

TEKHENU

CZAS SETA



INSTRUKCJA

ROZSZERZENIE DO STRATEGICZNEJ GRY Z DRAFTEM KOŚCI AUTORSTWA DANIELE TASCINI I DÁVIDA TURCZI

Wraz ze wzrostem potęgi i splendoru Egiptu, jego wpływy sięgają teraz daleko poza jego granice. Set, bóg wojny, żąda byś podbił Kanaan i wypowiedział wojnę potężnemu Imperium Hetyckiemu. Twoi wojownicy są gotowi uderzyć na każdy kraj, który odważy ci się przeciwstawić lub będzie zagrożeniem dla twojego królestwa. Nadszedł czas na przygotowanie wojsk, zwołanie kapłanów, zebranie potężnych artefaktów i uzyskanie przychylności potężnego kultu, by utorować sobie drogę do jeszcze większych zwycięstw.

Tekhenu: Czas Seta dodaje do rozgrywek w Tekhenu: Obelisk Słońca nowy poziom interakcji między graczami. Nowa plansza zapewnia możliwość podboju sąsiednich terytoriów, a wraz z nim liczne korzyści oraz nowe sposoby punktowania. Nowe kości pozwalają

rekrutować wojowników i zwoływać kapłanów. Jednakże, podbój ma swoją cenę, gdyż wraz z każdą stoczoną bitwą równowagę dokonań staje się coraz trudniejszą.

Poza wojownikami koniecznymi do sprawowania kontroli nad terenami leżącymi poza granicami Egiptu, gracze zwołują też kapłanów, którzy pozwalają im przejmować kontrolę nad artefaktami. Ten nowy rodzaj kart pozwala na nowe i bardziej szczegółowe planowanie tur, łącząc strategiczne zagrania ze zdobywaniem punktów zwycięstwa.

Tekhenu: Obelisk Słońca jest wielopoziomową grą strategiczną, dlatego zalecamy zagrać w nią przynajmniej kilka razy przed dodaniem do rozgrywek rozszerzenia Tekhenu: Czas Seta!

ELEMENTY GRY

PLANSZA

1 DWUSTRONNA PLANSZA SETA



DODATKI DO PLANSZY

KOŁO OBELISKU



1 NAKŁADKA PLANSZY
GŁÓWNEJ

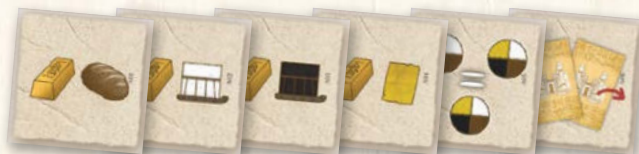
ŻETONY KRWI

24 x



PŁYTKI PODBOJU

12 PŁYTEK PODBOJU



KOŚCI

2 x



2 x



1 x



WOJOWNIK

1 na gracza



KAPŁAN

1 na gracza



WEZYR



KARTY

40 kart

4 KARTY BŁOGOSŁAWIEŃSTW



5 KART TECHNOLOGII



4 KARTY DEKRETÓW



12 KART POCZĄTKOWYCH



8 KART ARTEFAKTÓW



7 KART MOCY WYZNAWCÓW

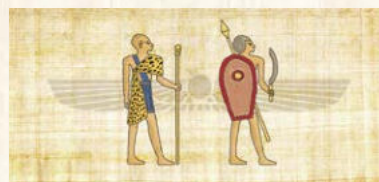


ELEMENTY TRYBU SOLO

PŁYTKA AKCJI BOTANKHAMUNA „SET”



PŁYTKA AKCJI BOTANKHAMUNA „KAPŁANI I WOJOWNICY”

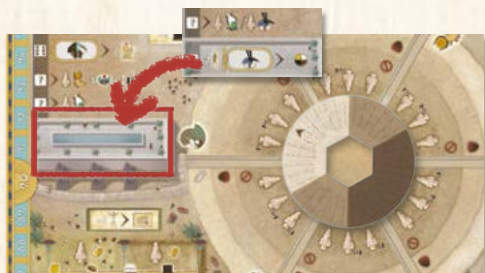


ZMIANY W PRZYGOTOWANIU

1. Połóżcie planszę Seta obok planszy głównej, stroną odpowiadającą aktualnej liczbie graczy (1-2 graczy lub 3-4 graczy, tak jak wskazano w prawym górnym rogu planszy). Każdy gracz umieszcza swojego Wojownika i Kapłana na "0" (zaznaczając tym samym, że zaczyna z 0 Wojowników i 0 Kapłanów).



2. Połóżcie nakładkę na planszy głównej obok akcji Horusa (w taki sposób, by zakrywała dach budynku, jak pokazano na przykładzie poniżej).



3. Użyjcie nowego Koła Obelisku z tego rozszerzenia, zastępując nim podstawowe. Zamiast przygotowywać kości dla Koła Obelisku zgodnie z zasadami gry podstawowej, dodajcie do woreczka 2 czerwone, 2 niebieskie i 1 zieloną kość, a następnie:

- A. w grze 4-osobowej, odłóżcie 1 szarą kość do pudełka, a potem weźcie z woreczka 4 szare kości, rzućcie nimi i umieśćcie na planszy Seta.
- B. w grze 3-osobowej odłóżcie do pudełka 1 czarną, 1 białą, 1 żółtą i 1 brązową kość, a potem weźcie z woreczka 3 szare kości, rzućcie nimi i umieśćcie na planszy Seta.

- C. w grze 2-osobowej odłóżcie do pudełka 1 czarną, 1 białą, 1 żółtą, 1 brązową i 3 szare kości, a potem weźcie z woreczka 2 szare kości, rzućcie nimi i umieśćcie na planszy Seta.



4. Na koniec, dla każdej sekcji dobierzcie po 3 kości i dodajcie je zgodnie z podstawowymi zasadami gry. Czerwone i niebieskie kości są zawsze Nieczyste (👹), podczas gdy zielona kość jest zawsze Czysta (👼).



5. Umieśćcie wszystkie żetony Krwi obok planszy Seta.
6. Potasujcie wszystkie płytki Podboju i umieśćcie je w zakrytym stosie na przeznaczonym dla niego polu na planszy Seta. Odwróćcie awersiem do góry wierzchnią płytkę ze stosu.

7. Wtasujcie wszystkie Błogosławieństwa, Technologie i Dekrety z rozszerzenia Tekhenu: Czas Seta do odpowiednich talii kart z gry podstawowej.
8. Rozdajcie po 3 losowe Dekrety każdemu z graczy. Zastępuje to krok 11 zasad przygotowania gry podstawowej.
9. Usuńcie z gry podstawowe karty Początkowe i zamiast nich użyjcie kart Początkowych z rozszerzenia Tekhenu: Czas Seta.
10. Podczas przygotowania, obok losowo wybranych kart Początkowych połóżcie 3/4/5 kart Moc Wyznawców w grze dla 2/3/4 graczy. Następnie wykonajcie poniższą procedurę, zastępując krok 12A zasad przygotowania gry podstawowej:

- A. Zaczynając od pierwszego gracza i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz bierze po 1, wybranej przez siebie karcie.
- B. Kiedy już każdy z graczy ma 1 kartę, zaczynając od ostatniego gracza i dalej przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy wybiera drugą kartę.
- C. Powtórzcie pierwszy krok tej procedury.

