

JACQUES BARIOT & GUILLAUME MONTIAGET

Kemet

BLUT UND SAND

ANLEITUNG

EINLEITUNG

Glaube, Magie und der ewige Krieg. Das sind die 3 Pfeiler von Kemet. Das alte Ägypten ist ein mächtiges Reich, regiert von mächtigen Göttern. Sie sind es leid, ihre Macht zu teilen... Horus und Wadjet haben ihre glänzende Rüstung angelegt. Bastet und Anubis haben ihre Horden beschworen und sie für den Krieg bereitet. Sobeks Schmiede brennt heiß und schmiedet Tag und Nacht neue Waffen, die seine Feinde richten sollen.

Übernimm die Kontrolle eines Gottes in diesem endlosen Meer aus Sand, das nur von den Fluten des Nils gespalten wird. Besiege deine Feinde und werde zum alleinigen Herrscher von Kemet!

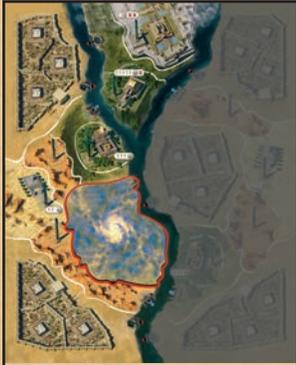
ÜBERSICHT ÜBER DAS SPIELMATERIAL

Eine vollständige Auflistung des Spielmaterials findet ihr auf der Rückseite dieser Anleitung.

1 SPIELPLAN

Je nach Spieleranzahl spielt ihr mit unterschiedlichen Bereichen des Spielplans. Wählt diese Konfigurationen gemäß eurer Spieleranzahl:

2 Spieler



3 Spieler



4 Spieler



5 Spieler



FÜR DEN SPIELAUFBAU

2 Spieler: Deckt die angegebene Stadt mit 1 Plättchen Der große Sturm ab. Der graue Bereich rechts vom Nil wird in dieser Partie nicht verwendet.

3 Spieler: Der graue Bereich rechts vom Nil wird in dieser Partie nicht verwendet.

4 Spieler: Deckt die beiden angezeigten Städte mit je 1 Plättchen Der große Sturm ab.

5 Spieler: Deckt die angezeigte Stadt mit 1 Plättchen Der große Sturm ab.

ERKLÄRUNG DER SPIELPLANELEMENTE

Tempel



Besonderer Tempel:
Nil-Delta-Tempel



Normale Tempel



Ein besonderer Ort – zählt aber nicht als Tempel.

Heiligtum
aller Götter

Städte



Jede Stadt besteht aus 3 Zonen (Distrikte).

Wüsten



Das sind Zonen ohne besondere Merkmale.

ELEMENTE INNERHALB VON ZONEN

Obelisk



Häfen



Militärhafen
(rot)



Handelshafen
(blau)

Jede Zone ist durch entweder eine weiße Linie, den Nil, die Außenkante des Spielplans oder die Mauern von Städten begrenzt.

Städte, die vom Plättchen *Der große Sturm* abgedeckt sind, nehmen nicht am Spiel teil – ignoriert sie!

Einige Zonen können zusätzlich einen Obelisk oder einen Hafen beinhalten. Häfen gibt es in 2 Sorten: rote Militärhäfen und blaue Handelshäfen.

Achtung: Der Nil ist keine Zone und kann nie betreten werden!



5 SPIELERTABLEAUS

Gebetsleiste

Gebetspunkte werden durch einen Ankh dargestellt. Sie stellen die zentrale Ressource von Kemet dar. Für jeden Gebetspunkt, den du erhältst, bewegst du deinen Gebetspunktmarker um 1 Feld auf der Gebetspunkteleiste weiter nach rechts, beim Ausgeben entsprechend nach links. **Du kannst niemals mehr als 11 Gebetspunkte haben.**



Machtzuwachs



Immer, wenn du eine Pyramide einer neuen Farbe in einer deiner Städte errichtest, platzierst du einen Machtzuwachs-Anzeiger der entsprechenden Farbe auf 1 dieser leeren Felder.

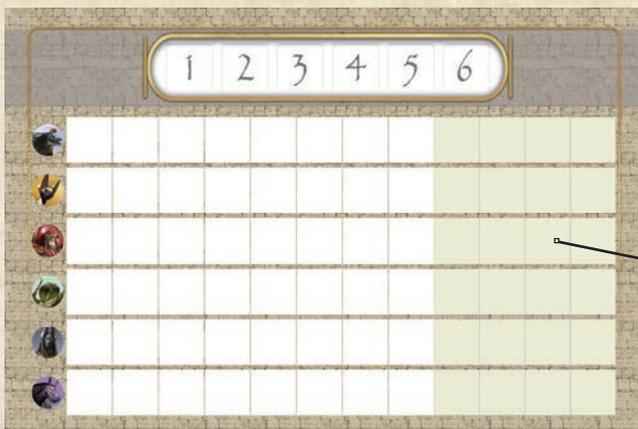
64 MACHTPLÄTTCHEN (IN 4 FARBEN)

Zeigt Level/Farbe (Rot, Blau, Weiß, Schwarz) und Kosten beim Kauf

Effekt (siehe Spielhilfe)



1 REIHENFOLGELEISTE



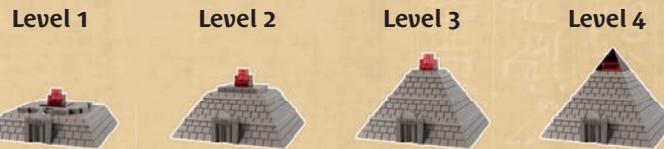
42 KAMPFKARTEN

8 pro Spieler; 2 für Machtplättchen



15 PYRAMIDEN

+ 20 Pyramidenspitzen (4 Farben für jeden Spieler)



Pyramiden haben unterschiedliche Level. Mit jedem Machtzuwachs einer Pyramide steigt auch ihr Level. Noch nicht gebaute Pyramiden in deinem Vorrat zählen als Level 0.

38 KARTEN GÖTTLICHE INTERVENTIONEN

Das musst du in Gebetspunkten zahlen, um diese Karte auszuspielen.

