



Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

Vielen Dank an die Patreons mit Boardgamefan-Status: phil spichtig

ANKH (2-5 SPIELER)

SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ **Benachbart:** Angrenzende Felder **innerhalb einer Region** sind benachbart. Felder, die durch **Flüsse** oder **Karawanen** getrennt sind, gelten **nicht** als benachbart.

→ **Felder:** Es gibt **fruchtbare Felder** und **Wüstenfelder**. Pro Feld ist **nur 1 Figur** oder **1 Monument** erlaubt. **Wasserfelder** können normalerweise nicht betreten werden.

→ **Kampfkarten und Agendakarten:** Jeder Gott hat **7 identische Kampfkarten**. Einmal eingesetzte Kampfkarten bleiben **offen** vor den Spielern liegen. **Agendakarten** bleiben wie Kampfkarten **offen** liegen.

→ **Monumente:** **Obelisk, Pyramide, Tempel** oder **Sphinx**. Ein Monument ohne **Ankh-Plättchen** eines Gottes ist ein **neutrales Monument**.

*Der Vorrat an **Monumenten** ist begrenzt! Die Sphinx zählt immer als alle Monumenttypen gleichzeitig (Obelisk, Tempel und Pyramide). Nur beim Bestimmen der **Monument-Mehrheit** zählt sie als eigener Typ und nicht als die anderen drei.*

→ **Regionen:** Ursprünglich gibt es **3 Regionen**: Das **Nildelta, Ost- & West-ägypten**. Die Regionen sind durch Flüsse getrennt. Durch **Karawanen** können diese Regionen nochmals unterteilt werden.

FIGUREN

→ **Götter: Stärke 1** — **Unsterblich!** Götter können unter keinen Umständen sterben.

→ **Krieger: Stärke 1** — 6 Krieger pro Gottheit.

→ **Wächter: Stärke 1** — Götter übernehmen die Kontrolle über Wächter, wenn sie Ankh-Kräfte freischalten. Wächter haben einzigartige Fähigkeiten.

→ **Priester: Stärke 0** — Priester werden normalerweise nur in **Palasträumen** aufgestellt.

VEREHRUNG

→ Alle Götter starten auf dem 1. Feld der Verehrungsleiste.

→ Erreicht ein Gott das **oberste Feld** der Verehrungsleiste, **gewinnt** er das Spiel sofort.

→ Jeder Gott, der am Ende des 4. Konflikts noch auf einem **roten Feld** ist wird **vergessen** und aus dem Spiel entfernt.

→ Haben mehrere Götter gleich viel Verehrung und sind dadurch die Marker der Götter gestapelt, hat der **oberste Gott** am meisten Verehrung.

*Werden diese Marker gleichzeitig bewegt, **beginnt** immer der Gott mit der **wenigsten Verehrung**.*

AKTIONSMECHANISMUS

Sobald ein Spieler eine Aktion durchführt, wird der Marker der Aktion auf dem zentralen Tableau 1 Feld nach rechts bewegt. Sobald der Marker das letzte Feld erreicht, wird ein Ereignis ausgelöst: der Ereignismarker rückt auf der Ereignisleiste um 1 Feld weiter. Dies bestimmt die Art des Ereignisses.

SPIELABLAUF

In deinem Zug führst Du **1-2 unterschiedliche Aktionen** durch.

01. Wähle die **1. Aktion**, bewege ihren Aktionsmarker weiter und handle sie ab. Du darfst **1 Agendakarte** vor oder nach dem Abhandeln deiner Aktion ausspielen.

*Löst Du ein **Ereignis** aus, wählst Du die **Aktion Ankh-Kraft freischalten** oder bist Du **verschmolzen**, darfst Du **keine 2. Aktion** ausführen und musst deinen Zug beenden!*

02. Wähle deine **2. Aktion**, deren Leiste sich **unter der Leiste deiner 1. Aktion** befinden muss, bewege ihren Aktionsmarker weiter und handle sie ab. Du darfst **1 Agendakarte** vor oder nach dem Abhandeln deiner Aktion ausspielen.

→ Wird ein Ereignis ausgelöst, bewege den Ereignismarker weiter, handle es ab und **beende anschließend deinen Zug**.

Du musst falls möglich einen 2. Marker weiter bewegen, auch wenn du die 2. Aktion nicht durchführen kannst oder willst.

DIE 4 AKTIONEN

→ **Figuren bewegen:** Bewege **jede** deiner Figuren um **bis zu 3 Felder**. Dabei darfst Du sowohl blockierte, besetzte und sogar **Wasserfelder** oder Karawanen überqueren, musst dein Zug aber ein **leeres Feld** beenden, das **kein Wasserfeld** ist.

