



MEN NEFER

✿ GERMÁN P. MILLÁN
✱ LAURA BEVON

INSTRUKCJA

Miasto Men-nefer (znane po grecku jako Memfis), założone na południe od delty Nilu około 3100 roku p.n.e., było przez czas obejmujący rządy dziewięciu dynastii stolicą starożytnego Egiptu i najludniejszym miastem świata.

W 1979 roku zostało wpisane na listę światowego dziedzictwa UNESCO, głównie za sprawą miejscowych nekropolii i znanych na całym świecie kompleksów piramid w Abusir, Sakkarze, Dahszur oraz Gizie.

Gra *Men-nefer* przeniesie cię do jednego z najwspanialszych okresów w historii starożytnego Egiptu, gdzie czekają na ciebie wyzwania typowe dla egipskiej kultury: zdobywanie wiedzy w Domach Życia, nawigacja i handel wzdłuż Nilu, składanie ofiar w wielkiej świątyni Ptaha, mumifikowanie zwłok zmarłych dostojników i zapewnienie im lepszego życia pozagrobowego, wznoszenie przepięknych sfinksów i pomoc w budowie słynnych piramid. Zarazem musisz baczyć na to, jak przemierzasz ten ziemski świat, by w życiu pozagrobowym Ozyrys pozwolił ci wkroczyć na Pola Jaru: do upragnionej niebiańskiej krainy będącej rajem.

PODZIĘKOWANIA I AUTORZY

Autor dziękuje wszystkim testerom za poświęcony czas, porady oraz pasję – bez nich ta gra nigdy by nie powstała. Szczególne podziękowania należą się zawsze obecnemu „Mayúsculosowi”. Podziękowania za zaangażowanie, poświęcenie i dbałość o stworzenie jak najlepszej gry otrzymują także Rafael Sáiz, Juan Luque, David Prieto i Laura Bevon – a także Lorena, która podnosiła mnie na duchu w momentach największej frustracji.

Podziękowania za liczne testy od wydawnictwa Ludonova otrzymują Alberto Martínez, Antonio Varela i Manuel López. Przede wszystkim dziękujemy samemu autorowi, który ponownie obdarzył nas zaufaniem, nieustannie angażował się w projekt i dołożył wszelkich starań, aby stworzyć jak najlepszą grę.

Autor: Germán P. Millán
Ilustracje: Laura Bevon
Projekt graficzny i skład: David Prieto
Produkcja i zasady: Germán P. Millán, Juan Luque i Rafael Sáiz
Tłumaczenie zasad (z jęz. hiszpańskiego): Jayne Broomhead
Korekta: Susan Broomhead
© Ludonova S.L., 2024. Wszelkie prawa zastrzeżone.
San Pablo 22 – Kordoba – Hiszpania

EDYCJA POLSKA
Tłumaczenie: Artiom Lorenc
Redakcja: Anna Jakubowska
Korekta: Michał Misztal, Karolina Luty
Skład: Bartosz Tylkowski
Wydawca: Alis Games Sp. z o.o. Bosmańska 8
43-300 Bielsko-Biała
Wyprodukowano w Chinach.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

1 dwustronna plansza główna



1 kamieniołom



4 planszeczki graczy



5 kafelków rozmieszczenia neutralnych uczniów



20 tabliczek akcji

1

2

3

4

x4

x4

x4

x8

6 kafelków piramid królowych



40 papirusów



35 skarbów



x7



x7



x7



x7



x7

51 umów handlowych



x15



x18



x18

8 bóstw



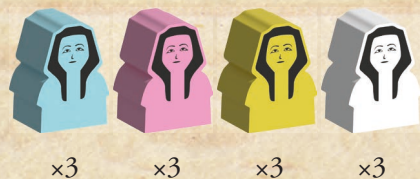
6 znaczników miejskich korzyści



7 kafelków mastaby



12 uczniów



16 kapłanek



16 mumii/sarkofagów

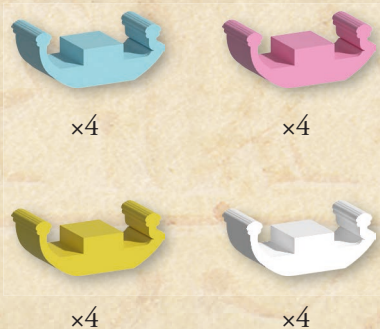


Bloki piramid

13 bloków Wielkiej Piramidy



16 łodzi



16 sfinksów



12 zezwoleń Chu-fu



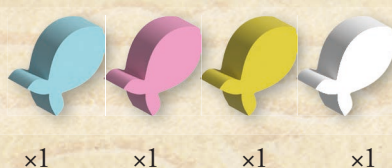
12 bloków piramid królowych



4 krzyże Ankh



4 ryby



4 pióra



4 pieczęcie



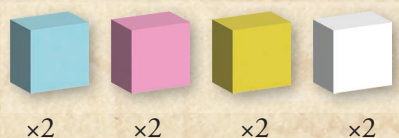
4 kule



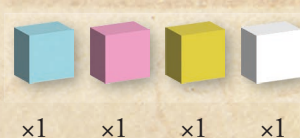
4 lilie wodne



8 wapiennych bloków



4 znaczniki hieroglifów



20 skarabeuszy



Tryb dla jednego gracza

1 instrukcja

1 kostka



9 kafelków akcji



2 kafelki młotka



1 znacznik narratora



4 neutralnych uczniów



2 materiałowe worki



36 koszy



PRZYGOTOWANIE DO GRY

PLANSZA GŁÓWNA

Przykładowa rozgrywka dla 3 graczy



KONTAKT

Jeśli w twoim egzemplarzu gry znajdują się uszkodzone elementy lub czegoś brakuje – pomimo wszelkich starań włożonych w produkcję *Men-nefer* – napisz maila na adres **maskarada@alis.games**. Zawsze z chęcią ci pomożemy.

PORADNIK WIDEO

Zeskanuj kod, jeśli chcesz obejrzeć poradnik (po angielsku) wideo, aby poznać zasady gry!



❶ Rozłóż planszę główną na stole. Wybierz odpowiednią stronę w zależności od liczby graczy: z jednej znajduje się plansza dla 2, 3 i 4 graczy (●●/●●●/●●●●), a z drugiej dla 1 gracza (●).

❷ Obok lewego dolnego rogu planszy połóż kamieniołom, a następnie umieść na nim bloki piramid:

- Podziel bloki I, II i III poziomu Wielkiej Piramidy na 3 stosy, z których każdy przemieszaj. Umieść te stosy odkryte w kamieniołomie oznaczonym symbolem . Każdy powinien znajdować się na swoim wyznaczonym miejscu, podobnie jak piramidion (IIII). W rozgrywkach na 2 i 3 graczy połóż wierzchni blok ze stosu I poziomu na polu Wielkiej Piramidy oznaczonym na planszy głównym symbolem [2A].
- Podziel bloki I, II i III poziomu piramid królowych na 3 stosy, a następnie umieść w kamieniołomie oznaczonym symbolem . Każdy stos powinien znajdować się na swoim wyznaczonym miejscu, podobnie jak piramidiony (IIII). W rozgrywkach na 3 graczy połóż bloki I poziomu na polach 3 piramid [2B] na planszy głównej, a w rozgrywkach na 2 graczy – również bloki II poziomu. O zmianach tych przypomina symbol na polach piramid królowych na planszy głównej.

❸ Potasuj kafelki piramid królowych. Losowo umieść po 1 odkrytym kafelku obok tych piramid na każdym z 3 pól oznaczonych symbolem . Pozostałe usuń z rozgrywki.

❹ Umieść znacznik narratora na I polu na torze epoki.

❺ Potasuj kafelki mastaby. Losowo umieść po 1 odkrytym kafelku na każdym z 5 pól wokół nekropolii oznaczonych symbolem . Pozostałe usuń z rozgrywki.

❻ Potasuj bóstwa. Losowo umieść 1 odkryte bóstwo na świątynnym ołtarzu. Pozostałe usuń z rozgrywki.

❼ Wymieszaj skarby znajdujące się w worku. Losowo dobierz 4 z nich, a następnie umieść je odkryte od lewej do prawej na 4 polach targu ze skarbami.

❽ Wymieszaj papirusy znajdujące się w worku. Losowo dobierz 4 z nich, a następnie umieść je odkryte od lewej do prawej na 4 polach targu z papirusami.

❾ Potasuj 6 znaczników miejskich korzyści. Losowo umieść po 1 odkrytym znaczniku na każdym z 6 pól oznaczonych symbolem w miastach położonych wzdłuż Nilu.

❿ Podziel umowy handlowe na 3 stosy w zależności od podanych na ich rewersach wartości (1, 2 lub 3). Potasuj stosy oddzielnie bez ich odkrywania, a następnie połóż obok planszy głównej. Zaczynając od lewej strony, losowo rozmieść odkryte umowy o wartości 1 w 2 pierwszych miastach po obu stronach rzeki, umowy o wartości 2 w 2 kolejnych miastach, a umowy o wartości 3 w 2 ostatnich miastach. Liczba rozmieszczonych umów jest zależna od liczby graczy: w rozgrywkach dla 4 graczy wypełnij wszystkie pola, w rozgrywkach dla 3 graczy wypełnij wszystkie pola poza tymi oznaczonymi symbolem , a w rozgrywkach dla 2 graczy wypełnij wszystkie pola poza tymi oznaczonymi symbolami i .