Die Phase, in der die göttliche Intervention (GI) gespielt werden kann.

Effekt (siehe Spielhilfe)



Diese Symbole zeigen an, wann die Plättchen/Karten aktiv sind:



Am Tag (in deinem Zug)



In der Nacht (wie angegeben)



Beim Kampf abhandeln



Siehe Effekt



Mit einer Kreatur

Jeder Spieler hat hier eine Leiste, auf der er seinen Ruhm ablegt. So kannst du stets schnell sehen, wie viel Ruhm jeder Spieler gerade besitzt!

Ersatzteilservice:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

ALLGEMEINER AUFBAU

1 Legt den Spielplan aus – beachtet die Anpassungen, je nach eurer Spieleranzahl (wie auf Seite 2 gezeigt).

2 Machtplättchenauslage vorbereiten: Je nach Spieleranzahl ändert sich, wie ihr die Machtplättchenauslage vorbereitet. Ihr wählt jeweils, wie viele unterschiedliche Farben an Machtplättchen ihr auslegt.

- 2 Spieler: Wählt 2 Farben aus. Beachtet zusätzlich den Kasten.
- 3 Spieler: Wählt 3 Farben aus.
- 4 Spieler: Wählt 3 Farben aus.
- 5 Spieler: Wählt 4 Farben aus.

Bei 2 Spielern entfernt noch folgendes:

- Alle Machtplättchen *Wille Gottes*
- 1 Exemplar von jedem Machtplättchen mit identischem Bild.

Alles so entfernte Spielmaterial legt ihr zurück in die Schachtel. Ihr benötigt es nicht für diese Partie.

Machtplättchen
Wille Gottes
(in 4 Farben)



3 Legt alle Machtplättchen sortiert nach Farben und aufsteigend in Level und legt sie gut sichtbar neben dem Spielplan aus. Platziert die passenden Kreaturen auf den Machtplättchen, die eine Kreatur abgebildet haben.

 *Kreaturenplättchen erkennt ihr auch am Aktivierungssymbol rechts oben.*

4 Bereitet den Vorrat an Ruhm vor – legt alle quadratischen und runden Ruhm-Plättchen neben dem Spielplan bereit.

5 Wenn die roten/blauen Machtplättchen mitspielen, legt entsprechend die 2 besonderen Kampfarten bereit.

6 Legt je 1 runden Tempel-Ruhm auf jeden Tempel auf dem Spielplan.

Hinweis: Tempel, die aufgrund der Spielerzahl nicht im Spiel sind, erhalten natürlich keinen.

7 Legt die silbernen und goldenen Aktionsmarker und die Veteranenplättchen in einem Vorrat bereit.

8 Nehmt die Karten *Göttliche Intervention* und sucht 1 Karte *List* für jeden Spieler heraus. Übrige *List*-Karten kommen zurück in die Schachtel. Mischt dann den Stapel der *Göttlichen Interventionen* gut und legt ihn verdeckt neben dem Spielplan bereit.



List



Tempel-Ruhm



Veteranen-Plättchen



AUFBAU JEDES SPIELERS

- 9 Wähle 1 Spielerfarbe, indem du ein Spielertableau einer Gottheit auswählst. Wähle außerdem 1 verfügbare Stadt auf dem Spielplan und platziere die Statue deiner Farbe in der Stadt.



Hinweis: Alle Städte sind gleich – es gibt keinen Vor- oder Nachteil, welche Stadt du wählst – nimm daher am besten die, die du am einfachsten beim Spielen erreichst.

- 10 Nimm dir 3 Pyramiden (aus je 3 Teilen) (oder im 2-Spieler-Spiel: 2 Pyramiden) und Pyramidenspitzen entsprechend der Farben von Machtplättchen, die im Spiel sind. Je nach Spieleranzahl also 2, 3 oder 4 Pyramidenspitzen. Nimm dir ebenso die entsprechenden Farben von Machtzuwachs-Anzeigern:



Dann nimm dir in deiner Farbe:

- 1 Reihenfolgemarkers
- 1 Gebetsmarker, den du auf **Feld 7** der Gebetspunkteleiste auf deinem Spielertableau platzierst (11)
- 5 Aktionsmarker (12)
- 12 Soldaten, die deinen **Vorrat** darstellen (13)
- deinen Stapel von 8 Kampfkarten (14)

- 15 Ziehe zuletzt noch 2 *Göttliche Interventionen* vom Stapel auf deine Hand. Zusammen mit der *List* hast du also so 3 *Göttliche Interventionen* auf der Hand.

BEVOR ES LOSGEHT

SPIELERREIHENFOLGE ZU SPIELBEGINN

- 16 Legt die **Reihenfolgemarkers** aller Spieler in zufälliger Reihenfolge auf die **Reihenfolgeleiste**. Der Spieler ganz links auf Platz 1 ist der **Startspieler**.

SOLDATEN PLATZIEREN (17)

Wählt 2 **Distrikte** eurer Stadt. Platziert dort je 5 **eurer Soldaten**. Die übrigen 2 Soldaten verbleiben in eurem **Vorrat**.

AUFBAU DER PYRAMIDEN (18)

In Spielerreihenfolge baut ihr nun Pyramiden mit **insgesamt 3 Leveln** in eurer Stadt. In jedem Distrikt darf das Level einer Pyramide dabei **nicht höher als 2** sein. Ihr dürft die Farben der Pyramiden aus den verfügbaren (siehe Schritt 2) frei wählen. Um die Farbe einer Pyramide zu kennzeichnen, nehmt die passende Pyramidenspitze und steckt sie kopfüber in die Pyramide. Das zählt nicht als eigenes Level und dient nur dazu, die Farbe anzuzeigen.

Fertig gebaut? Dann platziere die **Machtzuwachs-Anzeiger** deiner gewählten Pyramidenfarben auf die entsprechenden freien Felder auf deinem Spielertableau. (19)

START-MACHTPLÄTTCHEN WÄHLEN

Zuletzt wählt jeder Spieler noch – diesmal in **umgekehrter Spielerreihenfolge**, also beginnend beim letzten Spieler – je 1 **Machtplättchen** aus. **Dabei musst du beachten:**

- Du musst ein Plättchen wählen, dessen **Pyramidenfarbe** in deiner Stadt steht.
- Es muss **Level 1** sein.

