

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

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

Ablauf einer Runde:

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

**GOTTES-Aktion:**

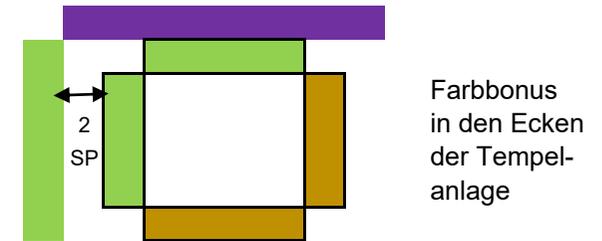
Es gibt 6 Götter, die untereinander links auf dem Spielbrett angezeigt sind. Jedem Gott ist ein bestimmter Bereich des Spielplans zugeordnet. Die Tabelle (Spielplan links oben) zeigt die Plätze der Horus-Bonusplättchen.

**RE**

*Säulenplättchen und Säule auf die Tempelanlage bringen*

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

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



**HORUS**

*Statue einsetzen am Obelisk bzw. Plätzen des Volkes*

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

**Errichte die Statute ENTWEDER zu EHREN EINES GOTTES:**

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

**ODER FÜR das VOLK:**

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

**BASTET**

Zufriedenheits-Marker erhöhen

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

**HATHOR**

Bevölkerungs-Marker erhöhen

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

**BEVÖLKERUNGS-MARKER:**

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

**THOTH**

Karten aus Auslage nehmen

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

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

Pos. erlaubte der 4 Kartenabschnitte

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



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

OSIRIS

Produktions-Marker erhöhen

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

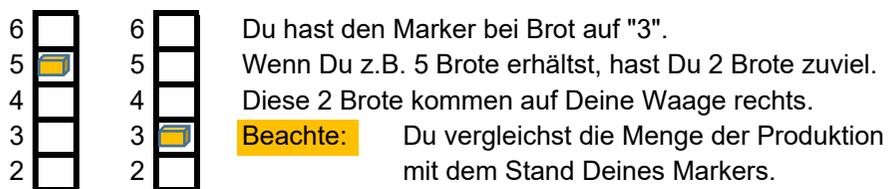
Reihe Anweisung (PM = Produktions-Marker auf Deinem Tableau)

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

**PRODUZIERE Ressourcen:**

GRAUE Würfel sind nicht erlaubt.

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



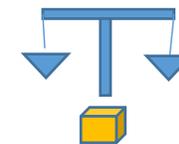
↙ Du hast den Marker bei Brot auf "5".  
Wenn Du nun z.B. 5 Brote erhältst, darfst Du alle behalten.

SCHREIBER

ANUBIS-Aktion

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

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



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

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



◆ **PRÜFE:**

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



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

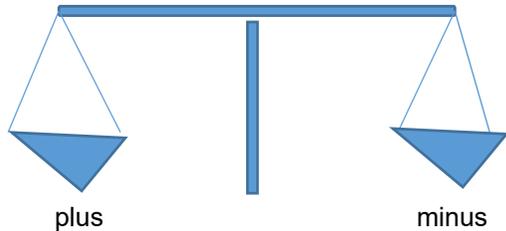


- Zieht für jeden der 2 schattigen Abschnitte so viele Würfel aus dem Beutel, wie Spieler teilnehmen. Werft diese und setzt sie in jeweiligen Abschnitt.
- Die übrigen Würfel müssen jeweils auf passende Zuordnung geprüft werden gemäß aktueller Lage am Obelisk: rein / verdorben / verboten.
- Es beginnt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