⓫ W rozgrywkach dla 2 lub 3 graczy potasuj 5 kafelków rozmieszczenia neutralnych uczniów. Wybierz losowo 1 z nich i odwróć go na stronę odpowiadającą liczbie graczy (●●/●●●). Neutralnych uczniów rozmieść w Domach Życia zgodnie z układem przedstawionym na wybranym kafelku. Następnie usuń wszystkie te kafelki z rozgrywki, włącznie z tym, z którego skorzystałeś.

⓫ W rozgrywkach dla 2 graczy wykorzystaj kafelki młotka do zakrycia symboli , które znajdują się pod polami z numerami 3 i 8 na torze Wielkiej Piramidy.



⓫ Każdy uczestnik wybiera losowo planszетkę gracza (różnią się one jedynie sekwencją hieroglifów).

Wybierz kolor znaczników i umieść:

⓫ Po 1 uczniu na każdym polu oznaczonym na twojej planszетce.

⓫ 4 sfinksy w rezerwie sfinksów na twojej planszетce.

⓫ 4 mumie/sarkofagi w rezerwie mumii na twojej planszетce. Powinny one leżeć tak, by widoczna była strona z mumią.

⓫ 3 zezwolenia Chu-fu w rezerwie zezwoleń na twojej planszетce.

⓫ Po 1 koszu na każdym z 9 pól, które tworzą na planszетce obszar w kształcie piramidy.

⓫ Znacznik hieroglifów na początkowym polu toru hieroglifów na twojej planszетce.

⓫ Krzyż Ankh na drugim polu toru Heka na twojej planszетce.

⓫ Serce i pióro na odpowiadających im początkowych polach ścieżki Duat na planszy głównej.

- 22 Po 1 skarabeuszu na początkowych polach każdego z 5 torów specjalizacji na planszy głównej.
- 23 Kulę na początkowym polu u podstawy obelisku na planszy głównej.
- 24 4 kapłanki przed wejściem do świątyni na planszy głównej.
- 25 4 łodzie na początkowym odcinku Nilu na planszy głównej.
- 26 Jeden wapienny blok obok pierwszego pola toru Wielkiej Piramidy, a drugi wapienny blok obok pierwszego pola toru piramid królowych na planszy głównej.
- 27 Pieczęć na polu z numerem 10 na torze Punktów Prestiżu na planszy głównej.
- 28 Losowo zdecydujcie, który gracz rozpoczyna rozgrywkę. Wybrana osoba umieszcza swoją lilię wodną na pozycji numer 1 na torze kolejności tur na planszy głównej. Następny gracz (idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara) umieszcza swoją lilię na pozycji numer 2 i tak dalej [28A]. Następnie każdy gracz umieszcza swoją rybę na polu z numerem 3/4/5/5 na torze żywności na swojej planszecie, w zależności od tego, czy wykonuje turę jako pierwszy, drugi, trzeci, czy czwarty [28B].
- 29 Podziel tabliczki akcji na 4 stosy w zależności od podanych na ich rewersach wartości (1, 2, 3 lub 4). Potasuj stosy oddzielnie bez ich odkrywania i rozdaj każdemu graczowi po 1 tabliczkę o wartości 1, 2 i 3. Gracze umieszczają odkryte tabliczki na polach na swoich planszetcach [29A]. Wtasuj pozostałe tabliczki o wartościach 1, 2 i 3 do stosu tabliczek o wartości 4, a następnie umieść odkryty stos na polu z symbolem na głównej planszy: to stos dobierania [29B]. Na koniec dobierz 5 wierzchnich tabliczek akcji i umieść po 1 z nich na 5 polach, które znajdują się tuż pod stosem: to tabliczki akcji dostępne na początku rozgrywki [29C].

SKRÓT I CELE ROZGRYWKI

Na przestrzeni 3 epok (I, II i III) będziesz czynić postępy na różnych płaszczyznach rozgrywki, używając tabliczek akcji i wysyłając uczniów do Domów Życia. Ilekroć podejmiesz działania za sprawą ucznia przebywającego w Domu Życia, poza wykonaniem odpowiedniej akcji posuniesz się naprzód na torze specjalizacji danego Domu – podczas kolejnych wizyt w tym miejscu będziesz mieć dostęp do potężniejszych akcji. Na koniec każdej epoki otrzymasz punkty za wszelkie osiągnięcia związane z wkroczeniem na Pola Jaru, umowami handlowymi, nekropolią, obeliskiem, budową Wielkiej Piramidy Chu-fu i piramid królowych. Gdy trzecia i ostatnia epoka dobiegnie końca, zostanie wyłoniony zwycięzca rozgrywki.

ISTOTNE KONSEPCJE



HEKA I ŻYWNOSĆ

To twoje zasoby: ryba oznacza żywność, a krzyż Ankh jest symbolem Heka. Kiedy zdobywasz lub wykorzystujesz któryś z nich, przesun odpowiedni znacznik na swojej planszecie do przodu lub do tyłu. Limit dla obu wynosi 10 – jeśli go przekroczysz, tracisz wszelką nadwyżkę.

Heka był bogiem magii i medycyny. Jako bóstwo nie miał kultu wyznawców ani rytuałów odprawianych ku swojej czci. Poza tym Heka to także magia i jej praktykowanie, a samo pojęcie, związane z czarami i przesadami, pojawia się w medycznych tekstach, zaklęciach oraz urokach. Egipcjanie wierzyli, że ta wszechobecna siła stała za potęgą bogów.



SERCE I PIÓRO

Na górze planszy głównej znajduje się ścieżka Duat. Na początku rozgrywki serce każdego z graczy należy umieścić na jej lewym krańcu, a pióro na prawym. Serce zawsze przesuwa się jedynie w prawo, a pióro w lewo. Twoim celem jest sprawić, aby oba znaczniki jak najszybciej się minęły. Jeśli tak się nie stało, pod koniec każdej epoki otrzymasz ujemne punkty za odległość między nimi. Jeśli zaś się udało, otrzymasz punkty dodatnie.

Duat to podziemny świat, miejsce, gdzie zmarli stawali przed sądem Ozyrysa, który rozstrzygał o ich losie w życiu pozagrobowym. Podczas tej ceremonii Anubis – bóg zmarłych – ważył serce śmiertelnika na szali, aby sprawdzić, czy jest cięższe od pióra prawdy Maat, bogini sprawiedliwości. Jeśli serce okazało się cięższe, zmarły był godzien wkroczyć na Pola Jaru: zawsze żyzne mokradła, gdzie czekało go szczęśliwe życie wieczne.



PAPIRUSY

Papirusy należy układać od lewej do prawej na polach na dole planszетки gracza, nie pozostawiając między nimi żadnych pustych pól. W ten sposób piszesz własną Księgę umarłych. Na koniec każdej epoki będziesz „zwijał” wszystkie zgromadzone papirusy, aby za każdy z nich przesunąć pióro na ścieżce Duat o 1 pole do przodu. Dodatkowo przesuwasz je o 1 pole do przodu za każdy ukończony rysunek.

Księga umarłych to zbiór zaklęć, które miały pomóc zmarłym podczas wędrówki przez Duat, ponieważ była to trudna przeprawa przez labirynt wzgórz, jaskiń i ognistych jezior. Księga służyła jako przewodnik i chroniła przed zboczeniem z właściwej ścieżki. Na przykład zaklęcie 43 (oznaczone tym numerem przez historyków) zapobiegało ścięciu głowy w trakcie wędrówki.



MUMIE

Na początku rozgrywki każdy z graczy dysponuje 4 mumiami/sarkofagami, które znajdują się w rezerwie na jego planszecie, odwrócone tak, by widoczna była strona z mumią. Symbolizuje ona proces *mumifikacji*, podczas gdy zamknięty sarkofag oznacza jego ukończenie. Aby przeprowadzić akcję *rytuału pogrzebowego*, polegającą na umieszczeniu sarkofagu w mastabie (grobie) w nekropolii na planszy głównej, musisz wykonać najpierw akcję *mumifikacji*, która pozwala odwrócić znacznik ze strony z mumią na stronę z sarkofagiem i przenieść go na 1 z pól dostępnych sarkofagów na twojej planszecie.

Aby chronić zwłoki przed rozkładem, Egipcjanie mumifikowali zmarłych. Celem skomplikowanego rytuału pogrzebowego było zachowanie ciała w jak najlepszym stanie, by w świecie pozagrobowym mogło na nowo połączyć się z duszą i w ten sposób prowadzić życie wieczne.



SFINKSY

Na początku rozgrywki każdy z graczy dysponuje 4 sfinksami, które znajdują się w rezerwie na jego planszecie. Aby przeprowadzić akcję *wzniesienia sfinksa*, polegającą na umieszczeniu go na 1 z piedestałów na planszy głównej, musisz wykonać najpierw akcję *wyrzeźbienia sfinksa*, która pozwala przenieść znacznik na 1 z pól dostępnych sfinksów na twojej planszecie.