Jetzt kann die Schlacht um das schwarze Land beginnen!



SPIELABLAUF

ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler übernimmt die Kontrolle einer ägyptischen Gottheit: Anubis, Bastet, Horus, Wadjet oder Sobek und ihrer Armeen im Kampf um Kemet. Ihr ringt um den wertvollen Ruhm, um zur mächtigsten Gottheit aufzusteigen. Sobald einer von euch **9 Ruhm** erlangt hat, endet das Spiel. Wer dann den meisten Ruhm hat, gewinnt!

ÜBERSICHT

Eine Partie *Kemet* geht über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus **2 Phasen**: *Tag* und *Nacht*. *Am Tag* führt ihr in **Spielerreihenfolge** eure Aktionen aus, bis jeder Spieler 5 Aktionen ausgeführt hat. *In der Nacht* handelt ihr wichtige Verwaltungsaufgaben ab und bereitet euch auf den folgenden Tag der nächsten Runde vor.

AM TAG (AKTIONSPHASE)

Am Tag handelt ihr in Spielerreihenfolge. Die Spielerreihenfolge wird durch die Reihenfolgeleiste bestimmt. Beginnt beim Startspieler auf Position 1 und geht dann nach rechts weiter.

Bist du in Spielerreihenfolge am Zug, bist du der sogenannte „aktive Spieler“. Als aktiver Spieler musst du nun 1 Aktion ausführen, indem du 1 deiner Aktionsmarker auf 1 Aktionsfeld der Aktionspyramide auf deinem Spielertableau einsetzt und die passende Aktion ausführt.

IN DER NACHT (VERWALTUNGSPHASE)

Die Nacht besteht aus 9 Schritten, die ihr gemeinsam durchschreitet. In der Nacht werden auch alle Machtplättchen und Fähigkeiten mit dem Nacht-Symbol aktiviert, ihr zieht neue *Göttliche Interventionen* und erhaltet zusätzliche Gebetspunkte. Außerdem wird in der Nacht der wertvolle Ruhm für Tempelkontrolle verteilt, der euch den Sieg bringen kann.

RUHM

Im Verlauf des Spiels gewinnt ihr Ruhm. Es gibt 2 Sorten von Ruhm: eroberbaren Ruhm (runde Plättchen) und permanenten Ruhm (quadratische Plättchen). Eroberbaren Ruhm könnt ihr von anderen Spielern erobern und natürlich auch an andere Spieler verlieren. Permanenten Ruhm könnt ihr nicht wieder verlieren.

Permanentener Ruhm



Dominanz-Ruhm
(von Machtplättchen, dem Heiligtum aller Götter oder der Tempelkontrolle in der Nacht)



Kampf-Ruhm
(als Angreifer einen Kampf gewinnen)

Eroberbarer Ruhm



Tempel-Ruhm
(solange man einen Tempel kontrolliert)



Pyramiden-Ruhm
(für jede kontrollierte Level-4-Pyramide)

HIERARCHIE DER REGELN

Wenn zwei Regeln sich widersprechen hat die Regel mit der höchsten Priorität Vorrang:

Göttliche Intervention > *Machtplättchen* > *Erweiterungsregeln* > *Grundspielregeln*

AM TAG (AKTIONSPHASE)

Bist du am Zug, platzierst du 1 deiner Aktionsmarker auf einem freien Feld der Aktionspyramide auf deinem Spielertableau und führst die entsprechende Aktion aus. Du darfst ein freies Feld nur wählen, wenn du dabei die *Regel des Gleichgewichts* beachtest.

 Zusätzlich darfst du jederzeit in deinem Zug (außer im Kampf) *Göttliche Interventionen* spielen, die das Tag-Symbol zeigen.

REGEL DES GLEICHGEWICHTS

Die Aktionsfelder auf deinem Spielertableau sind in Pyramidenform angeordnet. Diese Aktionspyramide ist dreistufig. Am Ende des Tages musst du auf jeder Stufe mindestens 1 deiner Aktionsmarker platziert haben. Wenn du eine Aktion auswählst, musst du diese Regel beachten.

SILBERNE UND GOLDENE AKTIONSMARKER

Silberne und goldene Aktionsmarker erlauben dir, eine 2. (oder 3.) Aktion während einem deiner Züge **zusätzlich** auszuführen. Du darfst dabei frei bestimmen, ob du erst die Aktion des silbernen/goldenen Aktionsmarkers ausführst, und dann deine reguläre Aktion – oder andersherum.

Silberne Aktionsmarker

Den silbernen Aktionsmarker darfst du auf ein freies Feld deiner Wahl auf der Aktionspyramide platzieren. Du bekommst damit einfach 1 Aktion mehr.

Goldene Aktionsmarker

Goldene Aktionsmarker sind besonders. Du nutzt sie für die besondere Aktion eines Machtplättchens, das dem goldenen Aktionsfeld eine Aktion erlaubt. Den goldenen Aktionsmarker darfst du immer nur auf dieses goldene Aktionsfeld an der Spitze der Aktionspyramide setzen. Du darfst mehrere solche Machtplättchen besitzen, die goldene Aktionsfeldaktionen haben, aber du kannst in jeder Runde mit deinem goldenen Aktionsmarker nur 1 Aktion davon ausführen.

ALLGEMEINES SOLDATEN-LIMIT UND ARMEEN

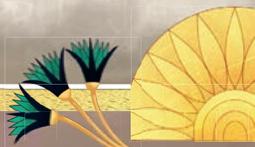
Zu keiner Zeit können sich in 1 Zone oder in 1 Distrikt mehr als 5 **Soldaten** befinden.

Wichtige Begriffe: Eine einzelne Miniatur ist ein **Soldat**. 1 oder mehr Soldaten, die in derselben Zone stehen, sind eine **Armee**.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald es dir gelingt, zu **Beginn deines Zuges** – noch **bevor** du eine Aktion ausführst – insgesamt **9 (oder mehr) Ruhm** zu besitzen (permanenten und/oder eroberbaren). Kein anderer Spieler darf jetzt **mehr** Ruhm haben als du - ein **Gleichstand** ist aber erlaubt. Gelingt dir das, hast du sofort gewonnen!