Kiedy przychodzi twoja kolej wyboru karty, możesz wybrać albo kartę Początkową albo Moc Wyznawców, pod warunkiem, że na koniec będziesz mieć dokładnie 2 karty Początkowe i 1 Moc Wyznawców. Moce Wyznawców nie wywołują żadnego efektu podczas przygotowania gry.

Pamiętaj, że nastąpiło kilka zmian na kartach Początkowych i teraz zapewniają graczom także pewną początkową liczbę Wojowników i/lub Kapłanów. Zaznaczcie liczbę otrzymanych Wojowników i Kapłanów na odpowiednich torach w tym samym momencie, w którym otrzymujecie inne nagrody z kart Początkowych.



11. Wylosujcie odpowiednio 5/6/7 Artefaktów w grze dla 2/3/4 graczy, a pozostałe Artefakty odłóżcie do pudełka z grą.

Połóżcie wybrane Artefakty obok kart Przeznaczenia, dopasowując ich wartość Ankh do wartości Ankh kart Przeznaczenia. (Aby poznać nowe zasady dotyczące wybierania kart Przeznaczenia zobacz "Wybór kart Przeznaczenia i Artefaktów" na stronie 9).



12. Na koniec gracze muszą odłożyć 2 z 3 otrzymanych Dekretów na spód talii Dekretów. Inaczej niż w grze podstawowej, ten wybór zachowywanego Dekretu następuje na samym końcu przygotowania do rozgrywki.

POJĘCIA KLUCZOWE

WOJOWNICY I KAPŁANI

Kiedy efekt gry sprawia, że otrzymujesz lub musisz wydać Wojowników lub Kapłanów, przesun znacznik w górę lub w dół na odpowiednim torze. Nie możesz wydać Kapłanów lub Wojowników jeśli odpowiadający im znacznik przesunąłby się poniżej "0". Jeśli otrzymujesz Kapłanów lub Wojowników to ich nadmiarowa liczba powyżej "10" przepada.



CZERWONE KOŚCI I NIEBIESKIE KOŚCI

Możesz wybrać czerwone i niebieskie kości, by wykonać akcję Boga. Czerwone i niebieskie kości są zawsze Nieczyste, tak samo jak szare kości. Nie mogą być użyte do produkcji Surowców.

Dodatkowo wybierając czerwoną kość, otrzymujesz tytuł Wojowników, ile wskazuje wartość na kości. W ten sam sposób zyskujesz Kapłanów, kiedy wybierasz niebieską kość. Skrybowie i podobne efekty standardowo mogą być użyte do zmiany liczby oczek na czerwonej lub niebieskiej kości. Jednakże, ponieważ te kości nie mają ścianek z 1 i 6 (w zamian mają kolejną 3 i 4), ich wartość nie może być zmieniona na 1 lub 6.



ZIELONA KOŚĆ

Możesz wybrać zieloną kość, by wykonać akcję Boga. Zielona kość jest zawsze Czysta. Nie może być użyta do produkcji Surowców. Dodatkowo, **nie może być wybrana w akcji Anubisa**. Tak jak czerwone i niebieskie kości, zielona kość nie posiada ścianki z 1 i 6 (w zamian ma kolejną 3 i 4), dlatego jej wartość nie może zostać zmieniona na 1 lub 6.

MOCE WYZNAWCÓW

Każda karta Mocy Wyznawców przedstawia określone wymaganie. Ilekroć uda ci się spełnić to wymaganie, otrzymujesz nagrodę wskazaną w środkowej części karty. Następnie wszyscy pozostali gracze otrzymują nagrodę przedstawioną na dole karty. Twoja karta Mocy Wyznawców nie jest nigdy odrzucana. Może zostać aktywowana kilka razy podczas gry.

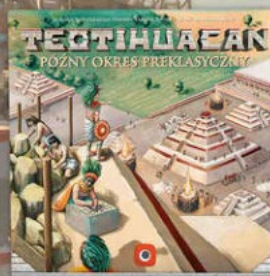


WYMAGANIE

TWOJA NAGRODA

NAGRODA DLA
WSZYSTKICH
POZOSTAŁYCH
GRACZY

SPODOBAŁA CI SIĘ TA GRA?
SPRAWDŹ INNĄ GRĘ
TEGO AUTORA:



ZMIANY W PRZEBIEGU ROZGRYWKI

SET - AKCJA BOGA - NOWA AKCJA

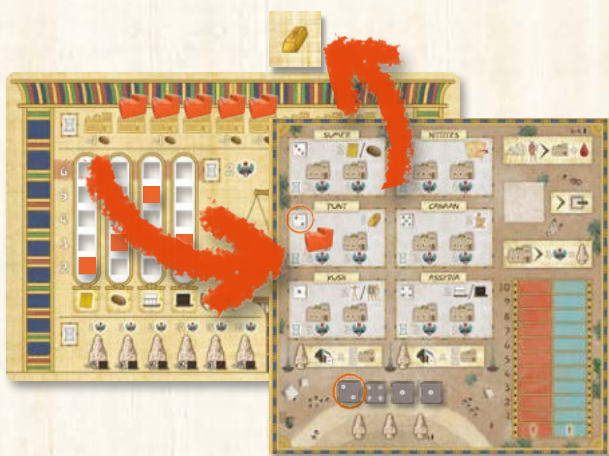


Aby wykonać akcję Seta wybierz jedną (szarą) kość z planszy Seta zamiast brać jedną z kości z Koła Obelisku. Możesz wykorzystać Skrybów, by jak zwykle zmienić liczbę oczek na kości. Wszystkie kości na planszy Seta są Nieczyste. Po zabraniu kości z planszy Seta:

1. Wybierz region na planszy Seta odpowiadający wartości na kości.
2. Weź pierwszy z lewej Budynek ze swojej planszy gracza i umieść go w tym regionie, płacąc odpowiadający mu koszt. Wybudowanie pierwszego Budynku w regionie kosztuje 4 Wojowników. Wybudowanie drugiego Budynku w tym regionie kosztuje 3 Wojowników (3-4 graczy) lub 5 Wojowników (1-2 graczy).

Nie możesz umieścić kolejnego Budynku w regionie, w którym masz już Budynek.

3. Natychmiast otrzymujesz nagrodę wskazaną dla tego regionu, ale nie Punkty Zwycięstwa powiązane z polem budynku.



4. Sześć regionów podzielonych jest na dwie kolumny, po trzy regiony w każdej z nich. Jeśli w kolumnie, w której umieszczany jest Budynek znajduje się Posąg, niezależnie

od tego kto jest jego właścicielem, otrzymujesz 3 Punkty Zwycięstwa.

5. Ponieważ wysyłanie twoich ludzi do obcych krain nie jest pokojowym działaniem, umieść żeton Krwi na swojej planszy, na prawej - Nieczystej - szalce.



6. Weź wierzchnią płytkę Podboju i umieść ją na pustym polu Kompleksu Świątynnego (zakrywając poprzednią nagrodę nową, widoczną na płytce). Odwróć następną płytkę Podboju na stosie awerssem do góry.