Sfinks – symbol królewskiego majestatu, siły oraz życia – to grecka nazwa mitycznej istoty, przypominającej leżącego lwa z ludzką głową. Wśród Egipcjan panowało przekonanie, że nocami posągi te budziły się do życia i chroniły miejsca, w których je wzniesiono. Z tego powodu u wrót świątyń powstawały całe aleje sfinksów.



PIRAMIDY I ZEZWOLENIA CHU-FU

Na początku rozgrywki każdy gracz powinien umieścić swoje 2 wapienne bloki na starcie (obok pierwszego pola) toru Wielkiej Piramidy i toru piramid królowych. Akcja *transportu wapienia* pozwala poczynić postępy na tych torach i tym samym przyczynić się do budowy piramid, gdy bloki dotrą do pól oznaczonych symbolem – chociaż w przypadku piramid królowych wymagane jest także zezwolenie Chu-fu.

Na początku rozgrywki każdy z graczy dysponuje 3 zezwoleniami Chu-fu, które znajdują się w rezerwie na jego planszecie. Aby zbudować kolejny poziom wybranej piramidy królowej, należy umieścić zezwolenie obok 1 z nich. W tym celu musisz wykonać najpierw akcję *pozyskania zezwolenia Chu-fu*, która pozwala przenieść zezwolenie na 1 z pól dostępnych zezwoleń na twojej planszecie.

Nekropolia w Gizie składa się z kilku piramid i licznych mastab, gdzie pochowano dostojników i członków rodziny królewskiej z różnych dynastii. Wielką Piramidę przypisuje się Chu-fu (znanemu po grecku jako Cheops), który zarządził budowę trzech mniejszych piramid dla swojej matki, Hetepheres I, oraz dwóch żon, Meritites i Henutsen.



ŁODZIE

Na początku rozgrywki każdy z graczy dysponuje 4 łodziami, które znajdują się w porcie Men-nefer, na początkowym odcinku Nilu na planszy głównej. Akcje *przesunięcia łodzi* oraz *aktywacji łodzi* pozwalają przemieszczać je na kolejne odcinki rzeki celem zdobycia żywności oraz dotarcia do miast, w których można pozyskać umowy handlowe i różne inne korzyści.

Najdłuższa rzeka w Afryce miała ogromne znaczenie dla rozwoju cywilizacji starożytnego Egiptu – do tego stopnia, że egipski kalendarz opierał się na jej wylewach. Większość miast znajdowała się w dolinie i delcie Nilu, co pozwoliło na imponujący rozkwit gospodarki rolnej.



SKARBY I OFIARY

Każdy zdobyty skarb musisz umieścić na pustym polu (na którym nie ma żadnego innego skarbu) na obszarze w kształcie piramidy na swojej planszecie. Należy układać je od lewej do prawej, nie pozostawiając między nimi żadnych pustych pól. Ponieważ na każdym z tych pól znajduje się kosz, umieść go na nowo zdobytym skarbie – to oznacza, że jest gotowy, aby jedna z twoich kapłanek złożyła go w ofierze.

W rzemieślniczych warsztatach powstawały piękne i cenne przedmioty, które składano w ofierze bogom w wielkiej świątyni Ptaha, aby zyskać ich przychyłność.



KAPŁANKI

Na początku rozgrywki każdy z graczy dysponuje 4 kapłankami, które znajdują się przed wejściem do świątyni na planszy głównej. Akcje *przesunięcia kapłanek* oraz *złożenia ofiary* pozwalają wkroczyć do świątyni i poruszać się po jej komnatach, a także składać w nich ofiary. Te zaś nie tylko zapewniają nagrody, lecz dają również możliwość przesuwania kuli w górę obelisku, co z kolei przekłada się na przychyłność obecnego w rozgrywce bóstwa wraz z szeregiem innych korzyści.

Świątynie powstawały głównie ku czci bogów, więc były postrzegane jako ich ziemskie domy. Przeprowadzano w nich liczne rytuały i składano ofiary, a oprócz religijnej roli pełniły również funkcje społeczne, gospodarcze i administracyjne. Świątynia w Men-nefer, poświęcona kultowi boga Ptaha, była jedną z najważniejszych świątyń tamtych czasów; niestety uległa zniszczeniu w XIII wieku.



UCZNIOWIE I DOMY ŻYCIA

Znaczna część akcji graczy będzie polegała na wysyłaniu uczniów do Domów Życia na planszy głównej. Domy odnoszą się do różnych aspektów rozgrywki: piramid, nekropolii, świątyni, obelisku, Nilu oraz sfinksów. Im bardziej specjalizujesz się w danej dziedzinie, tym potężniejsze będą związane z nią akcje.

Domy Życia były przyświątynnymi ośrodkami edukacji, w których przekazywano zaawansowaną wiedzę z zakresu medycyny, astronomii, religii, sztuki oraz pisarstwa. Nauczano tam również rzemiosła, na przykład zawodu skryby lub kapłana.



PUNKTY PRESTIŻU

Od tej pory Punkty Prestiżu będą nazywane w skrócie PP. Gracze otrzymują je głównie na koniec każdej epoki (czerwone pieczęcie), ale czasem można zdobyć je natychmiast w trakcie tury (fioletowe pieczęcie). Gracz, który na koniec trzeciej epoki zgromadzi najwięcej PP, wygrywa daną rozgrywkę.

Uwaga: Kiedy tracisz PP, ich liczba nie może spaść nigdy poniżej 0.



JAK GRAĆ?



Rozgrywka w *Men-nefer* odbywa się na przestrzeni 3 epok. Każda epoka dzieli się na 3 pory roku:

1. Wylewy (Achet)
2. Zasiewy (Peret)
3. Zbiory (Szemu)

Uwaga: W pierwszej epoce pominiecie porę Wylewów. Rozgrywkę zaczynacie od razu w porze Zasiewów.

Znacznik narratora wskazuje, w której epoce obecnie się znajdujecie. Gdy pora Zbiorów w trzeciej epoce dobiegnie końca, gra również się kończy.

Egipski kalendarz dzielił się na trzy pory roku, zależne głównie od wylewów Nilu. Achet (późne lato i jesień) był sezonem wylewów lub podnoszącego się poziomu wody w rzece. Peret (zima i wczesna wiosna) był sezonem zasiewów i kiełkowania roślin. Szemu (późna wiosna i wczesne lato) był sezonem zbiorów, które odbywały się, nim Nil zalał pola uprawne po raz kolejny.



PORA 1. WYLEWY (ACHET)

Na tym etapie należy wykonać w podanej kolejności następujące kroki:

Narrator



Przesuń znacznik narratora o 1 pole do przodu.

Zasoby



Otrzymujesz 1 porcję żywności za każdą swoją łódź, która minęła tylko 1 łódź rybacką, i 2 porcje żywności za każdą swoją łódź, która minęła 2 łodzie rybackie. Żywność otrzymujesz niezależnie od tego, czy twoje łodzie znajdują się na rzece, czy w mieście.

Uwaga: Drugie i trzecie miasto na górnym brzegu Nilu, licząc od lewej strony, znajdują się na tej samej białej linii, co łodzie rybackie. Jeśli twoja łódź jest w drugim mieście, nie otrzymujesz za nią żadnej żywności; jeżeli twoja łódź jest w trzecim mieście, otrzymujesz za nią 1 porcję żywności.



Pierwsza z łodzi białego gracza minęła 2 łodzie rybackie, co zapewnia mu 2 porcje żywności [A]. Druga natomiast znajduje się w trzecim mieście na górnym brzegu rzeki – minęła 1 łódź rybacką, ale nie 2, co zapewnia mu 1 porcję żywności [B]. Pozostałe łodzie tego gracza nie zapewniają w ogóle żywności, ponieważ nie minęły żadnej łodzi rybackiej [C]. Gracz otrzymuje w sumie 3 porcje żywności.



Otrzymujesz 1, 2 lub 3 Heka, jeśli twoja kula dotarła odpowiednio na pierwsze, drugie lub trzecie pole Heka na obelisku (lub wyżej).

Uczniowie



Zabierz z planszy głównej 3 swoich uczniów i umieść ich z powrotem na polach  na swojej planszeczce.



Następnie przesunь każdego neutralnego ucznia do Domu Życia, który znajduje się bezpośrednio pod nim, nie przedstawiając go przy tym pomiędzy stronami oznaczonymi słońcem i księżycem. Jeśli przed przesunięciem neutralny uczeń przebywa w ostatnim Domu Życia (na samym dole), przesunь go do pierwszego Domu (na samej górze). W przypadku rozgrywek dla 4 graczy pomin ten krok, ponieważ neutralni uczniowie nie biorą w nich udziału.

Umowy handlowe



Uzupełnij wszystkie puste pola w miastach położonych wzdłuż Nilu w zależności od liczby graczy. Pamiętaj, że w drugiej epoce powinny znaleźć się tam wyłącznie umowy handlowe o wartości 2, a w trzeciej epoce wyłącznie umowy handlowe o wartości 3.