Moment - wie kann das sein? Du musst also deinen vorherigen Zug mit 9 oder mehr Ruhm beendet haben! So hat jeder andere Spieler nun noch 1 Zug Zeit dich vom Sieg abzuhalten.



AKTIONEN IM DETAIL

Hier sind die Aktionen deiner Aktionspyramide im Detail:

 **BETEN** 

Erhalte 2 .

 **MACHTZUWACHS** 

Mit dieser Aktion darfst du dir 1 neues Machtplättchen kaufen. Du darfst nur ein Machtplättchen einer Farbe kaufen:

- dessen entsprechend farbige Pyramide du in deiner Stadt gebaut hast und noch kontrollierst und
- dessen Level höchstens der Baustufe der entsprechend farbigen Pyramide entspricht.

Dann bezahle so viel  wie auf dem Machtplättchen als Kosten angegeben sind und lege es vor dir ab.

Du darfst jede Runde nur je 1 Machtplättchen jeder Farbe kaufen. Daher platzierst du deinen Aktionsmarker auf dem entsprechend farbigen Machtzuwachs-Anzeiger deiner Aktionspyramide.

Ein gekauftes Machtplättchen kannst du nie wieder verlieren. Wann die Fähigkeit darauf aktiv ist, kommt darauf an, was auf dem entsprechenden Plättchen angegeben ist – frühestens aber ab Ende dieser Aktion.

 = 3  und  oder 

Beispiel:

Um das Machtplättchen **Vorahnung** (Blau, Level 3) zu erhalten, musst du eine blaue Pyramide Level 3 oder 4 kontrollieren und 3  zahlen.

KEINE DUPLIKATE

 Du darfst zu keinem Zeitpunkt 2 Machtplättchen haben, die dasselbe Bild haben – selbst wenn sie unterschiedlicher Farbe sind!

SONDERFALL: FREMDE PYRAMIDEN

Du musst eine Pyramide nicht selbst gebaut haben, um mit ihr ein Machtplättchen kaufen zu können. **Kontrollierst du eine fremde Pyramide in der Stadt eines Mitspielers**, ersetzt das Bedingung a) – deinen Aktionsmarker legst du dafür auf ein Machtzuwachs-Feld dieser Farbe (oder wenn nicht vorhanden: deiner Wahl) deiner Aktionspyramide - das darf auch ein leeres Machtzuwachs-Feld sein. Dadurch wird es aber **nicht** möglich 2 Machtplättchen der selben Farbe zu kaufen und du kannst **nie** mehr als 3 Aktionen Machtzuwachs pro Runde ausführen.

KREATUREN

Manche Machtplättchen bringen dir gleichzeitig die Kontrolle über mächtige Fabelwesen. Kaufst du ein solches Machtplättchen, darfst du die Kreatur **sofort** zu einer Armee in einem deiner Distrikte stellen. Hast du keine solche Armee, stelle die Kreatur zunächst in deinen Vorrat. Du darfst sie zu einer Armee stellen, sobald sich eine deiner Armeen in einem deiner Distrikte befindet – etwa wenn du eine bestehende Armee dorthin bewegst oder zum Beispiel beim *Rekrutieren*.

Bist du am Zug, aber bevor du eine Aktion ausführst, darfst du ebenso Kreaturen von Armeen in deinen Distrikten mit Kreaturen in deinem Vorrat tauschen.

Besondere Regeln für Kreaturen:

- Eine Kreatur muss sich **immer** zusammen mit einer deiner Armeen (also mit mindestens 1 Soldat) in einer Zone befinden. Anderenfalls kommt sie sofort zurück in deinen Vorrat. Diese Armee erhält dann die Effekte vom Machtplättchen der Kreatur; etwa Stärke und Schaden im Kampf oder extra Bewegungspunkte.
- Eine Kreatur zählt **nicht** für das Soldaten-Limit.
- Jede deiner Armeen kann nur 1 Kreatur haben.



PYRAMIDE ERRICHTEN



Baue 1 neue Pyramide auf einem freien Bauplatz in deiner Stadt (und erhöhe sofort ihr Level, wenn gewünscht) **ODER** erhöhe 1 Pyramide um 1 oder mehrere Level.

Dafür musst du  bezahlen. Der Preis in Gebetspunkten hängt dabei von den Leveln ab, die du bauen bzw. um die du erhöhen willst. Es kostet dich immer so viel wie das nächste Level, auf das du erhöhen möchtest. Jeder deiner 3 Distrikte hat jeweils 1 Bauplatz. Um die Farbe einer neu gebauten Pyramide zu kennzeichnen, nimm die passende Pyramidenspitze und stecke sie kopfüber in die Pyramide. Das zählt nicht als eigenes Level und dient nur dazu, die Farbe anzuzeigen.

Baust du Level 4, steckst du dafür die Spitze richtig herum in die Pyramide.

Hinweis: Du hast nur 3 Bauplätze, aber es gibt 4 Farben von Pyramiden. Du wirst nie alle Farben bauen können.

 →  = 3 

 →  = (2  + 3 ) = 5 

Beispiel:

- Pyramide Level 2 auf Level 3 = bezahle 3 
- Pyramide Level 1 auf Level 3 = bezahle 5  (2  auf Level 2 und 3  auf Level 3)

Effekte von Pyramiden

- Erhalte den Machtzuwachs-Anzeiger passend zur Farbe der Pyramide. Das erlaubt dir die Aktion **Machtzuwachs** dieser Farbe.
- Sobald eine Pyramide unter deiner Kontrolle Level 4 erreicht hat, erhältst du sofort 1 runden eroberbaren **Pyramiden-Ruhm**. Du behältst diesen, solange du diese Pyramide kontrollierst. Übernimmt ein anderer Spieler die Kontrolle über diese Pyramide, gib diesem Spieler diesen Ruhm!
- Ermöglicht *Teleportation* von hier zu einem Obelisken (siehe *Bewegung*, Seite 8).