Nie otrzymujesz nagrody z pola zakrytego przez płytkę Podboju. Po prostu zastępujesz nadrukowaną korzyść nową nagrodą. Każde pole zamierzające płytkę Podboju jest nadal uważane za puste dla celów akcji Ra.

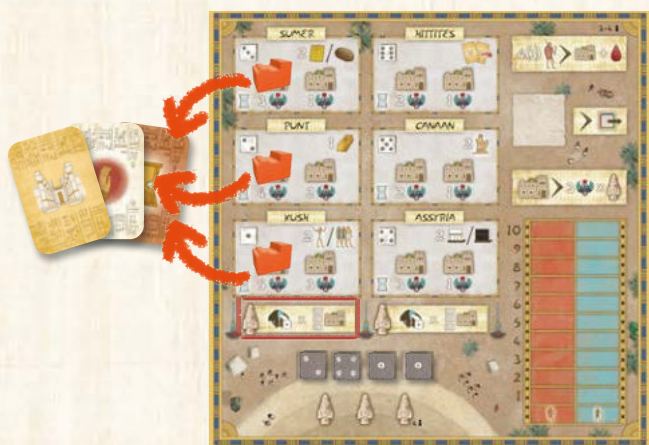
HORUS - AKCJA BOGA - ZMIANY



Możesz wykorzystać akcję Horusa, by zbudować Posąg na planszy Seta, płacąc normalny koszt w Granicie. Możesz zbudować Posąg:

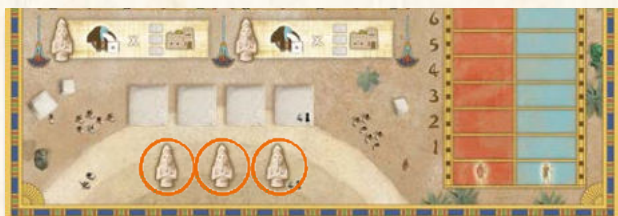
- dla ludzi (poniżej kolumny trzech regionów) wykorzystując dowolną kość. Natychmiast wykonaj akcję Thotha o wartości 1 dla każdego z trzech regionów tej kolumny, który zawiera przynajmniej 1 Budynek, niezależnie od tego kto jest właścicielem Budynku. Oznacza to, że weźmiesz od 0 do 3 kart za darmo.





- ku czci boga (na jednym z przeznaczonych do tego pól w dolnej części planszy Seta), wykorzystując dowolną kość i płacąc 2 Kapłanów jako dodatek do kosztu w Granicie. Od teraz, za każdym razem gdy inny gracz wykona akcję Seta, otrzymasz bonus wskazany na nakładce umieszczonej na planszy głównej (1 wybrany przez ciebie Surowiec).
- W grze 3-osobowej, ten bonus otrzymujesz również natychmiast po zbudowaniu Posagu.
- W grze 2-osobowej, ten bonus otrzymujesz także wtedy, kiedy ty wykonujesz akcję Seta (ale nie natychmiast po zbudowaniu tego Posagu).

*Zbudowanie przez tego samego gracza drugiego Posagu ku czci Seta, **nie** przynosi żadnych dodatkowych korzyści.*



AKCJA ANUBISA - ZMIANY



Używając akcji Anubisa by wykonać akcję Boga natychmiast zdecyduj, który kolor ma reprezentować wybrana kość. W ten sposób otrzymujesz Wojowników (traktując ją jako czerwoną

kość) lub Kapłanów (traktując ją jako niebieską kość) w liczbie równej jej wartości. Po wykonaniu akcji standardowo umieść tę kość pod szalkami na swojej planszy gracza.

Akcja Anubisa może być użyta do wykonania akcji Seta. Jeśli zdecydujesz się potraktować kość jako czerwoną, możesz nawet wydać właśnie otrzymanych Wojowników. Pomimo, że kość umieszczana jest pod szalkami, nadal musisz umieścić żeton Krwi na Nieczystej stronie twojej wagi.

*Zielona kość **nigdy** nie może być wybrana w akcji Anubisa.*

HATHOR - AKCJA BOGA - ZMIANY



Kiedy płytką Podboju jest częścią rzędu lub kolumny, w której zostaje wzniesiony Budynek, właściciel Budynku otrzymuje:

- dokładnie po 1 ze wszystkich różnych Surowców wskazanych na płytkach Podboju, o ile jakieś wskazano.
- 1 kartę, dobraną z wierzchu odpowiedniej talii, jeśli ma to zastosowanie.
- nie otrzymuje żadnej nagrody, jeśli na płytce Podboju wskazana jest akcja. Takie płytki Podboju mają widoczną w prawym górnym rogu przekreśloną ikonę Hathor, by o tym przypominała.

(Dokładny opis wszystkich płytek Podboju znajduje się w *Dodatku* na stronie 15).

RA - AKCJA BOGA - ZMIANY



Każde pole zawierające płytkę Podboju jest nadal uważane za puste dla celów akcji Ra.

Kiedy na wierzchu płytki Podboju zostanie wzniesiony Filar, otrzymaj nagrodę wskazaną na zakrywanej płytce Podboju. (Dokładny opis wszystkich płytek Podboju znajduje się w *Dodatku* na stronie 15).

OBRÓT - ZMIANY

Podczas 3. kroku obrotu, jeśli na planszy Seta jest mniej niż 2/3/4 kości (w grze dla 2/3/4 graczy) po dobraniu kości dla **pierwszej Zacienionej sekcji** (licząc od strzałki na Kole Obelisku, zgodnie z ruchem wskazówek zegara), zanim rzucicie kośćmi, wykonajcie co następuje:

1. Jeśli dobraliście jakąkolwiek szarą kość, rzućcie dokładnie jedną z nich i umieśćcie ją na planszy Seta.
2. Rzućcie pozostałymi kośćmi i standardowo dodajcie je do Zacienionej sekcji.

*Ponijszą procedurę wykonywana jest tylko **raz** podczas każdego Obrótu i tylko dla **pierwszej** Zacienionej sekcji (licząc od strzałki na Kole Obelisku, zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Może to skutkować dodaniem jednej kości mniej do pierwszej Zacienionej sekcji. Jeśli nie dobraliście żadnych szarych kości dla pierwszej Zacienionej sekcji, plansza Seta nie zostanie uzupełniona podczas tego obrotu.*

FAZA MAAT - ZMIANY

ŻETONY KRWI

Żetony Krwi uważa się za stale Nieczyste. Każdy żeton Krwi jest warty -1. Żetony Krwi **nie są** zwracane do zasobów ogólnych podczas 7. kroku fazy Maat.

WYBÓR KART PRZEZNACZENIA I ARTEFAKTÓW

Kiedy przychodzi twoja kolej na wybranie karty Przeznaczenia (w tym podczas przygotowania początkowego, krok 12C) możesz:

- wybrać dostępną kartę Przeznaczenia i standardowo otrzymać wskazane na niej nagrody

LUB

- wybrać dostępny Artefakt **opłacając jego koszt Kapłanami** (biorąc także kartę Przeznaczenia o tej samej wartości Ankh).