Kolejność tur

Zmień miejsce lilii wodnych wszystkich graczy na torze kolejności tur w zależności od zdobytych PP: gracz z najmniejszą liczbą PP powinien znaleźć się na pierwszej pozycji; gracz z drugą najmniejszą liczbą PP powinien znaleźć się na drugiej pozycji i tak dalej. Jeśli gracze mają tyle samo PP, pozycje pozostają bez zmian.



PORA 2. ZASIEWY (PERET)

Ten etap rozgrywki dzieli się na tury, a pierwszą z nich wykonuje pierwszy gracz. Tura składa się z wyboru 1 z 3 następujących działań:

Wizyta w Domu Życia
LUB
 Specjalizacja w Domu Życia
LUB
 Zdobyć tabliczkę akcji

Gdy tura dobiegnie końca, następny gracz na torze kolejności tur kontynuuje rozgrywkę – i tak dalej, aż do chwili, gdy nikt nie może wykonać żadnego z 3 powyższych działań. W tym momencie kończy się pora Zasiewów. Jak wkrótce się przekonasz, każde działanie możesz wybrać tylko 3 razy, więc rozgrywasz po 9 tur na daną epokę, co daje w sumie 27 tur na całą rozgrywkę.

Wizyta w Domu Życia

Aby przeprowadzić to działanie, musisz mieć na swojej planszecie przynajmniej 1 ucznia. Wykonaj w podanej kolejności następujące kroki:

- Wybierz 1 ucznia, który znajduje się na twojej planszecie, a także powiązaną z nim tabliczkę akcji.
- Umieść wybranego ucznia na polu słońca w Domu Życia na planszy głównej. Jeśli stoją na nim już inni uczniowie (twoi, pozostałych graczy lub neutralni), musisz wydać 1/3/5 porcji żywności zależnie od tego, czy znajduje się ich tam 1/2/3 lub więcej. Jeżeli nie wystarczy ci żywności, nie wydawaj tego, co masz. Tak czy inaczej umieszczasz swojego ucznia na wybranym polu; zyskujesz też 3 porcje żywności, jednak pomijasz następny krok. Tym samym nie wykonujesz żadnej akcji z tabliczki i przechodzisz od razu do kroku 4.
- Wykonaj akcje z tabliczki w dowolnej kolejności. Jeżeli między 2 akcjami znajduje się symbol , możesz wybrać tylko 1 z nich.
- Po rozpatrzeniu akcji odłóż zakrytą tabliczkę na pole z symbolem  na planszy głównej. To stos odrzuconych tabliczek, gdzie znajdują się wszystkie te już wykorzystane przez graczy.



Biały gracz wybiera ucznia i powiązaną z nim tabliczkę [A]. Decyduje się umieścić go na polu słońca w Domu Życia powiązanym z nekropolią. Ponieważ na tym polu znajduje się już 2 innych uczniów, biały gracz wydaje 3 porcje żywności, aby postawić tam swojego ucznia [B]. Następnie wykonuje akcje z tabliczki: zyskuje 2 Heka i wybiera akcję mumifikacji spośród 2 dostępnych (może przeprowadzić tylko 1 z nich) [C]. Po ich rozpatrzeniu odkłada zakrytą tabliczkę na pole  na planszy głównej [D].

Specjalizacja w Domu Życia

Aby przeprowadzić to działanie, musisz mieć przynajmniej 1 ucznia na polu słońca w danym Domu Życia. Wykonaj w podanej kolejności następujące kroki:

- Przesuń swojego ucznia z pola słońca na pole księżyca w danym Domu Życia. Jeśli stoją na nim już inni uczniowie (twoi, pozostałych graczy lub neutralni), musisz wydać 1/3/5 porcji żywności zależnie od tego, czy znajduje się ich tam 1/2/3 lub więcej. Jeżeli nie wystarczy ci żywności, nie wydawaj tego, co masz. Tak czy inaczej umieszczasz swojego ucznia na wybranym polu; zyskujesz też 3 porcje żywności, jednak pomijasz następny krok. Tym samym nie przesuwasz do przodu swojego skarabeusza ani nie wykonujesz żadnych akcji.
- Przesuń swojego skarabeusza do przodu o 1 pole na torze tego Domu i wykonaj akcje przedstawione na polu, na którym się znalazł, lub akcje z 1 z poprzednich pól.

Gdy dotrzesz do końca toru, twój skarabeusz nie będzie przesuwany dalej. Jeśli postanowisz znowu specjalizować się w danej dziedzinie, możesz wykonywać akcje z dowolnego pola na tym torze.



W kolejnej turze biały gracz decyduje się na specjalizację ucznia, którego umieścił wcześniej na polu słońca w Domu Życia powiązanym z nekropolią. Przesuwa go na pole księżyca, a ponieważ znajduje się tam już inny uczeń, wydaje 1 porcję żywności [A]. Następnie przesuw swojego skarabeusza o 1 pole do przodu na odpowiednim torze, co pozwala mu wykonać akcje przedstawione na polu, na którym znalazł się skarabeusz, lub akcje z dowolnego z 2 poprzednich pól [B]. Decyduje się na to pierwsze, aby zdobyć 1 papirus i przeprowadzić akcję rytuału pogrzebowego [C].

Zdobycie tabliczki akcji

Aby przeprowadzić to działanie, musisz mieć przynajmniej 1 puste pole na tabliczce na swojej planszecie. Wykonaj w podanej kolejności następujące kroki:

1. Wybierz 1 z 5 dostępnych tabliczek z planszy głównej.

Uwaga: Nie możesz wybrać wierzchniej tabliczki ze stosu znajdującego się na ☺. Pamiętaj, że to stos dobierania.

2. Wyдай/pozyskaj żywność zgodnie z instrukcją po lewej stronie wybranej tabliczki. Nie możesz wybrać tabliczki, jeśli nie jesteś w stanie pokryć jej kosztu.
3. Umieść tabliczkę na pustym polu na swojej planszecie. Jeśli hieroglif na tabliczce odpowiada hieroglifowi po prawej stronie od twojego znacznika hieroglifów, przesun znacznik na ten hieroglif i wykonaj akcję przedstawioną pod tym polem. Te akcje to:



Natychmiast zyskujesz 1 PP.



Przesuwasz 1 ze swoich skarabeuszy o 1 pole do przodu, ale nie przeprowadzasz żadnych akcji z toru specjalizacji (ta akcja znajduje się także na niektórych skarbach).

4. Wykonaj akcję przedstawioną na planszy głównej po prawej stronie tabliczki, którą wybrałeś, lub dowolną z akcji znajdujących się poniżej. Jeśli między 2 lub 3 akcjami znajduje się symbol lub , możesz wybrać tylko 1 z nich.
5. Na koniec przesun w dół wszystkie tabliczki, które znajdowały się nad wybraną tabliczką, i umieść wierzchnią tabliczkę ze stosu dobierania na pustym polu.

Jeśli na stosie dobierania nie ma już żadnych tabliczek, weź stos odrzuconych tabliczek ☹, odwróć go na drugą stronę (nie zmieniając przy tym kolejności tabliczek) i połóż go na polu ☺, aby stworzyć nowy stos dobierania.



Biały gracz wybiera tabliczkę akcji, która kosztuje 1 porcję żywności. Płaci ów koszt i umieszcza ją na pustym polu na swojej planszecie [A]. Hieroglif na tabliczce odpowiada temu po prawej stronie znacznika hieroglifów, więc biały gracz przesuw znacznik na ten hieroglif i zyskuje natychmiast 1 PP [B]. Następnie musi wykonać 1 z akcji przedstawionych na planszy głównej po prawej stronie wybranej tabliczki lub dowolną z tych znajdujących się poniżej. Decyduje się na pozyskanie 1 Heka [C]. Na koniec przesuw w dół 2 tabliczki, które znajdowały się nad tą wybraną przez niego, i kładzie na najwyższym polu wierzchnią tabliczkę ze stosu dobierania [D].

AKCJE

W tej sekcji znajdziesz opisy akcji wykonywanych w grze. Większość z nich znajduje się na torach specjalizacji Domów Życia. Na tabliczkach akcji, skarbach i planszy głównej pojawiają się te same akcje, choć występują w różnych kombinacjach i z pewnymi zmianami, również tutaj omówionymi. Jeśli na jakimś polu, kafelku, tabliczce i tak dalej przedstawiono więcej niż 1 akcję, zawsze możesz wykonać je w dowolnej kolejności. Jeżeli którejś z nich nie jesteś w stanie lub nie chcesz wykonywać, po prostu ją pomin.

Każdy Dom Życia ma przypisany tor specjalizacji związany z konkretnym aspektem rozgrywki. Poniżej znajdziesz szczegółowe opisy akcji, pogrupowane według aspektów, których dotyczą.



PIRAMIDY

Faraon rozpoczął budowę Wielkiej Piramidy i piramid królowych z dala od miasta, co wymaga transportu ogromnych ilości wapienia.