Pharao-Erweiterung: Zusätzlich darfst Du **1 deiner Priester** in einen **benachbarten Palastrraum** bewegen.

*Die **Kontrolle über Monumente** wechselt **nicht** durch Bewegungen. Du gewinnst die Kontrolle über **Monumente** nur, wenn Du des Ereignisses „**Monument kontrollieren**“ auslöst.*

→ **Figur aufstellen:** Stelle **1 Krieger** oder **1 Wächter** aus deinem Vorrat auf den Spielplan, sodass sie **benachbart** zu einer deiner **Figuren** oder einem **Monument** ist, das du kontrollierst. **Pharao-Erweiterung:** Zusätzlich darfst Du **1 deiner Priester** in einem **beliebigen Palastrraum** aufstellen.

*Denk daran, dass **2 Felder** nur **benachbart** sind, wenn sie sich in **derselben Region** befinden!*

→ **Anhänger gewinnen:** Du gewinnst 1 Anhänger für jedes **Monument** (deines oder neutral), zu dem Du **benachbarte Figuren** hast.

→ **Ankh-Kraft freischalten:** Opfere Anhänger in Höhe der Stufe der nächsten Ankh-Kraft, die du freischalten kannst. Du erhältst die Kontrolle über eine

Wächterfigur derselben Stufe, falls du das Wächtersymbol aufdeckst, sofern verfügbar.

Ankh-Kräfte sind in 3 Stufen (Spalten) aufgeteilt. Du musst **je 2 Ankh-Kräfte** in aufsteigender Stufe (2x 1, 2x 2 & 2x 3) freischalten.

Selbst wenn du nicht genug Anhänger hast oder wenn du bereits alle Ankh-Kräfte freigeschaltet hast, kannst du diese Aktion wählen. Dann bewegst du nur den Aktionsmarker, erhältst aber keine Vorteile (und opferst auch keine Anhänger).

WÄCHTER KONTROLLIEREN

→ Deckst Du durch die **Aktion Ankh-Kraft freischalten** ein **Wächter-Symbol** auf, erhältst Du die Kontrolle über **1 Wächter** der Stufe der Ankh-Kraft, sofern verfügbar.

→ Stecke die Figur in eine **Basis deiner Farbe** und stelle sie in deinen Vorrat. Hast Du keine passende Basis übrig, kannst Du diese **Wächterfigur** auch nicht kontrollieren/auswählen.

EREIGNISSE

→ **Monument kontrollieren (nur aktiver Spieler):** Du erhältst die Kontrolle über **1 neutrales Monument**, zu dem du eine **benachbarte Figur** hast. Gibt es keine **neutralen Monumente** auf dem Spielplan, erhältst du stattdessen die Kontrolle über **1 benachbartes gegnerisches Monument**. **Pharao-Erweiterung:** Überprüft nacheinander die **Mehrheit** in jedem Palastrraum, erhältst du stattdessen die Kontrolle über **1 benachbartes gegnerisches Monument**. **Pharao-Erweiterung:** Überprüft nacheinander die **Mehrheit** in jedem Palastrraum, erhältst du stattdessen die Kontrolle über **1 benachbartes gegnerisches Monument**. **Pharao-Erweiterung:** Überprüft nacheinander die **Mehrheit** in jedem Palastrraum, erhältst du stattdessen die Kontrolle über **1 benachbartes gegnerisches Monument**. **Pharao-Erweiterung:** Überprüft nacheinander die **Mehrheit** in jedem Palastrraum, erhältst du stattdessen die Kontrolle über **1 benachbartes gegnerisches Monument**. **Pharao-Erweiterung:** Überprüft nacheinander die **Mehrheit** in jedem Palastrraum, erhältst du stattdessen die Kontrolle über **1 benachbartes gegnerisches Monument**. **Pharao-Erweiterung:** Überprüft nacheinander die **Mehrheit** in jedem Palastrraum, erhältst du stattdessen die Kontrolle über **1 benachbartes gegnerisches Monument**.

*Dein Vorrat an **Ankh-Plättchen** ist begrenzt! Bei **Gleichstand** hat der Gott mit den **meisten Priestern** im Palastrraum und der **geringsten Verehrung** die Mehrheit.*

→ **Karawane (nur aktiver Spieler):** Unterteile mit **bis zu 6 Kamelen 1 Region** in **2 neue Regionen**, die jeweils **mindestens 6 Felder** groß sind. Lege das nächste **Konfliktabfolge-Plättchen** in eine der neuen **Regionen**. Dann darfst du ein Plättchen aus einer neuen **Regionen** gegen ein anderes tauschen.