***Nie możesz** wybrać Artefaktu, jeśli odpowiadająca mu karta Przeznaczenia nie jest już dostępna.*

Jeśli wybierzesz Artefakt, nie otrzymujesz żadnych nagród wskazanych na towarzyszącej mu karcie Przeznaczenia. Liczy się ona tylko dla jej wartości Ankh. Trzymaj odkrytą kartę Artefaktu w swoim obszarze gracza. W trakcie rozgrywki możesz **jednorazowo** i tylko w **swojej turze** wykorzystać efekt Artefaktu. Po wykorzystaniu Artefakt jest na stałe usuwany z gry (odłóż go do pudełka).

Możesz mieć wiele Artefaktów i możesz użyć wielu Artefaktów podczas tej samej tury.

WYWOŁANE EFEKTY - ZMIANA ZASAD

Efekt, bonus lub korzyść związana z graczem wykonującym konkretną akcję może być wywołana maksymalnie raz podczas tury tego gracza.

Przeczytaj proszę poniższe przykłady, by dobrze zrozumieć tę zasadę:

Przykład 1:

*W grze 4-osobowej Antek ma Technologię, która zapewnia mu 2 Punkty Zwycięstwa za każdym razem, gdy wykona akcję Thotha. Maja posiada Posąg w obszarze akcji Thotha i odpowiadający mu bonus Horusa dałby jej Skrybę za każdym razem, gdy inny gracz wykona akcję Thotha. Dodatkowo Maja ma Posąg w obszarze akcji Horusa, a bonus za Horusa daje jej 1 Złoto za każdym razem, gdy inny gracz wykona akcję Horusa. Antek bierze kość z obszaru Horusa i decyduje się wykonać związaną z nią akcję Boga. Po zapłaceniu kosztu, Antek decyduje się zbudować Posąg dla ludzi na planszy Seta, otrzymując dwie akcje "Thoth 1" w związku z obecnością Budynków w dwóch regionach. Antek natychmiast wykonuje obie akcje Thotha (w każdej akcji biorąc 1 kartę za darmo, potencjalnie z różnych części Rynku, ponieważ są to dwie osobne akcje). Następnie Antek otrzymuje 2 Punkty Zwycięstwa ze swojej Technologii (**tylko raz, pomimo że dwukrotnie wykonał akcję Thotha**). Maja otrzymuje 1 Złoto i 1 Skrybę, ponieważ zarówno akcję Horusa jak i Thotha zostały wykonane przynajmniej raz.*

Przykład 2:

*W grze dla 2 graczy, Agata ma Posąg w obszarze akcji Ozyrysa, a odpowiadający mu bonus Horusa daje jej 2 Zadownienia. Agata posiada 1 Zadownienia na początku swojej tury. Bierze kość z obszaru Ra i buduje Filar, który zapewnia jej akcję Ozyrysa. Tak się składa, że wybudowała ten Filar na płycie Podboju (umieszczonej w wyniku wcześniejszej akcji Seta), co daje jej kolejną akcję Ozyrysa. Po otrzymaniu Punktów Zwycięstwa za Filar, Agata wykonuje swoją pierwszą akcję Ozyrysa (**najpierw** jej Zadownienie spada do "0", a następnie Agata otrzymuje 2 Zadownienia za swój Posąg). Wykonuje teraz swoją drugą akcję Ozyrysa (obniżając Zadownienie do "1"). Posąg nie zapewnia jej bonusu po raz drugi.*

PUNKTOWANIE

Podczas Punktowania każdy gracz otrzymuje Punkty Zwycięstwa za wszystkie swoje Budynki na planszy Seta. Liczba możliwych do otrzymania Punktów Zwycięstwa jest widoczna obok każdego pola Budynku.

WYZWANIE WEZYRA

ZAAWANSOWANE ZASADY DLA ROZGRYWKI 2-OSOBOWEJ

Możecie korzystać z zasad Wyzwania Wezyra *razem* lub *bez* pozostałej części rozszerzenia Czas Seta. W tym wariantcie będziecie musieli użyć znacznika Wezyra.

ZMIANY ZASAD

Wybierając karty Przeznaczenia (w tym podczas przygotowania początkowego) pierwszy gracz bierze jedną kartę Przeznaczenia (lub Artefakt jeśli gracze z pozostałą częścią rozszerzenia), a następnie odrzuca kartę Przeznaczenia. Podczas tej rundy drugi gracz nie będzie mógł wybrać tej odrzuconej karty Przeznaczenia. Jednakże będzie ona znów dostępna podczas następnej fazy Maat.

Po tym jak drugi gracz wybrał swoją kartę Przeznaczenia (lub Artefakt), pierwszy gracz przesuwając Wezyra na jedną z sześciu akcji Bogów (lub siedmiu, jeśli w grze bierze udział Set). Na początku gry można go umieścić na dowolnej akcji, ale po każdej fazie Maat Wezyr musi zostać przesunięty na inny obszar akcji.

Jeśli drugi gracz **bierze kość z obszaru z Wezyrem** (nawet w celu wyprodukowania Surowców lub dla akcji Anubisa) pierwszy gracz zyskuje 2 PZ. Wezyr nie wywiera wpływu na pierwszego gracza.

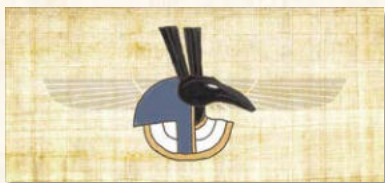


Wezyr nie jest przewidziany ani potrzebny w trybie solo przeciwko Botankhamunowi.

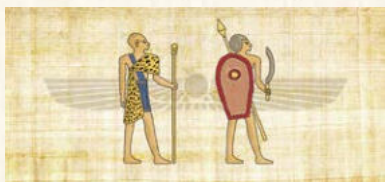
BOTANKHAMUN – ZMIANY

ELEMENTY TRYBU SOLO

PŁYTKA AKCJI BOTANKHAMUNA „SET”



PŁYTKA AKCJI BOTANKHAMUNA „KAPŁANI I WOJOWNICY”



PRZYGOTOWANIE

Przygotuj grę tak, jak do podstawowej rozgrywki trybu solo, stosując poniższe zmiany:

Zdecyduj czy dobierzesz 3 losowe karty Początkowe i 1 losową Moc Wyznawców, czy 2 losowe karty Początkowe i 2 losowe Moce Wyznawców. Spośród nich wybierz dla siebie 2 karty Początkowe i 1 Moc Wyznawców. By zwiększyć kontrolę nad losowością dobierz 3 karty Początkowe i 2 Moce Wyznawców, spośród których dokonasz wyboru.

Wylosuj 3 Artefakty. Odlóż pozostałe Artefakty do pudełka. Możesz zwiększyć lub zmniejszyć poziom trudności losując o jeden Artefakt mniej lub jeden więcej. Aby zapoznać się z zasadami dotyczącymi wybierania kart Przeznaczenia podczas przygotowania gry, zobacz „Wybór kart Przeznaczenia i Artefaktów” w dalszej części tej instrukcji.