REKRUTIEREN



Rekrutiere neue Soldaten in den Distrikten deiner Stadt. Bezahle so viele , wie du Soldaten rekrutierst. Neu rekrutierte Soldaten darfst du beliebig in die Distrikte deiner Stadt aufteilen - selbst wenn dort gegnerische Armeen stehen (was am Ende der Aktion sofort einen oder mehrere Kämpfe in einer Reihenfolge deiner Wahl verursacht).

Hinweis: Vergiss nicht, dass du damit auch sofort Kreaturen aus deinem Vorrat dazustellen darfst!



BEWEGUNG



Führe 1 Bewegung mit 1 Armee (bis zu 5 Soldaten + 1 Kreatur) innerhalb ihrer Reichweite aus.

Reichweite: Deine Reichweite ist zu Spielbeginn **1 Bewegungspunkt + 1 Teleportation** (in einer Reihenfolge deiner Wahl). Die Reichweite musst du **vor Beginn der Bewegung** festlegen. Machtplättchen, Kreaturen und *Göttliche Interventionen* können dir zusätzliche Bewegungspunkte oder Teleportationen geben. **Bewegungspunkte:** Mit **1 Bewegungspunkt** kannst du dich entweder **1 angrenzende Zone weit** bewegen ODER **1 Schifffahrt** durchführen.

Teleportation

Bezahle 2 , um die Armee im Distrikt einer von dir kontrollierten Pyramide in 1 Zone deiner Wahl mit **Obelisk** zu versetzen. Eine Armee kann sich innerhalb 1 Bewegung nicht 2x teleportieren.

Schifffahrt

Verfügt die Zone, aus der du dich bewegen möchtest, über einen Hafen, kannst du ihn für deine Bewegung verwenden:

- **Militärhafen (rot):** Ziehe deine Armee von diesem Militärhafen zu einem *Handelshafen (blau)* deiner Wahl oder zum *Militärhafen (rot)* deiner Stadt.
- **Handelshafen (blau):** Ziehe deine Armee von diesem Handelshafen zu einem *anderen Handelshafen (blau)* deiner Wahl oder zum *Militärhafen (rot)* deiner Stadt.

WEITERE REGELN BEI DER BEWEGUNG

- Du darfst *Göttliche Interventionen* mit dem -Symbol spielen.
- Du darfst einen Teil deiner Reichweite verfallen lassen.
- Du darfst einzelne Soldaten (auch mit Kreatur) bei deiner Bewegung zurücklassen.
- Du darfst Soldaten oder eine Kreatur aus Zonen, die du durchquerst, mitnehmen. Bedenke dabei aber: Die Reichweite ändert sich dadurch nicht - du hast sie VOR der Bewegung bestimmt.
- **Mauern gegnerischer Städte:** Eine Armee kann innerhalb 1 Aktion *Bewegung* nur dann über die Mauer einer gegnerischen Stadt ziehen, wenn sie ihre Bewegung **angrenzend** zu dieser Mauer begonnen hat. Außerdem darfst du innerhalb 1 Bewegung so nur 1 gegnerischen Distrikt betreten. Das gilt auch, wenn du bereits im Distrikt einer Stadt stehst und dich über die „Innenmauern“ bewegen willst.
- Beendest du deine Bewegung auf einem nicht kontrollierten Tempel, erhältst du **sofort** den runden eroberbaren **Tempel-Ruhm** dort. Du behältst ihn, solange du dort Soldaten hast. Verlässt du den Tempel, lege den Ruhm zurück.
- Beendest du deine Bewegung auf einer gegnerischen Level-4-Pyramide, in deren Distrikt sich keine Armee befindet, erhältst du den eroberbaren Pyramiden-Ruhm von diesem Spieler. Du behältst ihn, solange du dort Soldaten hast. Verlässt du den Distrikt der Pyramide, gib diesen Ruhm dem Besitzer der Stadt zurück.
- Während der Bewegung darfst du das Soldaten- und Kreaturen-Limit einer Zone überschreiten. Dementsprechend kann sich vorübergehend auch mehr als 1 eigene Kreatur in derselben Zone befinden - solange **am Ende der Bewegung** das Limit wieder eingehalten wird.

Kampf auslösen

Sobald eine deiner Armeen eine Zone mit einer gegnerischen Armee betritt, musst du einen **Kampf abhandeln** (siehe *Kampf abhandeln*, Seite 9). Alle übrigen Bewegungspunkte verfallen!



Beispiel:

Lena möchte ihre Armee von einem Distrikt ihrer Stadt (weißer Kreis) zum Tempel am Nilufer bewegen (roter Kreis). Sie hat 2 Optionen:



=



A. Sie kann sich dorthin teleportieren (dort ist ein Obelisk). Das kostet sie 2 .



+



=



B. Sie kann sich direkt dorthin mit einer Aktion *Bewegung* bewegen, wenn ihre Armee mindestens 2 zusätzliche Bewegungspunkte hat (der Tempel ist 3 Zonen entfernt).

Eine Möglichkeit dazu sind die Machtplättchen *Geh mit Gott* und die Kreatur „Wüstenschlange“ als Teil der Armee.



KAMPF ABHANDELN



Hat deine Aktion dazu geführt, dass deine Armee in derselben Zone steht wie die Armee 1 anderen Spielers? Dann musst du jetzt einen Kampf abhandeln. Du bist dabei der **Angreifer**, der andere Spieler ist der **Verteidiger**.

Der Kampf besteht aus 8 Schritten, die ihr beide gemeinsam durchschreitet.

BESONDERHEITEN IM KAMPF

- Im Zweifel werden während des Kampfes immer die Effekte des Angreifers vor den Effekten des Verteidigers ausgeführt.
- Ein Kampf muss vollständig abgehandelt werden, selbst wenn ein Spieler nach Kampfbeginn keine Soldaten mehr im Kampf hat.



SCHRITT 1: VORBEREITUNG

WÄHLT BEIDE GLEICHZEITIG EURE KAMPFKARTEN AUS

Achtung: Hast du für diesen Schritt keine Kampfkarten mehr auf der Hand, nimm jetzt alle Kampfkarten von deinem verdeckten Ablagestapel zurück auf die Hand.