*Du musst die Kamele so auf den Linien der Felder aufstellen, dass sie **2 dieser Elemente** verbindet: **Flüsse, Wasserfelder, andere Kamele** oder **äußere Spielplanränder**. **Nicht** auf **Flüsse** oder **Wasserfelder**!*

→ **Konflikt:** Wer den Konflikt auslöst, erhält das **Gleichstandsplättchen**. Überprüft dann für jede **Region** in **Konfliktabfolge**, ob ein Kampf stattfindet oder nicht.

KONFLIKT IM DETAIL

→ **Vorherrschaft (nur 1 Spieler in der Region):** Du erhältst **1 Verehrung** für jede **Monument-Mehrheit**, die du hast. Dann erhältst du **1 Verehrung** für die Vorherrschaft über die **Region**.

***Monument-Mehrheit:** Du kontrollierst innerhalb der **Region** mehr **Monumente** eines Typs als jeder Gegner.*

→ **Kampf (mehrere Spieler):** Ignoriert **Spieler, Figuren** und **Monumente**, die nicht in der **Region** sind.

01. Karten wählen und aufdecken: Jeder wählt **1 Kampfkarte** und deckt sie dann auf.

02. Monument errichten: Handelt in aufsteigender Verehrungsreihenfolge alle eingesetzten „**Monument errichten**“-Karten ab.

03. Plagen abhandeln: Handelt alle eingesetzten „**Heuschreckenplage**“-Karten ab.

04. Monument-Mehrheit: In aufsteigender Verehrungsreihenfolge erhält jeder von euch **1 Verehrung** für jede seiner **Monument-Mehrheiten**.

***Monument-Mehrheit:** Du kontrollierst innerhalb der **Region** mehr **Monumente** eines Typs als jeder Gegner.*

05. Kampfscheidung: Wer die höchste Stärke hat, gewinnt den Kampf, erhält **1 Verehrung** und **tötet alle gegnerischen Figuren außer Götter**. Bei **Gleichstand** verlieren alle den Kampf und alle Figuren außer Götter werden getötet. Das Gleichstandsplättchen kann ein Mal pro Konflikt eingesetzt werden, um bei Gleichstand zu gewinnen.

***WICHTIG:** Alle **eingesetzten Kampfkarten** bleiben **offen** liegen, sodass jeder sie sehen kann. Es ist nicht geheim, welche Karten bereits eingesetzt wurden, was beim Planen der nächsten Züge helfen kann!*

GÖTTER VERSCHMELZEN (3+ SPIELER)

→ (**Bei 3+ Spielern**) **Nach dem 3. Konflikt:** Die beiden letzten **Götter** auf der Verehrungsleiste verschmelzen.

01. Der Gott auf dem vorletzten Platz auf der Verehrungsleiste ist der **höhere Gott**, der Gott auf dem letzten Platz auf der Verehrungsleiste ist der **niedere Gott** der beiden verschmelzenden Götter.

02. Entfernt Elemente des **niederen Gottes** aus dem Spiel: → von ihm **kontrollierte Monumente, Gottfigur, Basen, Krieger, Kampfkarten, Agendakarten, Priester** und **Ankh-Plättchen**

03. Der **höhere Gott** erhält Elemente des **niederen Gottes**: → Alle **Anhänger**, beliebige **Wächter**, solange er **Basen** eigener Farbe übrig hat.

04. Der **Verehrungsmarker** des **höheren Gottes** auf der Verehrungsleiste wird auf den des **niederen Gottes** gelegt. Diese beiden Marker bewegen sich ab jetzt als **Einheit**.

05. Steckt eine **Basis** des **niederen Gottes** an die Figur des **höheren Gottes**.

06. Der **niedere Gott** passt seine **Ankh-Kräfte** an die des **höheren Gottes** an.

07. **Beide Götterkräfte bleiben bestehen**. Beide Spieler legen die **Verschmolzene Götter-Tableaus** des jeweils anderen neben ihr eigenes Gott-Tableau.

08. Beide Spieler teilen sich den neuen **Vorrat an Kriegern, Wächtern, Anhängern, Kampfkarten** und **Basen des höheren Gottes**.