DODATKOWE PRZYGOTOWANIE

Przygotowując płytki akcji Botankhamuna:

- Potasuj wszystkie 6 płytek akcji Bogów z gry podstawowej i usuń jedną z nich z gry, odkładając ją do pudełka.
- Następnie potasuj wszystkie 4 płytki Surowców z gry podstawowej i usuń jedną z nich z gry, odkładając ją do pudełka.
- Weź płytkę akcji "Kaplani i Wojownicy" i płytkę akcji "Set" i potasuj je razem z pozostałymi płytkami, tworząc stos 10 płytek.
- Ułóż te 10 płytek awerssem do góry w kształt piramidy, zgodnie ze standardowymi zasadami podstawowego trybu solo.

DOPASOWANIE POZIOMU TRUDNOŚCI

Na **średnim poziomie trudności** Botankhamun zaczyna grę z Budynkiem w losowo wybranym regionie na planszy Seta (nie otrzymuje nagrody). Rzuć kością by określić region.

Na **wysokim poziomie trudności**, oprócz korzyści związanych ze średnim poziomem trudności (powyżej), Botankhamun zaczyna grę z jeszcze jednym Budynkiem w losowo wybranym regionie na planszy Seta (również ignorując nagrodę). Rzuć kością, by określić region, pamiętając o wszystkich restrykcjach.

Po kilku rozgrywkach z tym rozszerzeniem, rozważ dodanie drugiego zestawu Budynków (innego koloru) do zasobów Botankhamuna (zasadniczo dając mu możliwość wzniesienia 20 Budynków). Sprawi to, że wyniki Botankhamuna będą bardziej zbliżone wartością, ale czasami nieco wyższe.

Wszystkie modyfikacje poziomu trudności (dodatkowe Budynki w obszarze Ozyrysa, dodatkowy Filar w Kompleksie Świątynnym i dodatkowy Posąg) wskazane w zasadach gry podstawowej nadal mogą zostać zastosowane.



TURA BOTANKHAMUNA - ZMIANY

Botankhamun nigdy nie otrzymuje ani nie wydaje Kapłanów lub Wojowników.



OCENA KOŚCI - ZMIANY

W celu określenia kości o najwyższej wartości jaką bierze Botankhamun, wartość czerwonych i niebieskich kości uważa się **za wyższą o jeden**; są one także bardziej preferowane niż każda inna Nieczysta kość o tej samej wartości. Nadal są Nieczyste, więc jeśli istnieje wybór pomiędzy Czystą 6, Niebieską 5 i Nieczystą 6, jego preferencje będą w następującej kolejności: Czysta 6, później Niebieska 5, a następnie Nieczysta 6.

W celu określenia kości o najwyższej wartości, jaką bierze Botankhamun, zielona kość jest uważana za lepszą niż każda inna Czysta kość o tej samej wartości.

PŁYTKA AKCJI SETA



Botankhamun bierze kość o najwyższej wartości z planszy Seta i wznosi Budynek w odpowiadającym jej regionie. Jeśli w tym regionie znajduje się już jeden z jego Budynków, umieszcza on Budynek w regionie o wartości o jeden wyższej, a jeśli będzie to konieczne przechodząc z 6 na 1. Niezależnie od regionu, Botankhamun natychmiast zdobywa 2 Punkty Zwycięstwa (zamiast nagrody zapewnianej przez region). Jeśli pod kolumną, w której właśnie umieścił Budynek, znajduje się Posąg, otrzymuje dodatkowe 3 Punkty Zwycięstwa (łącznie 5 Punktów Zwycięstwa). Następnie, należy umieścić wierzchnią płytkę Podboju na tym polu Kompleksu Świątynnego, na którym Botankhamun uzyskałby najwięcej punktów, wykonując hipotetyczną akcję Ra. W przypadku remisu wybierz losowo.

Botankhamun nie ponosi kosztu Wojowników, gdy wznosi Budynek na planszy Seta, nie otrzymuje też wtedy żadnych żetonów Krwi.

Jeśli na planszy Seta nie ma dostępnych kości, Botankhamun wykonuje w zamian akcję Horusa. Jeśli akcja Horusa również jest niedostępna, należy od niej przejść do kolejnej sekcji, przeciwnie do ruchu wskazówek zegara (tak jak opisano to w zasadach trybu solo gry podstawowej).

Jeśli na planszy Seta dostępne są kości, ale Botankhamun nie ma już żadnych Budynków, otrzymuje 3 PZ i nie robi nic więcej.

PŁYTKA "KAPŁANI I WOJOWNICY"

Botankhamun bierze czerwoną lub niebieską kość o najwyższej wartości, korzystając ze wszystkich procedur i rozstrzygnięć remisów wyjaśnionych w sekcji zasad „Płytki Surowców” gry podstawowej (str. 23 w instrukcji gry podstawowej). Jeśli nie ma dostępnej żadnej czerwonej lub niebieskiej kości, zamiast tego wybierze Czystą kość o najwyższej wartości.

HORUS - AKCJA BOGA - ZMIANY



Poniższe zastępuje priorytety Botankhamuna dla akcji Horusa z gry podstawowej:

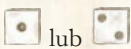
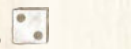
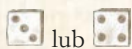
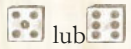
Jeśli Botankhamun może zbudować na planszy Seta Posąg dla ludzi, który dałby mu 2 lub 3 akcje Thotha, zrobi to. Dla każdej z tych akcji weź kartę pierwszą z prawej, z najdalszej części Rynku do której Botankhamun ma dostęp.

W innym wypadku, buduje on Posąg ku czci boga na planszy głównej (odpowiadający wartości na kości, tak jak w grze podstawowej).

Jeśli odpowiadające pole Posągu jest już zajęte, buduje on Posąg dla Seta na planszy Seta.

Jeśli pole Posągu dla Seta jest już zajęte, Botankhamun buduje Posąg dla ludzi zgodnie z procedurą opisaną w zasadach podstawowej gry.

Jeśli Botankhamun wywoła bonus Posągu Horusa na planszy Seta (umieszczając Budynek w dowolnym regionie) otrzymuje 1 Punkt Zwycięstwa.

 lub 	1 Skryba
 lub  lub 	1 Punkt Zwycięstwa
 lub 	1 Skryba i 1 Punkt Zwycięstwa

RA - AKCJA BOGA - ZMIANY



Jeśli Botankhamun zbuduje Filar na płytce Podboju, otrzymuje 2 **dodatkowe Punkty Zwycięstwa**. Punkty te są uwzględniane przy określaniu, które pole jest najkorzystniejsze do budowania.

FAZA MAAT - ZMIANY

WYBÓR KART PRZEZNACZENIA I ARTEFAKTÓW

Jeśli Botankhamun jest pierwszy w kolejności tury, wybiera **kartę Przeznaczenia** o najniższej wartości Ankh (sprawiając, że odpowiadający jej Artefakt stanie się dla ciebie niedostępny) lub bierze losową kartę Przeznaczenia ze Złotem lub Skrybą, jeśli nie pozostał już żaden Artefakt. Botankhamun nigdy nie bierze samego Artefaktu, a tylko odpowiadającą mu kartę Przeznaczenia.

W przeciwnym wypadku (również w ostatnim kroku przygotowania) możesz wybrać dowolną z czterech kart Przeznaczenia lub jeden z dostępnych Artefaktów (opłacając jego koszt Kapłanami) wraz z odpowiadającą mu kartą Przeznaczenia.