Na polach tego toru znajdują się następujące akcje:

Pozyskanie darów Chu-fu



Wykonaj 1 z akcji przedstawionych na planszy głównej obok Wielkiej Piramidy. Kiedy na symbolu daru Chu-fu znajdują się 2 wykrzykniki (!!) – na przykład na torze Wielkiej Piramidy – wykonaj 2 z tych akcji lub tę samą akcję 2 razy.

Pozyskaj 1 Heka

Pozyskaj 1 porcję żywności



Przesuń pióro o 1 pole do przodu

Przesuń serce o 1 pole do przodu

Pozyskanie zezwolenia Chu-fu



Przesuń zezwolenie z rezerwy na swojej planszecie na 1 z pól dostępnych zezwoleń po prawej. Jeśli w twojej rezerwie nie ma żadnych zezwoleń, zgodnie z symbolem na pustej rezerwie przetransportuj 1 wapienny blok, ilekroć musisz wykonać akcję *pozyskania zezwolenia Chu-fu*. Akcję *transportu wapienia* opisano poniżej.



Transport wapienia

2

Przesuń do przodu 1 lub oba wapienne bloki na torach piramid o liczbę pól, którą wskazuje dana akcja (2 pola w przypadku ilustracji po lewej stronie). Jeśli symbol akcji pozwala na ruch o więcej niż 1 pole, możesz rozdysponować go między oba bloki wedle własnego uznania.

Kiedy czynisz postępy na 1 lub obu torach piramid, mogą wydarzyć się następujące rzeczy:

Tor Wielkiej Piramidy



Postępy na tym torze pozwalają ci przyczynić się do budowy Wielkiej Piramidy.



Ilekroć dotrzesz do pola budowy, weź wierzchni blok odpowiedniego poziomu ze stosu w kamieniołomie i umieść go na piramidzie. Pamiętaj, że nie możesz rozpocząć budowy kolejnego poziomu, dopóki obecny nie zostanie ukończony.

Na każdym bloku, a także na planszy u podstawy piramidy, znajdują się symbole darów Chu-fu. Kiedy stawiasz nowy blok, zyskujesz 2 dary: ten, który widnieje na dokładanym przez ciebie bloku, oraz ten, który zasłaniasz. Gdy stawiasz piramidion, zasłaniasz wszystkie 4 dary, ale otrzymujesz jedynie 2 wybrane spośród nich.

Postawienie piramidionu oznacza koniec budowy Wielkiej Piramidy. Jeśli w trakcie dalszej rozgrywki dotrzesz do następnego pola budowy, z oczywistych względów nie możesz dołożyć do Wielkiej Piramidy kolejnego bloku.



Po przesunięciu się o 2 pola do przodu biały gracz dociera do pola budowy [A] i dokłada do piramidy wierzchni blok ze stosu II poziomu, zgodnie z obecnie budowanym poziomem [B]. Zyskuje 1 porcję żywności za zasłonięty dar oraz 1 Heka za dar na nowo umieszczonym bloku.

Ilekoć dotrzesz do pola z darem Chu-fu, zyskujesz 2 dary od faraona (patrz str. 11). Ponadto jeżeli dotarłeś do końca toru i musisz przesunąć swój wapienny blok do przodu, zyskujesz po 1 darze Chu-fu za każde pole, o które miałbyś się przesunąć, zgodnie z legendą na planszy.

Tor piramid królowych



Postępy na tym torze pozwalają ci przyczynić się do wznoszenia piramid królowych.



Na tym torze pole budowy jest związane z zezwoleniem Chu-fu, ponieważ musisz je wykorzystać, aby podjąć budowę. To oznacza, że jeśli chcesz przesunąć swój wapienny blok na to pole, musisz mieć przynajmniej 1 zezwolenie na polach dostępnych zezwoleń na swojej planszecie. W innym wypadku nie możesz przesunąć wapiennego bloku na pole budowy.

Jeśli masz przynajmniej 1 dostępne zezwolenie i dotarłeś do pola budowy, musisz umieścić je na 1 z pustych pól oznaczonych symbolem  obok 1 z piramid królowych, która nie została jeszcze ukończona. Po tym weź blok następnego poziomu ze stosu w kamieniołomie i połóż go na górze tej piramidy.

Budowa piramidy dobiega końca wraz z postawieniem piramidionu. Wówczas nie możesz umieścić obok więcej zezwoleń.



Biały gracz ma na swojej planszecie dostępne zezwolenie Chu-fu. Po wykonaniu akcji transportu wapienia, która pozwala przesunąć dowolny wapienny blok o 1 pole do przodu, decyduje się na przemieszczenie odpowiedniego znacznika na torze piramid królowych i dociera tym samym do pola budowy [A]. Najpierw umieszcza zezwolenie obok piramidy, która nie została jeszcze ukończona [B] (nie może wybrać środkowej piramidy, gdyż jej budowa dobiegła końca), a następnie stawia na niej blok następnego poziomu, czyli II [C].



NEKROPOLIA

Po mumifikacji zwłoki przenoszono do mastab podczas uroczystego rytuału pogrzebowego.

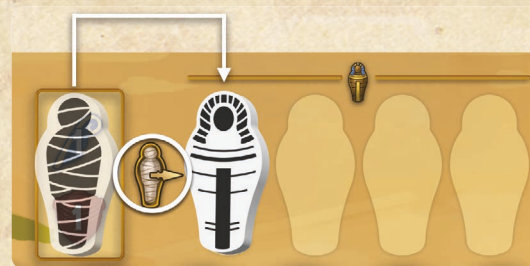


Na polach tego toru znajdują się następujące akcje:

Mumifikacja



Odwróć mumię znajdującą się w rezerwie na twojej planszecie na stronę z sarkofagiem i przesun go na 1 z pól dostępnych sarkofagów po prawej. Jeśli w twojej rezerwie nie ma żadnych mumii, zgodnie z symbolem na pustej rezerwie przesun swoje serce i pióro o 1 pole do przodu.



Rytuał pogrzebowy



Jeżeli masz przynajmniej 1 dostępny sarkofag, umieść go na pustym polu w nekropolii. Na jej górze oznaczono 3 poziomy (I, II i III), dzielące pola na kolumny. Możesz umieścić sarkofag jedynie na polu, którego poziom jest równy poziomowi akcji wskazywanej przez twojego skarabeusza (II poziom w przypadku ilustracji po lewej) bądź od niego niższy.



Gdy składasz sarkofag w nekropolii, natychmiast zyskujesz korzyści wskazane na polu, na którym go umieszczasz, a ponadto możesz aktywować określoną liczbę razy 2 kafelki mastaby położone w tej samej kolumnie bądź rzędzie. Liczba aktywacji zależy od poziomu, na którym umieściłeś sarkofag: 1 dla I poziomu, 2 dla II poziomu i 3 dla III poziomu. Jeśli dysponujesz kilkoma aktywacjami, możesz rozdysponować je między oba kafelki mastaby wedle własnego uznania. Jeżeli między 2 akcjami na kafelku mastaby znajduje się symbol , możesz wybrać tylko 1 z nich.



Biały gracz przeprowadza akcję rytuału pogrzebowego II poziomu, zatem może umieścić sarkofag na dowolnym pustym polu w nekropolii na poziomie I lub II. Decyduje się umieścić go na polu II poziomu, dzięki czemu zdobywa 2 Heka i przesuwa swoje serce do przodu o 3 pola [A], a ponadto ma do wykorzystania 2 aktywacje 2 kafelków mastaby położonych w tej samej kolumnie i w tym samym rzędzie, co nowy sarkofag [B]. Decyduje się aktywować 2 razy kafelek po lewej, za pierwszym razem pozyskując 2 porcje żywności, a za drugim 1 skarb [C].



Niektóre tabliczki akcji pozwalają na przeprowadzenie rytuału pogrzebowego w następujący sposób: umieść sarkofag na pustym polu, którego poziom jest równy najwyższemu dostępnemu ci poziomowi akcji rytuału pogrzebowego bądź od niego niższy. Na przykład: jeśli skarabeusz wskazuje akcję II poziomu, możesz wybrać jedynie puste pole I lub II poziomu.

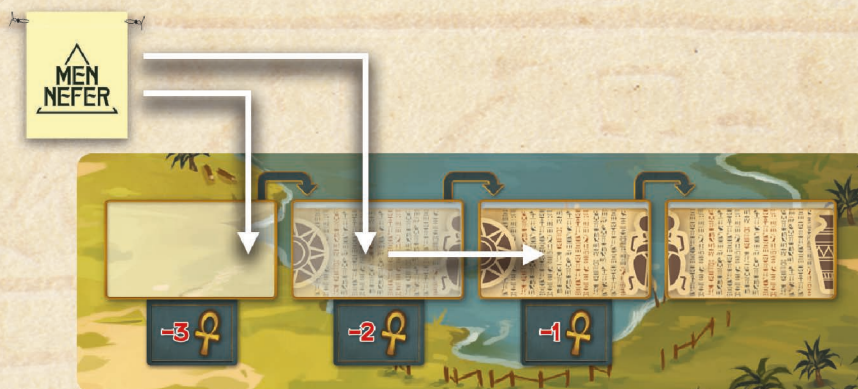
Pozyskanie papirusu



Wybierz 1 z 4 papirusów dostępnych na targu i wydaj tyle Heka, ile wskazano poniżej niego. Następnie umieść go na pierwszym pustym polu po prawej stronie od symbolu  na dole swojej planszki, znów płacąc wskazany tam koszt w Heka. Ta część planszki służy spisywaniu własnej Księgi Umarłych. Papirusy należy układać od lewej do prawej, nie pozostawiając między nimi żadnych pustych pól. Gdy wypełnisz wszystkie pola, nie możesz dokładać tam kolejnych papirusów.