- 1) Wähle 1 Kampfkarte von der Hand aus und lege sie verdeckt vor dir aus. Das ist die **aktive Kampfkarte**.
- 2) Wähle 1 weitere Kampfkarte von der Hand aus und lege sie auf deinen **verdeckten Ablagestapel**. Diese abgeworfene Karte ist nicht mehr auf deiner Hand, bis du sie vom Ablagestapel zurück erhältst.



GÖTTLICHE INTERVENTIONEN

Ihr dürft beide jeweils 1 oder mehrere *Göttliche Interventionen* mit dem **Kampf-Symbol** verdeckt zu eurer aktiven Kampfkarte dazulegen. Möchtest du nur vortäuschen, eine *Göttliche Intervention* zu spielen, verwende deine *List!* Sie hat keinen Effekt und du erhältst sie zurück auf die Hand!

Achtung: Karten mit dem Tag-Symbol darfst du im Kampf nicht mehr ausspielen!



SCHRITT 2: AUFDECKEN

Deckt beide eure aktiven Kampfkarten auf. Deckt ebenso gespielte *Göttliche Interventionen* auf und bezahlt ihre Kosten in Gebetspunkten, wenn nötig (kannst du die Kosten nicht bezahlen, kommt die Karte zurück auf deine Hand).



SCHRITT 3: GEWINNER BESTIMMEN

Bestimmt jeweils eure finale Kampfstärke.

Um deine finale Kampfstärke zu bestimmen, gehe wie folgt vor:

- +1 pro Soldat in deiner Armee
- +X von deiner aktiven Kampfkarte
- +X von den Effekten deiner Machtplättchen
- +X von der Kreatur deiner Armee
- +X von deinen gespielten *Göttlichen Interventionen*
- +1, wenn in einem Distrikt deiner Stadt gekämpft wird.

Der Spieler mit der **höchsten finalen Kampfstärke** ist der **GEWINNER**. Der **andere Spieler** ist der **VERLIERER**. Bei einem **Gleichstand** ist der **Verteidiger** der **GEWINNER**.



SCHRITT 4: SCHADEN ZUFÜGEN

Jetzt müsst ihr euch gegenseitig Schaden zufügen, wenn nötig. Jeder Spieler überprüft in 2 Schritten, wie viel Schaden er zufügt. Schaden kann von der **aktiven Kampfkarte**, gespielten **Göttlichen Interventionen**, **Machtplättchen** oder aber einer **Kreatur** kommen.

Es gibt 2 **Schadenstypen**: „normaler“ Schaden und kritischer Schaden. Kritischer Schaden kann nicht abgewehrt werden. Der normale Schaden wird von **Schilden** deines Gegners abgewehrt. Schilde können aus denselben Quellen kommen wie Schaden.

1) Addiere allen **kritischen Schaden** , den du zufügst. Der andere Spieler **verliert** nun Soldaten in **Höhe des zugefügten Schadens**.

Achtung: Spielst du die Kampfkarte mit „-2“ musst du stattdessen von **deiner Armee 2 Soldaten entfernen**. Hinweis: Diese zählen für Effekte aber nicht als „verloren“.

2) Addiere allen **Schaden** , den du zufügst. Der andere Spieler zählt die **Schilde** , die er hat. **Ziehe diese Anzahl** von deinem **zugefügten Schaden ab**. Der andere Spieler verliert Soldaten in Höhe des **übrigen Schadens**.



SCHRITT 5: KAMPFENDE – VERLIERER

Als **VERLIERER** darfst du nun entscheiden, ob du **AUFLÖSUNG** oder **RÜCKZUG** wählst:

- **AUFLÖSUNG:** Stelle alle überlebenden Soldaten zurück in deinen Vorrat und erhalte Gebetspunkte. Du erhältst dafür 1 Gebetspunkt weniger, als du Soldaten auflöst (*Beispiel: 1 Soldat: 0 Gebetspunkte, 2 Soldaten: 1 Gebetspunkt*).
- **RÜCKZUG:** Der **GEWINNER** wählt die angrenzende Zone aus, in die du dich zurückziehen musst. Die Zone muss frei sein und kein Distrikt, außer es ist **deine Stadt**.

Wichtig: Du darfst nie in der Zone verbleiben, selbst wenn der **GEWINNER** jetzt hier keine Armee mehr hat.



SCHRITT 6: BELOHNUNG

Sowohl der **GEWINNER** als auch der **VERLIERER** erhalten nun **Belohnungen** für die geschlagene Schlacht, je nach Ausgang:

- 1) **Ist der Angreifer der GEWINNER und hat noch mindestens 1 überlebenden Soldaten?** Erhalte 1 permanenten Kampf-Ruhm.
- 2) **Ist der Verteidiger der GEWINNER?** Erhalte 1 Veteranenplättchen.
- 3) **Angreifer/Verteidiger:** Jeder von euch, der bis jetzt **keinen Ruhm** in diesem Kampf erhalten hat, erhält 1 Veteranenplättchen.
- 4) Der **GEWINNER** erhält den möglichen **eroberten Ruhm** dieser Zone: Tempel-Ruhm bzw. Level-4-Pyramide-Ruhm.



SCHRITT 7: KAMPFENDE – GEWINNER

Als **GEWINNER** kannst du nun entscheiden, ob deine Armee in der **Zone verbleibt**, oder ob du dich für ihre **AUFLÖSUNG** entscheidest. Willst du sie auflösen, folge denselben Regeln wie der **VERLIERER** in Schritt 5.

Vergiss nicht: Verlierst du dadurch die Kontrolle über einen Tempel, lege den Tempel-Ruhm zurück auf den Tempel.



SCHRITT 8: AUFRÄUMEN

Werft eure aktiven Kampfkarten auf eure verdeckte Ablage und gespielte Göttliche Interventionen auf ihren Ablagestapel.

Beispiel:

Noah bewegt seine Armee in eine Zone mit einem Tempel unter der Kontrolle von Kristin und löst so einen Kampf aus. Noahs Armee besteht aus 5 Soldaten. Kristins Armee besteht aus 4 Soldaten und der Kreatur Ur-Elefant.