O ile nie była to czwarta i ostatnia faza Maat w grze, potasuj wszystkie 10 płytek akcji Botankhamuna wybranych podczas przygotowania i ulóż z nich nową piramidę.

PUNKTOWANIE

Botankhamun otrzymuje Punkty Zwycięstwa za swoje Budynki na planszy Seta w ten sam sposób, co ty. Pozostałe zasady punktowania pozostają niezmiennie w stosunku do gry podstawowej.



DODATEK

KARTY BŁOGOSŁAWIEŃSTW



Nr Karty	Efekt
BX01, BX02	Otrzymaj łącznie 5 Kapłanów i Wojowników, w dowolnej kombinacji.
BX03, BX04	Przenieś jeden ze swoich Budynków z obszaru Ozyrysa na planszę Seta (lub odwrotnie), płacąc odpowiedni koszt Wojowników (lub Zadowolenia) i zyskaj związaną z tym nagrodę. Budynek musi zostać umieszczony w regionie/rzędzie odpowiadającym tej samej wartości kości.

KARTY TECHNOLOGII



Nr Karty	Efekt
TX01	Za każdym razem gdy wykonujesz akcję Seta: otrzymaj 2 Punkty Zwycięstwa i 2 Kapłanów.
TX02	Za każdym razem gdy musisz wydać Wojownika, możesz zamiast niego wydać żeton Wiary (można zapłacić koszt częściowo Wojownikami lub w całości Wiarą). Podczas fazy Maat: możesz zamienić niewykorzystane żetony Wiary na Kapłanów zamiast zwracać je do zasobów ogólnych.
TX03	Podczas fazy Maat: nie tracisz żadnych Punktów Zwycięstwa za nadmierną Nieczystość.
TX04	Podczas fazy Maat: otrzymaj 1 Punkt Zwycięstwa za każdy żeton Krwi na twojej planszy gracza.

Nr Karty

Efekt

TX05

Za każdym razem gdy wykonujesz akcję Thotha: Możesz wybrać karty z dowolnych części Rynku Kart, do których masz dostęp ORAZ maksymalnie 1 kartę z części Rynku o **jeden wyższej** niż te, do których masz dostęp (w dowolnej kombinacji, ale nadal dobierasz liczbę kart odpowiednią do wartości kości). *Na przykład, jeśli normalnie możesz wybierać spośród kart z żółtej lub czerwonej części Rynku, to dzięki tej Technologii możesz wybrać karty spośród tych w czerwonej I żółtej części Rynku, a także co najwyżej jedną kartę z zielonej części (w dowolnej kombinacji).*

KARTY MOCY WYZNAWCÓW



Nr Karty

Efekt

Cult01

Za każdym razem gdy zbudujesz Posąg dla ludzi, otrzymujesz 1 Skrybę, a wszyscy pozostali gracze otrzymują 1 Kapłana.

Cult02

Za każdym razem gdy zbudujesz Posąg ku czci boga otrzymujesz 2 Zadowolenia, a wszyscy pozostali gracze otrzymują 1 Populację.

Cult03

Kiedy twój znacznik Zadowolenia dociera **po raz pierwszy** na pole , otrzymujesz 1 Złota, a wszyscy pozostali gracze otrzymują 1 Wojownika.

Cult04

Za każdym razem gdy wybudujesz Budynek na planszy Seta, otrzymujesz 2 Populację, a wszyscy pozostali gracze otrzymują 1 Chleb.

Cult05

Za każdym razem gdy wybudujesz swój pierwszy Filar w danym rzędzie LUB kolumnie, otrzymujesz 3 Kapłanów, a każdy z pozostałych graczy może zamienić 1 dowolny Surowiec na 1 Złoto.

Cult06

Za każdym razem gdy wybudujesz kamieniołom lub warsztat otrzymujesz 3 Wojowników, a wszyscy pozostali gracze otrzymują 2 żetony Wiary.

Cult07

Za każdym razem gdy wybudujesz Filar sąsiadujący z krawędzią Kompleksu Świątynnego, otrzymujesz 1 wybrany przez siebie Surowiec (za wyjątkiem Złota), a każdy z pozostałych graczy może zamienić 1 dowolny Surowiec na 1 Skrybę.

KARTY ARTEFAKTÓW



Nr Karty	Efekt
Art01	Koszt: 6 Kapłanów. Wartość Ankh: 0. Usuń tę kartę z gry, by natychmiast dobrać 2 karty Dekretu. Zatrzymaj jedną z nich, a drugą wtasuj z powrotem do talii.
Art02	Koszt: 7 Kapłanów. Wartość Ankh: 0. Usuń tę kartę z gry, by natychmiast wykonać akcję tak, jak gdybyś wybrał kość o wartości 3 lub 4 (nie bierz jednak kości).
Art03	Koszt: 6 Kapłanów. Wartość Ankh: 1. Usuń tę kartę z gry i zapłać 1 Skrybę, by natychmiast zapunktować Kompleks Świątynny, zgodnie ze standardowymi zasadami punktowania.
Art04	Koszt: 5 Kapłanów. Wartość Ankh: 1. Usuń tę kartę z gry, by natychmiast zwiększyć produkcję każdego Surowca o 1.
Art05	Koszt: 5 Kapłanów. Wartość Ankh: 2. Usuń tę kartę z gry, by natychmiast dobrać 2 karty Technologii. Zatrzymaj jedną z nich, a drugą umieść na spodzie talii Technologii.
Art06	Koszt: 4 Kapłanów. Wartość Ankh: 2. Usuń tę kartę z gry i zapłać 1 Skrybę, by natychmiast otrzymać 5 Zadowolenia.
Art07	Koszt: 4 Kapłanów. Wartość Ankh: 3. Usuń tę kartę z gry, by natychmiast wykonać akcję Seta tak, jak w przypadku dobrania kości o wybranej przez ciebie wartości.
Art08	Koszt: 3 Kapłanów. Wartość Ankh: 3. Usuń tę kartę z gry, by natychmiast otrzymać 2 Złota.

KARTY DEKRETÓW



Nr Karty	Symbol	Efekt
DX01		Otrzymaj 2 Punkty Zwycięstwa za każdą posiadaną parę Kapłana i Wojownika.

Nr Karty	Symbol	Efekt
DX02		Otrzymaj 3 Punkty Zwycięstwa za każdy Budynek na planszy Seta.
DX03		Otrzymaj 2 Punkty Zwycięstwa za każdy Posąg i 2 Punkty Zwycięstwa za każdy Budynek na planszy Seta.
DX04		Otrzymaj 4 Punkty Zwycięstwa za każdy znacznik Produkcji na poziomie 5 lub 6.