Nie uzupełniaj targu papirusów, dopóki nie skończysz swojej tury. Po jej zakończeniu, a przed turą kolejnego gracza, przesun dostępne na targu papirusy w prawo, zasłaniając nimi puste pola, tak aby jedyne puste miejsca znajdowały się po lewej stronie. Następnie dobrać odpowiednią liczbę papirusów z torby i uzupełnić targ.



ŚWIĄTYNIA I OBELISK

Kapłani poświęcali swoje życie, by oddawać cześć bogom, składać im ofiary i rozszerzać wpływy w wielkiej świątyni Ptaha.



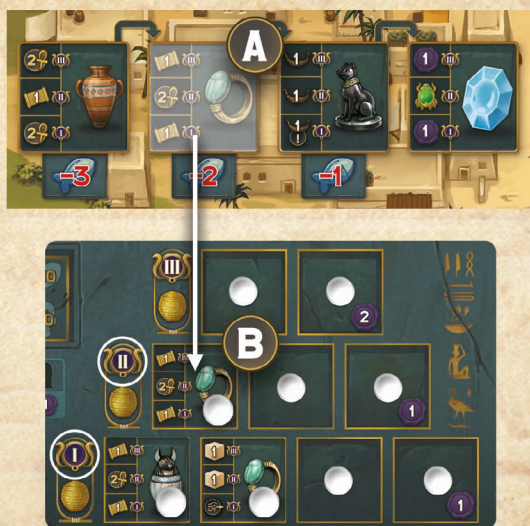
Na polach tego toru znajdują się następujące akcje:

Pozyskanie skarbu



Wybierz 1 z 4 skarbów dostępnych na targu i wydaj tyle porcji żywności, ile wskazano poniżej niego. Następnie połóż go na pustym polu (dotychczas bez żadnego skarbu) na obszarze w kształcie piramidy na swojej planszce, po czym umieść kosz z tego pola na właśnie zdobytym skarbie. Ta część planszki przypomina piramidę o 3 poziomach (I, II i III), gdzie będziesz gromadził zdobywane skarby zgodnie z następującymi zasadami: należy je układać od lewej do prawej, nie pozostawiając między nimi żadnych pustych pól. Aby umieścić skarb na wyższym poziomie (II lub III), musi mieć on podporę w postaci 2 skarbów na poziomie znajdującym się bezpośrednio pod spodem (I lub II). Kiedy położysz skarb na polu z symbolem 1 lub 2, natychmiast zyskujesz 1 lub 2 PP. Gdy wypełnisz wszystkie pola, nie możesz dokładać na planszatkę kolejnych skarbów.

Umieszczony na skarbie kosz oznacza, że skarb jest gotowy do złożenia w ofierze; koszy bez skarbów nie można wykorzystać do przeprowadzenia tej akcji (patrz niżej).



Biały gracz wydaje 2 porcje żywności, aby zakupić skarb na targu [A]. Może umieścić go – licząc od lewej – na trzecim polu I poziomu albo na pierwszym polu II poziomu (ponieważ będzie miał podpórę w postaci 2 skarbów z I poziomu) na obszarze w kształcie piramidy na swojej planszecie. Decyduje się położyć skarb na pierwszym polu II poziomu i kładzie na nim kosz; teraz skarb jest gotowy do złożenia w ofierze [B].

Nie uzupełniaj targu skarbów, dopóki nie skończysz swojej tury. Po jej zakończeniu, a przed turą kolejnego gracza, przesun dostępne na targu skarby w prawo, zasłaniając nimi puste pola, tak aby jedyne puste miejsca znajdowały się po lewej stronie. Następnie dobierz odpowiednią liczbę skarbów z torby i uzupełnij targ.



Przesunięcie kapłanek



Przesun do przodu 1 lub więcej ze swoich przebywających w świątyni kapłanek. Znaczniki wykonują tyle ruchów, ile wskazuje dana akcja (1 ruch w przypadku ilustracji po lewej stronie), z uwzględnieniem kosztu wejścia do kolejnej komnaty. W środkowej części świątyni przedstawiono koszty wejścia do każdej z komnat: wejście do pierwszej i drugiej wymaga po 1 ruchu, a wejście do trzeciej i czwartej po 2 ruchy. Jeśli masz kilka ruchów, możesz rozdysonować je wedle własnego uznania, aby przesunąć zarówno stojące, jak i przewrócone kapłanki (te, które złożyły już ofiarę; patrz niżej). Gdy kapłanki zakończą swój ruch, zawsze wstają w komnacie, do której dotarły. Nigdy nie możesz przesunąć ich do tyłu.



Biały gracz wykonuje akcję przesunięcia kapłanek, w ramach której ma 2 ruchy. Może podnieść i przesunąć przewróconą kapłankę z drugiej do trzeciej komnaty [A], co będzie kosztowało 2 ruchy. Może też przesunąć kapłankę z trzeciej do czwartej komnaty, co również będzie kosztowało 2 ruchy [B]. Poza tym ma jeszcze możliwość przesunięcia 2 kapłanek z wejścia do świątyni do pierwszej komnaty, wydając po 1 ruchu na każdą z nich [C], lub przesunięcia tylko 1 do drugiej komnaty, wydając na nią 2 ruchy [D].

Złożenie ofiary



Kapłanka z symbolu poprzedniej akcji pojawia się zazwyczaj z koszem w rękach: to oznacza, że możesz jednocześnie złożyć ofiarę w świątyni, o ile na twojej planszecie znajduje się kosz ze skarbem. W innym wypadku akcja ta nie jest dla ciebie dostępna.

Wolno ci to zrobić przed przesunięciem wszystkich swoich kapłanek lub po, ale nigdy pomiędzy ruchami. W tym celu wykonaj w podanej kolejności następujące kroki:

1. Wybierz kosz ze skarbem znajdujący się na twojej planszecie (ofiara).
2. Wykonaj akcje przedstawione po lewej stronie tego skarbu, kierując się poziomem, na którym się on znajduje: jeśli na III poziomie, możesz wykonać wszystkie 3 akcje; jeśli na II poziomie, możesz wykonać akcje oznaczone I i II; jeśli znajduje się na I poziomie, możesz wykonać wyłącznie akcję oznaczoną I. Możesz przeprowadzić je w dowolnej kolejności, ale musisz zakończyć jedną przed rozpoczęciem kolejnej.



- Po wykonaniu akcji skarbu odłóż koszt na bok i odwróć skarb na drugą stronę, aby na widoku pozostała jedynie ilustracja na rewersie. Nie możesz użyć go po raz kolejny.
- Umieść odłożony na bok koszt na pustym polu ofiary w świątynnej komnacie, gdzie przebywa przynajmniej 1 twoja stojąca kapłanka. Pola ofiary znajdują się po bokach każdej komnaty i przedstawiają 1 lub 2 akcje. Wykonaj akcje pola, na którym umieściłeś koszt, i przewróć 1 ze swoich kapłanek przebywających w tej komnacie. W przypadku pól z 2 akcjami, 1 z nich zakłada zawsze przesunięcie twojej kuli (2) w górę obelisku o wyznaczoną liczbę pól (2 w przypadku poprzedniej ilustracji). Jeśli dotarła ona na pole bóstwa oznaczone symbolem  lub je przekroczyła, natychmiast wykonaj akcję bóstwa znajdującego się na świątynnym ołtarzu.



Biały gracz przesuwa swoją kapłankę z trzeciej do czwartej (ostatniej) komnaty, wykorzystując tym samym 2 ruchy uzyskane w ramach akcji przesunięcia kapłanek [A]. Następnie składa ofiarę, ponieważ ma taką możliwość. Wybiera jedyny skarb umieszczony na II poziomie na swojej planszeczce, co pozwala mu wykonać akcje oznaczone I i II: tak zyskuje 2 Heka i 1 papirus [B]. Odwraca skarb na drugą stronę [C] i umieszcza koszt w czwartej komnacie, do której przesunął wcześniej swoją kapłankę: przewraca ją i wybiera pole umożliwiające przesunięcie pióra o 3 pola do przodu oraz kuli o 2 pola do góry [D]. Przesuwając swoją kulę w górę obelisku, dociera do pola bóstwa [E] i przeprowadza akcję obecnego w rozgrywce bóstwa: pozyskania dowolnej umowy handlowej dostępnej w miastach na rzece [F].

Jeżeli dotarłeś na szczyt obelisku i musisz przesunąć swoją kulę do góry, zyskujesz po 1 darze Chu-fu za każde pole, o które miałbyś się przesunąć, zgodnie z legendą na planszy.