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

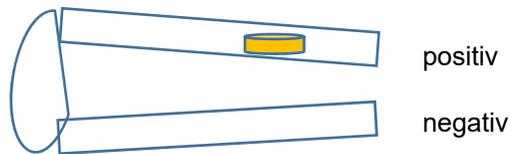
**Die MAAT-Phase:**

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



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

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



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



**WERTUNG:**

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

**Nach der Wertung:**

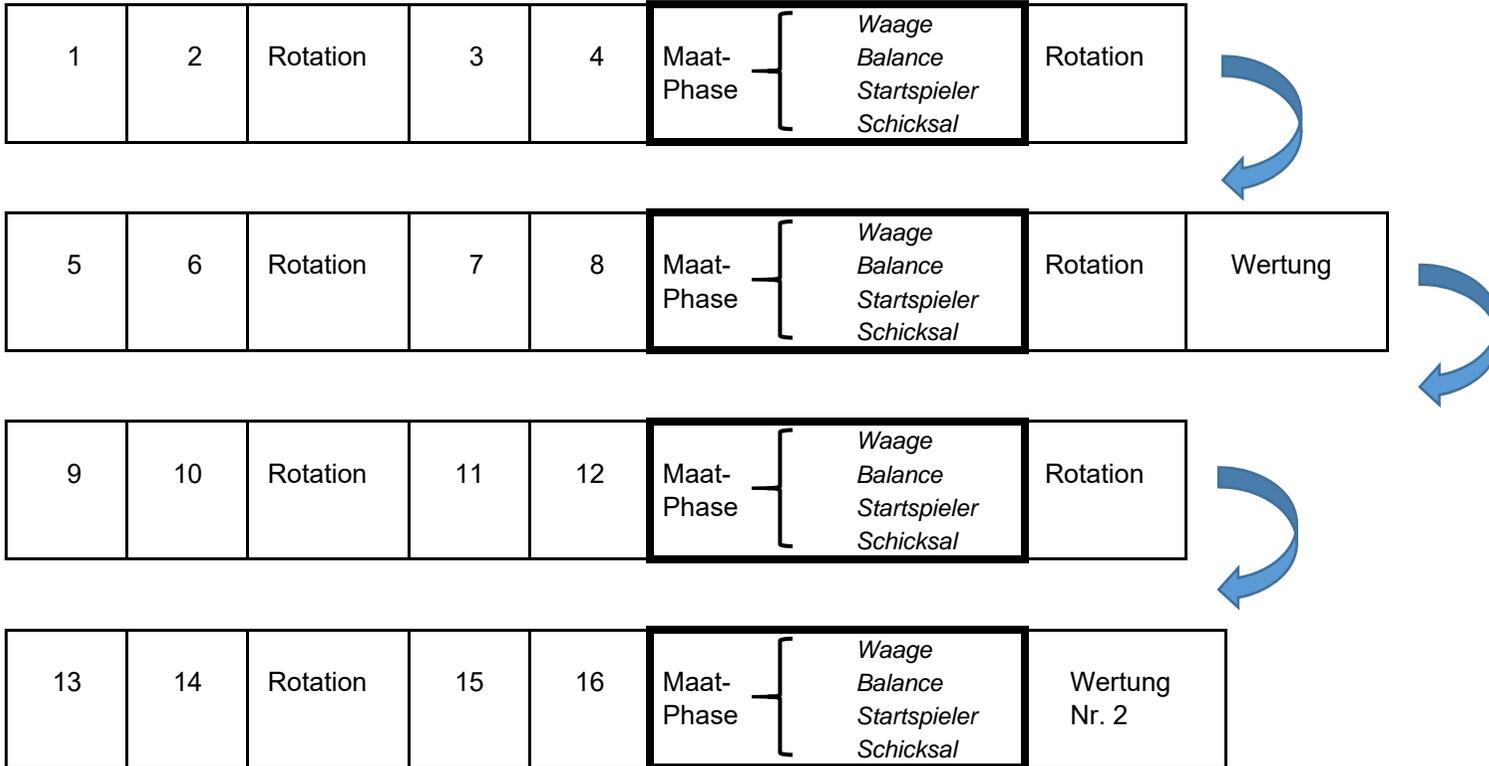
- ◆ Entfernt den Wertungs-Marker vom Spielplan.
- ◆ War es der **2. Wertungs-Marker**, gilt: Dekrete aufdecken. Jeder darf bis zu 3 Dekrete werten, max. 1 Dekret je Typ. Wer nun seinen MAAT-Marker an 1. Stelle der Zugreihenfolge hat = 3 SP. *Zu dritt oder viert bringt der 2. Platz auch noch 2 SP.*



**Spielende:**

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

**Leiste für Rundenzähler**





---