SCHRITT 1: VORBEREITUNG

Noah und Kristin müssen jeweils Kampfkarten auswählen. 1 davon ist ihre aktive Kampfkarte, die andere wird verdeckt abgeworfen. Noah wählt als aktive Kampfkarte diejenige mit +3 Stärke und +2 Schaden. Kristin wählt die mit +2 Stärke und +2 Schilde. Noah und Kristin können jetzt noch Göttliche Interventionen dazu spielen. Noah spielt keine. Kristin spielt 2 aus (Bronzewall und Kriegswut), die sie zunächst verdeckt mit zu ihrer aktiven Kampfkarte legt.

SCHRITT 2: AUFDECKEN

Noah und Kristin decken ihre aktiven Kampfkarten und Kristin ihre Göttlichen Interventionen auf. Kristin muss für die Kriegswut jetzt noch 1  bezahlen.

SCHRITT 3: GEWINNER BESTIMMEN

Jetzt wird es Zeit, den Gewinner festzustellen. Noah und Kristin berechnen ihre finale Kampfstärke!

Noah:

+ 5 Stärke von den Soldaten (+1 von jedem Soldat)
+ 3 Stärke von der Kampfkarte
+ 1 Stärke von seinem Machtplättchen Ansturm (weil er der Angreifer ist)
+ 1 Stärke von seinem Machtplättchen Klinge der Neith
Das ergibt eine finale Kampfstärke von 10.

Kristin:

+ 4 Stärke von den Soldaten
+ 2 Stärke von der Kampfkarte
+ 1 Stärke vom Ur-Elefant
+ 2 Stärke von der Kriegswut
Das ergibt eine finale Kampfstärke von 9.

Noah ist der GEWINNER!

SCHRITT 4: SCHADEN ZUFÜGEN

Jetzt müssen sich Noah und Kristin gegenseitig Schaden zufügen. Noah fügt keinen kritischen Schaden zu, aber 2 normalen Schaden. Kristin hat jedoch 2 Schilde - also bleibt kein Schaden übrig, sie verliert keine Soldaten. Kristin fügt weder kritischen noch normalen Schaden zu. Noah verliert also ebenso keine Soldaten.

SCHRITT 5: KAMPFENDE VERLIERER

Kristin entscheidet sich, ihre Armee aufzulösen. Sie stellt ihre 4 Soldaten zurück in ihren Vorrat und erhält dafür 3 Gebetspunkte.

SCHRITT 6: BELOHNUNG

Noah war der Angreifer und ist auch der Gewinner. Da er noch mindestens 1 überlebenden Soldaten hat, erhält er 1 Kampf-Ruhm. Kristin hat keinen Ruhm erhalten (als Verteidiger hätte sie dafür ein besonderes Machtplättchen benötigt und natürlich gewinnen müssen) - aber sie bekommt jetzt ein Veteranenplättchen.

Zuletzt nimmt Noah sich den eroberten Tempel-Ruhm von Kristin, da er jetzt den Tempel kontrolliert.

SCHRITT 7: KAMPFENDE GEWINNER

Noah entscheidet sich, dass seine Armee in der Zone verbleibt.

SCHRITT 8: AUFRÄUMEN

Noah und Kristin legen ihre aktiven Kampfkarten jeweils auf ihre verdeckten Ablagestapel und Kristin wirft ihre gespielten Göttlichen Interventionen ebenfalls ab.



IN DER NACHT

Handelt alle nacheinander die folgenden Verwaltungsschritte ab:

1. OPFERUNG IM HEILIGTUM ALLER GÖTTER

Kontrollierst du das Heiligtum aller Götter? Du darfst 2 deiner Soldaten von dort zurück in deinen Vorrat stellen, um 1 permanenten **Dominanz-Ruhm** zu erhalten.

2. OPFERUNG IM NIL-DELTA-TEMPEL

Kontrollierst du den Nil-Delta-Tempel? Du darfst 1 deiner Soldaten von dort zurück in deinen Vorrat stellen, um 5 zu erhalten.

3. DOMINANZ-RUHM FÜR TEMPEL-KONTROLLE

Kontrollierst du 2 Tempel? Erhalte 1 permanenten Dominanz-Ruhm.

Hinweis: Für 4 Tempel erhältst du natürlich 2 Ruhm (aber sag mal, hast du deine Mitspieler gerade alle bestochen, damit sie dich gewinnen lassen?)

4. TEMPEL-GEBETE

Erhalte von all deinen kontrollierten normalen Tempeln.

5. ALLGEMEINE GEBETE

Erhalte 2. **Besitzt du Veteranenplättchen?** Du darfst je 1 Veteranenplättchen abgeben, um 1 weiteren zu erhalten.

6. GÖTTLICHE INTERVENTION

In Spielerreihenfolge zieht jeder Spieler 1 neue *Göttliche Intervention*. **Besitzt du Veteranenplättchen?** Du darfst je 2 Veteranenplättchen abgeben, um noch 1 neue *Göttliche Intervention* zu ziehen.

Sollte der Nachziehstapel der *Göttlichen Interventionen* jemals leer sein, mischt den Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel.

7. EINBERUFUNG

Besitzt du Veteranenplättchen? Du darfst je 1 Veteranenplättchen abgeben, um 1 Soldaten aus deinem Vorrat in einen Distrikt in deiner Stadt (ohne Gegner) zu platzieren.

Hast du jetzt noch Veteranenplättchen übrig? Wirf alle übrigen Veteranenplättchen ab.

8. ERWECKUNG

Entferne alle Aktionsmarker von deinem Spielertableau.

9. SCHICKSAL

Setzt die Spielerreihenfolge der nächsten Runde fest. Schiebt alle Reihenfolgemarker zunächst von ihren Feldern nach unten, dann beginnt der Spieler mit dem **wenigsten Ruhm**:

Du darfst dir ein freies Feld auf der Reihenfolgeleiste auswählen und damit bestimmen, wann du in der Spielerreihenfolge der nächsten Runde am Zug bist.

Geht in aufsteigendem Ruhm so alle Spieler durch, bis jeder wieder einen freien Platz auf der Reihenfolgeleiste gewählt hat. Gibt es einen Gleichstand an Ruhm, darf der Spieler zuerst wählen, der auch in der vorherigen Runde zuerst dran war.

GUT ZU WISSEN

KONTROLLE

Du kontrollierst eine Zone, die kein Distrikt in deiner eigenen Stadt ist, nur durch Anwesenheit deiner Armee.