Nil był niewyczerpanym źródłem życia i pożywienia. W pobliżu brzegów rzeki powstało wiele miast i wiosek, które w pełni korzystały z jej dobrodziejstw.



Na polach tego toru znajdują się następujące akcje:

Przesunięcie łodzi

Przesuń do przodu 1 lub więcej ze swoich łodzi znajdujących się na rzece. Znaczniki wykonują tyle ruchów, ile wskazuje dana akcja (2 ruchy w przypadku ilustracji po lewej stronie). Każdy ruch pozwala 1 łodzi dotrzeć na następny odcinek rzeki, wyznaczony białymi liniami; lub wpłynąć do miasta sąsiadującego z odcinkiem, na którym obecnie znajduje się łódź, od strony pozbawionej strzałką; lub opuścić miasto i wpłynąć na odcinek rzeki oznaczony strzałką. Jeśli masz kilka ruchów, możesz rozdysponować je między swoje łodzie wedle własnego uznania. Wolno ci przemieścić się przez odcinek rzeki, na którym znajduje się już inna należąca do ciebie łódź, ale nigdy nie możesz zakończyć na nim ruchu. Nie możesz też przesuwać łodzi do tyłu.



Biały gracz wykonuje akcję przesunięcia łodzi, w ramach której ma 2 ruchy. Wszystkie jego łodzie znajdują się w porcie Men-nefer (początkowy odcinek rzeki), więc dysponuje następującymi wyborami: może przesunąć 1 łódź na drugi odcinek rzeki, wykorzystując 2 ruchy [A], lub wpłynąć do pierwszego miasta położonego na dolnym brzegu, wykorzystując 2 ruchy [B]; może również wpłynąć łodzią do miasta sąsiadującego z portem Men-nefer [C] i przesunąć inną łódź na pierwszy odcinek rzeki [D]. Nie wolno mu przesunąć 2 łodzi na pierwszy odcinek rzeki ani wpłynąć nimi do miasta sąsiadującego z portem Men-nefer, ponieważ na koniec ruchu 2 jego łodzie nie mogą znaleźć się nigdy na tym samym polu.

Aktywacja łodzi



Symbol *przesunięcia łodzi* występuje zazwyczaj z 1 () lub 2 () znakami aktywacji: to oznacza, że możesz jednocześnie aktywować łodzie 1 lub 2 razy (2 razy w przypadku ilustracji po lewej). Jeśli masz do dyspozycji 2 aktywacje, musisz przeznaczyć je na 2 różne łodzie – nigdy nie możesz aktywować tej samej 2 razy. Kolejność jest dowolna.

Wolno ci to zrobić przed przesunięciem wszystkich łodzi lub po, ale nigdy pomiędzy ruchami. W tym celu wykonaj w podanej kolejności następujące kroki:

1. Wybierz łódź, która nie była aktywowana w tej turze.
2. Jeśli znajduje się ona na rzece, zyskujesz porcje żywności zgodnie z oznaczeniem na odcinku, na którym przebywa.
3. Jeśli łódź znajduje się w mieście, zyskujesz odpowiednie miejskie korzyści (przedstawione na okrągłym kafelku) i 1 z dostępnych w nim umów handlowych. Umieść tę ostatnią (nie odwracając jej na drugą stronę) na pustym polu na umowy handlowe na swojej planszecie. Jeżeli nie masz miejsca, możesz odrzucić 1 z posiadanych umów, odwróconą lub nie, aby zastąpić ją nową, albo odrzucić nową umowę. Na koniec przesun swoją łódź na odcinek rzeki oznaczony strzałką. Może się zdarzyć, że znajduje się już tam inna należąca do ciebie łódź; w takim wypadku musisz przesunąć tę aktywowaną z miasta na najbliższą sekcję rzeki, na której nie stoi żadna z twoich łodzi (w porcie Men-nefer zawsze może znajdować się ich kilka). To jedyny przypadek, gdy wolno ci przesunąć swoje łodzie do tyłu.



Biały gracz może aktywować swoje łodzie 2 razy (!!). Robi to po przesunięciu 2 z nich. W pierwszej kolejności decyduje się na aktywację tej znajdującej się w mieście: tutejsza miejska korzyść pozwala mu przemieścić serce o 1 pole do przodu [A]. Następnie wybiera 1 umowę handlową, którą umieszcza na planszecie [B]. Po aktywacji powinien przesunąć łódź na odcinek rzeki oznaczony strzałką, ale ponieważ znajduje się tam inna należąca do niego łódź, zamiast tego przemieszcza znacznik z miasta o 1 odcinek do tyłu – to najbliższe pole, na którym nie ma żadnej z jego łodzi [C]. Na koniec aktywuje łódź stojącą na drugim odcinku rzeki, aby zyskać 2 porcje żywności [D].



SFINKSY

W mieście powstają aleje sfinksów. Nie tylko wyglądają majestatycznie – Egipcjanie wierzyli, że istoty chroniły miejscową populację.



Na polach tego toru znajdują się następujące akcje:

Wyrzeźbienie sfinksa



Przesuń sfinksa z rezerwy na swojej planszecie na 1 z pól dostępnych sfinksów po prawej. Jeśli w twojej rezerwie nie ma żadnych sfinksów, zgodnie z symbolem na pustej rezerwie natychmiast zyskujesz 1 PP, ilekroć musisz wykonać akcję *wyrzeźbienia sfinksa*.



Wzniesienie sfinksa



Jeśli masz przynajmniej 1 dostępnego sfinksa, umieść go na 1 z pustych piedestałów rozrzuconych po całym mieście. Obok każdego piedestału oznaczono jego poziom: I, II lub III. Możesz umieścić sfinksa jedynie na polu, którego poziom jest równy poziomowi akcji wskazywanej przez twojego skarabeusza (II poziom w przypadku ilustracji po lewej) bądź od niego niższy.

Gdy wznosisz sfinksa, zyskujesz korzyści z wykorzystanego w tym celu piedestału. Składają się na nie akcje, które opisano wcześniej, za wyjątkiem 2 poniższych:



Zyskujesz za darmo papirus z targu. Nie musisz też pokrywać kosztu Heka przedstawionego na swojej planszeczce na polu, na którym go umieścisz.



Aktywuj kafelki mastaby wskazaną liczbę razy (2 w przypadku ilustracji po lewej). Możesz wybrać dowolne z 5 kafelków mastaby i rozdysponować aktywacje między nie wedle własnego uznania.



Biały gracz przeprowadza akcję wzniesienia sfinksa II poziomu, więc może umieścić dostępnego sfinksa na dowolnym piedestale I lub II poziomu. Decyduje się położyć znacznik na znajdującym się przed świątynią piedestale II poziomu: zdobywa 1 skarb i przesuwa swoją kulę o 2 pola w górę obelisku.



Niektóre tabliczki akcji pozwalają na *wzniesienie sfinksa* w następujący sposób: umieść sfinksa na pustym piedestale, którego poziom jest równy najwyższemu dostępnemu ci poziomowi akcji *wzniesienia sfinksa* bądź od niego niższy. Na przykład jeśli skarabeusz wskazuje akcję II poziomu, możesz wybrać jedynie pusty piedestał I lub II poziomu.



PORA 3. ZBIORY (SZEMU)

Na tym etapie należy podliczyć i przyznać punkty za różne aspekty rozgrywki. Akcje, które przeprowadzaliście w porze Zasiwów, zaowocują teraz PP. Wykonajcie w podanej kolejności następujące kroki:

Zwinięcie papirusów



Policz papirusy, które zdobyłeś w danej epoce, oraz ukończone przy ich pomocy rysunki. Następnie przesun swoje pióro o 1 pole za każdy papirus i o 1 pole za każdy ukończony rysunek. Na koniec odwróć wszystkie papirusy na drugą stronę i ułóż je w stosie na swojej planszeczce, po lewej od symbolu na tym polu będziesz gromadzić papirusy, które „zwinąłeś” na koniec każdej epoki.



Biały gracz zdobył w tej epoce 3 papirusy i ukończył tylko 1 rysunek (wagę) [A], co pozwala mu przesunąć pióro o 4 pola do przodu (3 za papirusy i 1 za rysunek) [B]. Następnie gracz odwraca swoje 3 papirusy na drugą stronę i umieszcza je na polu po lewej od symbolu [C].

Duat



Jeśli twoje serce i pióro nie minęły się na ścieżce Duat, tracisz 1 PP za każdy symbol , który znajduje się między nimi. Jeśli twoje serce i pióro minęły się na ścieżce Duat, zyskujesz 1 PP za każdy symbol , który znajduje się między nimi.

