po przyzwaniu lub poruszeniu (niezależnie od okoliczności) jego właściciel musi skierować jego szczypcę na 2 pola. Te pola muszą być oddalone o 1 pole od Skorpiona i o 1 pole od siebie nawzajem. Na początku Konfliktu (przed rozstrzygnięciem jakiegokolwiek Bitwy) zniszcz wszystkie Monumenty, na które wskazują szczypcę sąsiadującego z nimi Olbrzimego Skorpiona. Monumenty muszą znajdować się w tym samym regionie co Skorpion. Zniszczone Monumenty są zwracane do zasobów ogólnych, a wszystkie żetony Ankh kontrolujących je graczy wracają do swoich właścicieli.

ANDROSFINKS

Siła wrogich jednostek sąsiadujących z Androsfinksem nie liczy się podczas Bitew. Jeśli Androsfinks sąsiaduje z jednostką znajdującą się na polu Wody, to siła tej jednostki nie liczy się w żadnej Bitwie, w której bierze ona udział. Sąsiadujące ze sobą wrogie Androsfinksy wzajemnie znoszą swoją siłę.

TWÓRCY



Autor gry: Eric M. Lang

Ilustracje: Adrian Smith

Kierownictwo produkcji: Thiago Aranha

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

Dyrektor artystyczny: Mathieu Harlaut

Projekt graficzny: Marc Brouillon, Fabio de Castro, Louise Combal, Max Duarte i Júlia Ferrari

Kierownik zespołu rzeźbiarzy: Mike McVey

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

Projekt kart i plansz: Nicolas Fructus

Rozwój gry (kierownictwo): Marco Portugal

Rozwój gry: Leo Almeida

Instrukcja: Michael Hurley

Korekta: Jason Koepf

Zdjęcia figurek: Jean-Baptiste Guiton

Testerzy:

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 i Silvio C Martins

Wydawca: David Preti

Wersja polska: Zespół Portal Games

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie:

www.portalgames.pl/pl/reklamacje/

© 2021 Portal Games Sp. z o.o. © 2021 CMON Global Limited, wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Guillotine Games oraz logo Guillotine Games są znakami towarowymi Guillotine Press Ltd. Ankh: Gods of Egypt, CMON oraz logo CMON są znakami towarowymi CMON Global Limited. Prawdziwy wygląd komponentów może różnić się od tych przedstawionych. Figurki znajdujące się w pudełku są złożone i niepomalowane. Wyprodukowano w Chinach.

TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. NIE PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

PODSUMOWANIE ZASAD

PRZEBIEG TURY

- W swojej turze gracz wykonują 1 lub 2 akcje.
- Wybierz swoją pierwszą akcję, przesunij jej znacznik Akcji o jedno pole, rozpatrz tę akcję.
Wywołano wydarzenie: przesunij znacznik Wydarzenia, rozpatrz to wydarzenie, zakończ swoją turę.
Nie wywołano wydarzenia: wykonaj drugą akcję.
- Wybierz swoją drugą akcję spośród tych znajdujących się **poniżej pierwszej akcji**, przesunij jej znacznik Akcji o jedno pole, rozpatrz tę akcję.
Wywołano wydarzenie: przesunij znacznik Wydarzenia, rozpatrz to wydarzenie, zakończ swoją turę.
Nie wywołano wydarzenia: zakończ swoją turę.

Uwaga: Jeśli to możliwe, musisz przesunąć drugi znacznik Akcji, nawet jeśli nie możesz lub nie chcesz wykonać drugiej akcji.

AKCJE



Ruch Jednostek:

Porusz każdą ze swoich jednostek na Mapie o maksymalnie 3 pola.



Przyzwanie Jednostki:

Umieść 1 jednostkę ze swojej puli na Mapie, na polu sąsiadującym z jedną z twoich jednostek lub jednym z kontrolowanych przez ciebie Monumentów.



Pozyskanie Wyznawców:

Zyskaj po 1 Wyznawcy za każdy Monument (kontrolowany przez ciebie lub neutralny), z którym sąsiadują dowolne twoje jednostki.



Odblokowanie Mocy Ankh:

Poświęć Wyznawców w liczbie równej poziomowi następnej mocy Ankh, którą możesz odblokować. Jeśli zostanie odkryty symbol Strażnika, zyskaj kontrolę nad dostępną jednostką Strażnika tego samego poziomu.

WAŻNE PRZYPOMNIENIA:

BOGÓW NIGDY NIE MOŻNA ZABIĆ!

JEDNOSTKI I MONUMENTY W RÓŻNYCH REGIONACH **NIE** SĄSIADUJĄ ZE SOBĄ

WYDARZENIA



Kontrola Monumentu:

Zyskaj kontrolę nad 1 neutralnym Monumentem, z którym sąsiaduje twoja jednostka. Jeśli na Mapie nie ma neutralnych Monumentów, zamiast tego przejmij kontrolę nad Monumentem przeciwnika, z którym sąsiaduje twoja jednostka.



Karawana Wielbłądów:

Umieść na Mapie maksymalnie 6 Wielbłądów, aby podzielić region na 2 nowe regiony o wielkości co najmniej 6 pól. Umieść dostępny żeton Kolejności Konfliktu o najniższym numerze w jednym z nowych regionów. Następnie możesz zamienić miejscami żeton z jednego z dwóch nowych regionów na dowolny inny żeton na Mapie.



Konflikt:

Gracz, który wywołał to wydarzenie, otrzymuje żeton Przechylenia Szali. Następnie sprawdź kolejno **każdy region**:

- **Dominacja (jeden gracz):** Zyskaj 1 punkt Uwielbienia za każdą posiadaną większość Monumentów. Następnie zyskaj 1 punkt Uwielbienia za Dominację w regionie.
- **Bitwa (wielu graczy):** Zignorujcie graczy, jednostki i Monumenty, których nie ma w regionie.
 - 1. Wybór i odkrycie kart:** Wszyscy gracze wybierają i odkrywają po 1 karcie Bitwy.
 - 2. Budowa Monumentu:** W odwrotnej kolejności Uwielbienia rozpatrzenie wszystkie zagrane karty *Budowa Monumentu*.
 - 3. Rozpatrzenie Plagi:** Rozpatrzenie każdą zagrana kartę *Plaga Szarańczy*.
 - 4. Większość Monumentów:** W odwrotnej kolejności Uwielbienia każdy gracz otrzymuje 1 punkt Uwielbienia za każdą posiadaną większość Monumentów.
 - 5. Rozstrzygnięcie Bitwy:** Gracz z największą łączną siłą wygrywa Bitwę, zyskuje 1 punkt Uwielbienia i zabija wszystkie wrogie jednostki. W przypadku remisu wszyscy gracze przegrywają i tracą swoje jednostki. Raz na Konflikt, żeton Przechylenia Szali może być użyty do wygrania remisu.
- **(Gra dla 3+ graczy) Po trzecim wydarzeniu Konfliktu:** Połączcie dwóch Bogów znajdujących się najniżej na torze Uwielbienia.
- **Po czwartym wydarzeniu Konfliktu:** Wyeliminujcie wszystkich Bogów w czerwonej części toru Uwielbienia.

ZWYCIĘSTWO

- Dotrzyj na najwyższe pole toru Uwielbienia.
- Pozostań jedynym Bogiem w grze po czwartym wydarzeniu Konfliktu.
- Posiadaj najwięcej Uwielbienia po piątym wydarzeniu Konfliktu.