NOWE KARTY POCZĄTKOWE



Nr Karty	Efekt
SX01	Wartość Inicjatywy: 1. Wykonaj akcję Ozyrysa, by wybudować Budynek tak, jak w przypadku dobrania kości o wartości 5. Nie tracisz przy tym Zadowolenia. Otrzymaj 2 Wojowników.
SX02	Wartość Inicjatywy: 2. Wykonaj akcję Ozyrysa, by wybudować jeden Budynek (tylko kamieniołom Wapienia lub Granitu) tak, jak w przypadku dobrania kości o wartości 3. Musisz zapłacić 1 Zadowolenia. Otrzymaj łącznie 4 Wojowników i Kapłanów, w dowolnej kombinacji.
SX03	Wartość Inicjatywy: 3. Wykonaj akcję Ozyrysa, by wybudować jeden Budynek (tylko warsztat Papirusu lub Chleba) tak, jak w przypadku dobrania kości o wartości 3. Musisz zapłacić 1 Zadowolenia. Otrzymaj łącznie 4 Wojowników i Kapłanów, w dowolnej kombinacji.
SX04	Wartość Inicjatywy: 4. Otrzymaj dowolne 5 Surowców (za wyjątkiem Złota). Otrzymaj 1 Wojownika lub 1 Kapłana.
SX05	Wartość Inicjatywy: 5. Otrzymaj 2 Skrybów, 4 Kapłanów i 4 Wojowników.
SX06	Wartość Inicjatywy: 6. Dobierz 2 karty Technologii z wierzchu talii. Wybierz i zatrzymaj jedną z nich, a drugą wtasuj z powrotem do talii. Otrzymaj 3 Kapłanów.
SX07	Wartość Inicjatywy: 7. Dobierz 2 karty Błogosławieństwa z wierzchu talii. Wybierz i zatrzymaj jedną z nich, a drugą wtasuj z powrotem do talii. Otrzymaj 3 Wojowników.
SX08	Wartość Inicjatywy: 8. Otrzymaj 1 Papirus, 1 Chleb, 1 Wapień, 1 Granit, 2 Wojowników i 2 Kapłanów.

Nr Karty	Efekt
SX09	Wartość Inicjatywy: 9. Otrzymaj łącznie 3 Wapienia i Granitu, w dowolnej kombinacji. Otrzymaj łącznie 3 Wojowników i Kapłanów, w dowolnej kombinacji.
SX10	Wartość Inicjatywy: 10. Otrzymaj łącznie 3 Chleba i Papirusu, w dowolnej kombinacji. Otrzymaj łącznie 3 Wojowników i Kapłanów, w dowolnej kombinacji.
SX11	Wartość Inicjatywy: 11. Otrzymaj 3 Populacji, 2 Zadowolenia i 4 Wojowników.
SX12	Wartość Inicjatywy: 12. Otrzymaj 2 Złota i 4 Kapłanów.

PŁYTKI PODBOJU

Nr Płytki	Efekt
A05	Otrzymaj 3 identyczne Surowce (za wyjątkiem Złota).
A06	Dobierz 2 karty Technologii z wierzchu talii. Wybierz i zatrzymaj jedną z nich, a drugą wtasuj z powrotem do talii.
A07	Dobierz 3 karty Błogosławieństwa z wierzchu talii. Wybierz i zatrzymaj jedną z nich, a dwie pozostałe wtasuj z powrotem do talii.
A08	Wykonaj akcję Thotha tak, jak w przypadku dobrania kości o wartości 1. Ta płytka nie zapewnia nagrody w przypadku akcji Hathor.
A09	Wykonaj akcję Ozyrysa tak, jak w przypadku dobrania kości o wartości 5. Ta płytka nie zapewnia nagrody w przypadku akcji Hathor.

TWÓRCY

Tekhenu: Czas Seta

Projekt Rozszerzenia: Dávid Turczy i Daniele Tascini
Tryb solo: Dávid Turczy
Rozwój gry: Andrei Novac, Małgorzata Mitura, Rainer Ahlfors, Błażej Kubacki
Ilustracje: Jakub Fajtanowski, Zbigniew Umgelter, Aleksander Zawada
Projekt Graficzny i DTP: Zbigniew Umgelter
Instrukcja DTP: Zuzanna Kolakowska

Board&Dice

Dyrektor wykonawczy: Andrei Novac
Dyrektor operacyjny: Aleksandra Menio
Dyrektor marketingu: Filip Głowacz
Dyrektor sprzedaży: Ireneusz Huszcza
Dyrektor artystyczny: Kuba Polkowski
Dyrektor rozwoju: Błażej Kubacki

Edycja polska

Skład: Konrad Rószkowski
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: portalgames.pl/pl/reklamacje/

Podziękowania od Daniele dla Paolo i Aska za testy oraz specjalne podziękowania dla wiecznie oddanych testerów: Daniela, Frederico i Antonio.

Dávid dziękuje Noralie za jej pomoc, wsparcie i ciągle zwycięstwa we wszystkich grach. Dodatkowe podziękowania dla zespołu Board&Dice za szybkie decyzje podjęte przy wydaniu tej gry.

Twórcy oraz Board & Dice chcieliby podziękować za testy, rady i sugestie następującym osobom: Jace Ravensburg, Frank de Jong, Anita Sokolowska, Daniel Dubel, Dave Haenze, Konrad Sulżycki, Krzysztof Jones, Przemysław Golus, Youry Ivanov, Bartek Bajda, Krzysztof Jurzysta, Marcin Magdziarz, Marek Mańko, Maciej "mat_eyo" Matejko, Maria Józwick, Michał "Killjoy" Cieślowski, Michał Górecki, Rafał Szymaszek, Tina Hoover.

Specjalne podziękowania dla: Ben Kranz, Sara Tippey, David Digby, Gary Perrin za dodatkowe testy trybu solo.

Podziękowania dla Pawła, Karola i Stoigniewa za pomoc w realizacji wersji polskiej.

© 2021 Board&Dice. Wszystkie prawa zastrzeżone.

© 2021 Portal Games So. z o.o. (edycja polska)

Więcej informacji o Tekhenu: Czas Seta na stronie: www.portalgames.pl.

POMOC GRACZA DO TRYBU SOLO

Jeśli grasz z rozszerzeniem Czas Seta, przed rozpoczęciem gry usuń losowo jedną płytkę akcji Boga z gry podstawowej i jedną płytkę akcji Surowca. Zastąp je płytkami akcji: "Set" i "Kaplani i Wojownicy".

TURA BOTANKHAMUNA

- Porusz znacznik Postępu na kolejną płytkę Akcji. Rzuć żetonem Debenu i porusz znacznik na płytkę sąsiadującą z prawym górnym rogiem (w rzędzie powyżej) LUB na płytkę po prawej stronie .
- Weź kość o najwyższej wartości z sekcji wskazanej przez płytkę akcji Boga (w przypadku akcji Seta, weź ją z planszy Seta). Botankhamun rozpatruje czerwone i niebieskie kości jakby miały o jeden większą wartość. Botankhamun wybiera Czyste kości przed Nieczystymi kośćmi (i zieloną kość przed innymi Czystymi kośćmi). W przypadku remisu, wybierz losowo. Jeśli nie jest dostępna żadna kość, wybierz następną sekcję w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.
- Wykonaj odpowiadającą akcję Boga.
 - Botankhamun NIGDY nie płaci kosztu wykonywanej akcji.
 - Botankhamun NIGDY nie otrzymuje Surowców, Kapłanów, Wojowników, żetonów Krwi lub Wiary, a jedynie Skrybów.
 - Botankhamun NIGDY nie wykonuje akcji produkcji Surowców.