Du kontrollierst einen Distrikt deiner eigenen Stadt, wenn sich keine gegnerische Armee darin befindet.

FREIE ZONE

Eine Zone gilt nur dann als „frei“, wenn sich gar keine Armee darin befindet.

KARTEN

Es gibt kein Handkartenlimit. Die Anzahl der Karten eines Spielers ist Allgemeinwissen, jedoch müssen die Karten selbst geheim bleiben.

VORRAT AN SOLDATEN

Dein Vorrat an Soldaten ist begrenzt - hast du dort keine Soldaten mehr, kannst du auch keine weiteren rekrutieren. Wenn du Soldaten verlierst oder entfernen musst, gehen sie vom Spielplan zurück in deinen Vorrat.

SOLDATEN VERLIEREN/SOLDATEN ENTFERNEN

Es gibt im Spiel Effekte, die nachfragen, ob du Soldaten **verloren** hast. Du verlierst Soldaten immer nur durch Schaden vom Gegner. Andere Effekte sprechen deswegen ausdrücklich davon, dass du Soldaten **entfernst**. Soldaten, die du **selbst** entfernst, hast du nicht verloren!



Damit endet die Nacht und ein neue Runde beginnt mit dem Tag!

RUNDENABLAUF

AM TAG

In Spielerreihenfolge: Der aktive Spieler führt je 1 Aktion aus (+silberne/goldene). Der Tag endet, wenn alle Spieler gepasst haben.

IN DER NACHT

1. Opferung im Heiligtum aller Götter

2 Soldaten dort opfern für 1 Dominanz-Ruhm.

2. Opferung im Nil-Delta-Tempel

1 Soldaten dort opfern für 5.

3. Dominanz-Ruhm für Tempel-Kontrolle

1 Dominanz-Ruhm für 2 kontrollierte Tempel.

4. Tempel-Gebete

für kontrollierte normale Tempel.

5. Allgemeine Gebete

Erhalte 2. **Besitz du Veteranenplättchen?** Du darfst je 1 Veteranenplättchen abgeben, um 1 weiteren Gebetspunkt zu erhalten.

6. Göttliche Intervention

In Spielerreihenfolge zieht jeder Spieler 1 neue *Göttliche Intervention*. **Besitz du Veteranenplättchen?** Du darfst je 2 Veteranenplättchen abgeben, um noch 1 neue *Göttliche Intervention* zu ziehen.

7. Einberufung

Besitz du Veteranenplättchen? Du darfst je 1 Veteranenplättchen abgeben, um 1 Soldaten aus deinem Vorrat in einen Distrikt in deiner Stadt zu platzieren.

Übrige Veteranenplättchen abwerfen.

8. Erweckung

Entferne alle Aktionsmarker von deinem Spielertableau.

9. Schicksal

Setz die Spielerreihenfolge der nächsten Runde fest. Beginnt beim Spieler mit dem wenigsten Ruhm (Gleichstand: Reihenfolge dieser Runde).

KAMPF ABHANDELN

Schritt 1: Vorbereitung

2 Kampfkarten wählen: 1 aktive Kampfkarte & 1 verdeckt abgeworfene Kampfkarte + Göttliche Interventionen.

Schritt 2: Aufdecken

Kampfkarten aufdecken. Göttliche Interventionen aufdecken und bezahlen.

Schritt 3: GEWINNER bestimmen

Finale Kampfstärke überprüfen und GEWINNER und VERLIERER feststellen.

Schritt 4: Schaden zufügen

Schaden zufügen. Erst kritischer Schaden, dann normaler Schaden (minus Schilde).

Schritt 5: Kampfbende VERLIERER

AUFLÖSUNG oder RÜCKZUG.

Schritt 6: Belohnung

- Angreifer ist der GEWINNER und hat mind. 1 überlebenden Soldaten? 1 Dominanz-Ruhm.
- Verteidiger ist der GEWINNER? 1 Veteranenplättchen.
- Kein Ruhm erhalten? Erhalte 1 Veteranenplättchen.
- Eroberbaren Ruhm erhalten.

Schritt 7: Kampfbende GEWINNER

AUFLÖSEN oder VERBLEIBEN.

Schritt 8: Aufräumen

Karten abwerfen.

INHALT

ALLGEMEINE KOMPONENTEN

- 1 Spielplan
- 64 Machtplättchen in 4 Farben (16 Rot, 16 Blau, 16 Weiß & 16 Schwarz)
- 10 Kreaturfiguren
- 6 Söldnerfiguren
- 38 Karten *Göttliche Intervention*
- 2 Spezial-Kampfkarten
- 1 Reihenfolgeleiste
- 80 Ruhmespunktmarker
- 20 Veteranenmarker
- 2 Plättchen *Der große Sturm*
- 5 silberne und 5 goldene Aktionsmarker
- 5 Spielhilfen

MATERIAL PRO SPIELER (IN 5 FARBEN)

- 12 Soldatenfiguren
- 5 Aktionsmarker
- 1 Spielertableau
- 1 Gebetsmarker
- 1 Befehlsmarker
- 8 Kampfkarten
- 3 Pyramiden (jeweils 3 Teile)
- 4 Pyramidenspitzen in 4 Farben (Rot, Blau, Weiß & Schwarz)
- 4 Machtzuwachs-Anzeiger in 4 Farben
- 1 Statue

IMPRESSUM

Autoren: Jacques Bariot & Guillaume Montiatet
Illustrationen: Pierre Santamaria, Pascal Quidault, Emile Denis & Dimitri Bielak
Grafikdesign: Anthony Questel, Chris Byer, Camille Durand-Kriegel & Denis Hervouet
Entwicklung: David Bertolo

DEUTSCHE AUSGABE

Grafikdesign: Matthias König
Deutsche Texte: Matthias König
Redaktion: Benjamin Schönheiter
Realisation: Matthias Nagy

© 2021 Matthias Nagy, Frosted Games, Sieglindestraße 7, 12159 Berlin, Deutschland, unter der Lizenz von Matagot.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

VERTRIEB

Pegasus Spiele GmbH
Am Straßbach 3
61169 Friedberg
Deutschland