*Ein verschmolzener Gott wird von beiden Spielern kontrolliert, die in ihren jeweiligen Zügen nun **nur noch 1 Aktion** ausführen. Dafür darf es auch dieselbe Aktion sein.*

*Die beiden Spieler müssen darauf achten, die **Ankh-Kräfte** auf beiden Tableaus nachzuhalten!*

GÖTTER WERDEN VERGESSEN

→ **Nach dem 4. Konflikt:**

Alle **Götter** im **roten Verehrungsbereich** scheiden aus. Entfernt dort dazu alle **Figuren** und zerstört ihre **Monumente**.

Falls alle Götter vergessen sind, wird Ägypten atheistisch und ihr verliert alle.

SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet, wenn...

- ...ein Spieler das letzte Feld auf der Verehrungsleiste erreicht.
- ...ein Spieler nach dem **4. Konflikt** der einzige Gott ist.
- ...alle Spieler nach dem **4. Konflikt** vergessen wurden.
- ...ein Spieler nach dem **5. Konflikt** die meiste Verehrung hat.

SPIELAUFBAU

01. Jeder Spieler wählt einen **Gott** und erhält dessen Material:

→ Die **Gottfigur**

→ **6 Krieger**

→ **3 Priester**

→ 1 Gott-Tableau

→ 1 Tableau für **verschmolzene Götter**

→ **Ankh-Plättchen & Verehrungsmarker**

→ **7 Kampfkarten & 1 Spielübersichtskarte**

→ **Als Re:** 3 Sonnenplättchen

→ **Als Osiris:** 3 Unterweltplättchen

→ **Als Amun:** Das Amunplättchen

→ **Als Bastet:** 3 Katzenplättchen

→ **Als Horus:** 2 Augenplättchen

02. Erhaltet je **1 Anhängerplättchen** und bildet aus dem Rest einen allgemeinen Vorrat.

*Anhängerplättchen sind theoretisch **nicht begrenzt**.*

03. Legt je **6 Ankh-Plättchen** auf eure Gott-Tableaus.

04. Der Spieler mit den meisten Katzen wird **Startspieler**. Die weitere Spielerreihenfolge erfolgt im Uhrzeigersinn.

05. Beginnend mit dem **letzten Spieler** und **in umgekehrter Spielerreihenfolge** legt jeder seinen Verehrungsmarker auf das **unterste Feld der Verehrungsleiste**.

06. Stellt die **4 Aktionsmarker** auf die jeweiligen Startpositionen abhängig von der Spieleranzahl.

07. Legt den **Ereignismarker** auf das **erste Feld** der Ereignisleiste.

08. Wählt ein **Szenario** aus dem Szenarioheft entsprechend der Spieleranzahl.

09. Platziert wie im Szenarioheft dargestellt die **Monumente** (Pyramiden, Tempel und Obelisken), die **Konfliktabfolge-Plättchen** und (wenn das Szenario es verlangt) die **Kamele** auf den Spielplan. Legt die übrigen **Monumente, Kamele** sowie die **Konfliktabfolge- und Gleichstandsplättchen** den allgemeinen Vorrat.

*Hinweis: Die Konfliktabfolge-Plättchen gehören **nicht** zu einem einzelnen Spielplanfeld, sondern zu einer ganzen **Region**.*

10. Platziert in Spielerreihenfolge wie im Szenarioheft dargestellt eure Figuren und Ankh-Plättchen (an die **kontrollierten Monumente**) auf den Spielplan.

11. Bestimmt zufällig je **1 Wächter** für Stufe 1-3 und legt die entsprechenden Karten neben den Spielplan. Stellt dann entsprechend der Spieleranzahl folgende Figuren zu den Karten:

→ **2 Spieler:** 1 Figur jedes **Wächters**.

→ **3 Spieler:** 2 Figuren jedes **Wächters**.

→ **4/5 Spieler:** Alle Figuren jedes **Wächters**.

12. Folgt den weiteren Aufbaueregeln im Szenarioheft.

AUFBAU DER PHARAO-ERWEITERUNG

13. Legt das **Palast-Tableau** neben den Spielplan.

14. Mischt die **Agendakarten** und bildet einen verdeckten Stapel. Legt anschließend 3 Agendakarten offen aus.

15. Jeder Spieler stellt **2 Priester** neben das **Palast-Tableau** und **1 Priester** in die **Gesetzkammer des Palast-Tableaus**.

16. Jeder Spieler erhält eine **neue Spielübersichtskarte**.

17. Legt die **5 Sphinxplättchen** neben die **Kriegskammer**.

18. Wählt gemeinsam **1 Pharaokarte** und befolgt die **Anweisungen auf ihrer Rückseite**.