FAZA MAAT

- Określ nową kolejność graczy. Botankhamun ma uprzednio określony bilans: 1/2/3/4 fazy Maat: +3/+2/+1/+1 i wartość Ankh równą 4, do rozstrzygnięcia remisów.
- Jeśli Botankhamun zostaje pierwszym graczem:
 - grając z rozszerzeniem Czas Seta: wybiera kartę Przeznaczenia z najniższą wartością Ankh (ignorując nagrody), która ma dostępny Artefakt.
 - grając bez rozszerzenia lub jeśli żaden Artefakt nie jest dostępny: wybiera losowo kartę Przeznaczenia z 1 Złotem lub 1 Skrybą (ignorując nagrody).
- Potasuj wszystkie 10 płytek akcji, odbuduj piramidę, zresetuj pozycję znacznika (jak podczas przygotowania).

BONUSY POSĄGÓW

Bonusy są przyznawane tak, jakby była to zwykła gra 2-osobowa.

PUNKTOWANIE

Zdobywacie punkty zgodnie ze standardowymi zasadami, z następującymi wyjątkami:

- Botankhamun nie posiada planszy gracza, a przez to NIE:
 - punktuje ujawnionych na torze Budynków
 - musi płacić
 - punktuje za swoje tory Produkcji

Specjalne punktowanie Botankhamuna:

- 2 za każde Błogosławieństwo (odrzuć Błogosławieństwa po ich zapunktowaniu)
- za każdą Technologię

Dodatkowo podczas ostatniego Punktowania:

- Botankhamun zdobywa 4 za każdy Dekret (ignorując ich efekty i ograniczenia symboli)
- Botankhamun zdobywa 1 za każdym 2 Skrybów

PŁYTKI AKCJI

PŁYTKA SUROWCÓW oraz PŁYTKA KAPŁANÓW

I WOJOWNIKÓW

- Botankhamun bierze kość o najwyższej wartości w kolorze pierwszego Surowca pokazanego na płytce, z dowolnej sekcji. W przypadku płytki "Kaplani i Wojownicy", zamiast tego bierze czerwoną lub niebieską kość o najwyższej wartości.
- W przypadku remisu, bierze kość z sekcji, w której posiada Posąg (rozstrzygnięć przyszłe remisy na korzyść bonusu Horusa o najwyższej wartości).
- Jeśli nadal utrzymuje się remis, wybierz losowo.
- Jeśli żadna taka kość nie jest dostępna, powtórz cały proces dla następnego Surowca na płytce. Jeśli dostępne są tylko szare kości, wybiera szarą kość.
- Następnie wykonuje akcję Boga tej sekcji tak, jak opisano poniżej.

PŁYTKA HORUSA

Jeśli Botankhamun może zbudować Posąg dla ludzi na planszy Seta tak, by zyskał przynajmniej 2 akcje Thotha, robi to.

W innym wypadku (lub podczas rozgrywki bez rozszerzenia) buduje Posąg ku czci boga, zgodnie z wartością kości:

- Jeśli pole Posagu tego boga jest już zajęte, buduje Posąg dla Seta.
- Jeśli i to pole jest już zajęte (lub w rozgrywce bez rozszerzenia) buduje Posąg dla ludzi powyżej warsztatów/kamieniołomów, gdzie zyska więcej (w przypadku remisu wybierz losowo).
- Jeśli i te pola są zajęte lub nie uda się uzyskać dodatkowych PZ, buduje w Kompleksie Świątynnym, zdobywając punkty za Filary (wybierając najwyższe punktowane pole).
- Jeśli i te pola są zajęte, zdobywa 3 .

PŁYTKA RA

- Botankhamun wybiera płytkę Filaru zgodnie ze standardowymi zasadami.
- Bez zmiany orientacji płytki, kładzie ją tam gdzie zdobędzie najwięcej , z poniższymi modyfikacjami zasad:
 - Otrzymuje 1 za każdą "stykającą się" krawędź, zamiast za "pasujący kolor".
 - Otrzymuje 2 jeśli płytkę zakrywa płytkę Podboju.
 - W przypadku remisu, wybiera rząd/kolumnę z największą liczbą swoich Budynków; jeśli nadal jest remis, wybiera pole niesąsiadujące z krawędzią Kompleksu Świątynnego, w przypadku dalszego remisu wybiera losowo.
- Botankhamun ignoruje nadrukowane bonusy lub zdolności.

PŁYTKA HATHOR

- Botankhamun umieszcza Budynek w Kompleksie Świątynnym, w miejscu w którym zdobędzie najwięcej . W przypadku remisu, wybierz losowo.
- Otrzymuje oraz Populację, ale nie otrzymuje innych nagród (takich jak Surowce lub żetony Wiary).
- Jeśli Botankhamun nie może umieścić Budynku, w zamian otrzymuje 3 .

PŁYTKA BASTET

- Botankhamun porusza swój znacznik Zadowolenia według standardowych zasad (otrzymując Skrybów jeśli wykonuje akcję o wartości 1-4).
- Botankhamun porusza swój znacznik Zadowolenia po jednym polu na raz (ignorując wszystkie nagrody na torze Pospółstwa).
- Jeśli w dowolnym momencie znacznik Zadowolenia miałby wyprzedzić znacznik Populacji, Botankhamun zamiast tego porusza znacznik Populacji.

PŁYTKA THOTHA

- Botankhamun bierze 1/2/3 karty zgodnie z wartością na kości, z pierwszej dostępnej części od prawej, zgodnie z jego poziomem Zadowolenia. Wybiera: Karty Dekretów > karty Technologii > karty Błogosławieństwa . W przypadku remisu wybiera pierwszą kartę od lewej.
- Botankhamun ignoruje wszystkie efekty kart i po prostu trzyma je w stosie.

PŁYTKA OZYRYSA

- Botankhamun buduje warsztat lub kamieniołom, ale nie ponosi kosztu Zadowolenia oraz ignoruje wszystkie otrzymane Surowce i produkcję. Wartość kości określa rząd, podczas gdy kolor określa kolumnę:
 - Żółty = ; Brązowy = ; Białe = ; Czarny = ; Każdy inny kolor = kolumna z najmniejszą łączną liczbą Budynków (w przypadku remisu wybiera pierwszą kolumnę po lewej).
 - Jeśli wybrane miejsce jest zajęte, wybierz następne wolne miejsce przesuwając się najpierw w prawo (zawróć wokół krawędzi, jeśli będzie taka potrzeba), a następnie powtórz procedurę przesuwając się o jeden rząd w górę.
- Jeśli nie może budować, w zamian otrzymuje 3 .

PŁYTKA SETA

- Botankhamun wybiera kość o najwyższej wartości z planszy Seta i wznosi Budynek w odpowiadającym jej regionie. Jeśli ten region jest niedostępny, umieszcza Budynek w regionie o wartości o jeden wyższej (przejdź z 6 do 1 jeśli będzie to konieczne). Jeśli nie może budować, w zamian otrzymuje 3 .
- Jeśli umieścił Budynek, otrzymuje dokładnie 2 , a jeśli poniżej tego regionu jest Posąg, otrzymuje dodatkowo 3 .
- Umieszcza płytkę Podboju na polu, gdzie Botankhamun zdobyłby najwięcej podczas akcji Ra. W przypadku remisu wybierz losowo.
- Jeśli na planszy Seta nie ma dostępnych kości, Botankhamun wykonuje w zamian akcję Horusa.