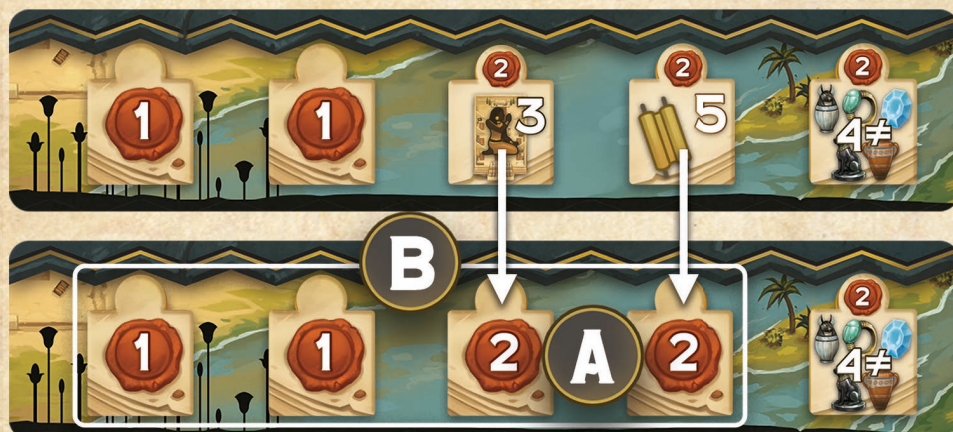


Biały gracz traci 2 PP, ponieważ jego serce i pióro się nie minęły, a między nimi znajdują się 2 symbole .

Umowy handlowe



Zakryj wszystkie odkryte umowy handlowe, których warunki udało ci się spełnić (te niewypełnione pozostaw odkryte). Następnie zsumuj punkty zgodnie z wartościami przedstawionymi na rewersach – policz zarówno umowy odwrócone przed chwilą, jak i te z poprzednich epok. Warunki umów handlowych każdego rodzaju przedstawiono na str. 19 i 20.

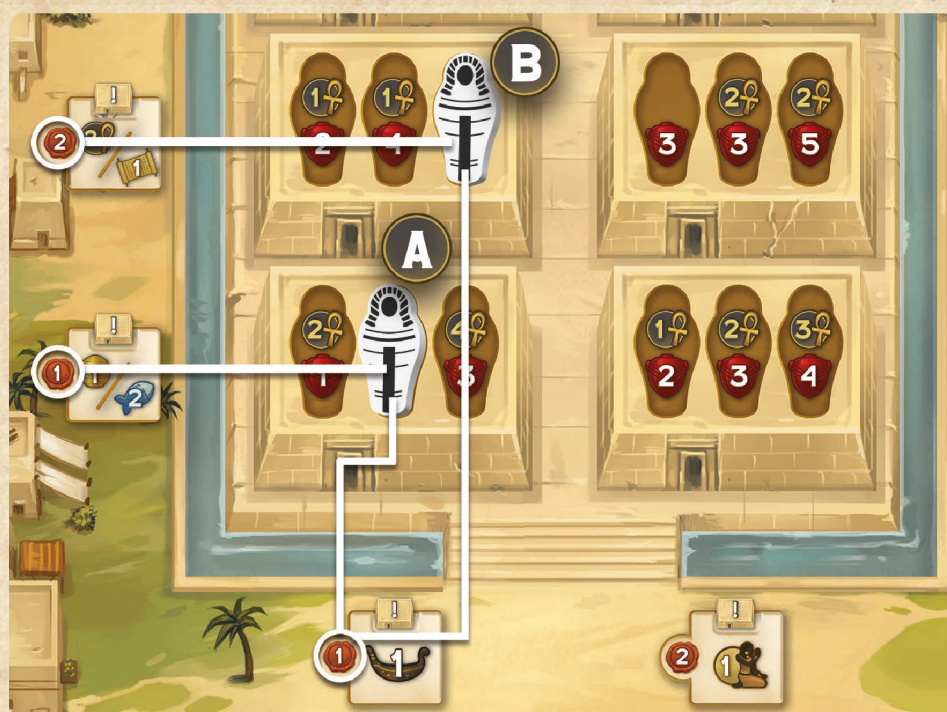


Biały gracz ma 3 odkryte umowy, wszystkie o wartości 2. Spełnił warunki 2 z nich, więc odwraca je na drugą stronę [A]. Następnie liczy punkty otrzymane z tych umów, a także z tych, które odwrócił w poprzednich epokach; otrzymuje w sumie 6 PP [B].

Nekropolia



Policz punkty za wszystkie sarkofagi, które umieściłeś w nekropolii. Za każdy z nich uzyskujesz tyle PP, ile wynosi suma PP z 2 kafelków mastaby znajdujących się w tym samym rzędzie bądź kolumnie, co pole z sarkofagiem.



Biały gracz umieścił w nekropolii 2 sarkofagi. Za jeden otrzymuje 2 PP [A], a za drugi 3 PP [B], czyli w sumie 5 PP.

Obelisk



Policz punkty za położenie swojej kuli na obelisku: zyskujesz tyle PP, jaka wartość widnieje na ostatnim polu z PP, do którego dotarłeś lub które minąłeś.



Piramidy



Policz punkty za położenie swojego wapiennego bloku na torze Wielkiej Piramidy: zyskujesz tyle PP, jaka wartość widnieje na ostatnim polu z PP, do którego dotarłeś lub które minąłeś.



Policz punkty za zezwolenia Chu-fu, które umieściłeś przy piramidach królowych. Każdą z nich rozpatrz oddzielnie: pomnóż liczbę swoich zezwoleń umieszczonych przy danej piramidzie przez liczbę posiadanych przez siebie elementów, których symbol przedstawiono na jej kafelku. Uzyskany wynik to liczba należnych ci PP. Kafelki piramid królowych opisano na str. 20.



Maat. Przesuń swoje serce i pióro o 1 pole do przodu.



Thot. Przesuń 1 ze swoich skarabeuszy o 1 pole do przodu. Nie wykonuj żadnej akcji z tego toru specjalizacji.



Izyda. Zyskujesz w dowolnej kombinacji 3 porcje żywności/Heka (1 porcję żywności i 2 Heka, 3 porcje żywności i 0 Heka i tak dalej).



Mut. Wykonaj akcję *wyrzeźbienia sfinksa* lub *mumifikacji*.



Hathor. Zyskujesz wybraną umowę handlową z 1 z miast na rzece.



Sobek. Masz 2 ruchy do wykorzystania w ramach akcji *przesunięcia łodzi*.

Biały gracz rozmieścił na planszy 3 zezwolenia Chu-fu. Aby policzyć punkty za piramidę królowej, przy której umieścił tylko 1 zezwolenie, musi pomnożyć 1 przez liczbę par swoich wypełnionych umów handlowych: ponieważ ma 7 wypełnionych umów (3 pary) i tylko 1 zezwolenie przy tej piramidzie, zyskuje 3 PP (3×1) [A]. Aby policzyć punkty za piramidę królowej, przy której umieścił 2 zezwolenia, musi pomnożyć 2 przez liczbę swoich koszy w świątyni: ponieważ umieścił w świątyni 5 koszy i 2 zezwolenia przy tej piramidzie, zyskuje 10 PP (5×2) [B]. W sumie gracz otrzymuje 13 PP dzięki swoim zezwoleniom.

Gra dobiega końca po zakończeniu pory Zbiorów w III epoce. Gracz z największą liczbą PP zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa osoba o czystszy sercu: każdy uczestnik z taką samą liczbą PP sumuje wartość pól, na których znajdują się jego serce i pióro. Zwycięzcą zostaje osoba z wyższym wynikiem. Jeśli po raz kolejny dojdzie do remisu, gracze wygrywają razem.

BOGOWIE

Poniżej znajdziesz akcje zapewniane przez różne bóstwa. Pamiętaj, że jeśli chcesz wykonać akcję obecnego w rozgrywce bóstwa, twoja kula musi najpierw dotrzeć na jego pole na obelisku lub je minąć.



Ozyrys. Zyskujesz za darmo papirus z targu. Nie musisz też pokrywać kosztu Heka przedstawionego na swojej planszecie na polu, na którym go umieścisz.



Ptah. Zyskujesz za darmo skarb z targu.

UMOWY HANDLOWE

Poniżej przedstawiono wymagania różnych umów handlowych. Trzeba je spełnić, aby otrzymać PP. Podane wartości to minimum niezbędne do wypełnienia danej umowy (możesz je przekroczyć).



Musisz umieścić w nekropolii wskazaną liczbę sarkofagów.



Musisz umieścić w mieście wskazaną liczbę sfinksów.



Twoja kula musi dotrzeć do wskazanego pola na obelisku.

	Musisz umieścić obok piramid królowych wskazaną liczbę zezwoleń Chu-fu.
	Musisz umieścić w świątyni wskazaną liczbę kapłanek.
	Musisz umieścić kapłanki we wskazanych lub dalszych komnatach w świątyni.
	Musisz umieścić na rzece wskazaną liczbę łodzi. Uwzględnij łodzie przebywające w miastach na rzece, ale nie te, które znajdują się w porcie Men-nefer (na pozycji startowej).
	Twoje łodzie muszą minąć łódź rybacką wskazaną liczbą razy. Na przykład aby wypełnić kontrakt po lewej, 2 z twoich łodzi mogą minąć pierwszą łódź rybacką lub 1 z twoich łodzi może minąć pierwszą i drugą łódź rybacką.
	2 z twoich skarabeuszy muszą w sumie przesunąć się do przodu o wskazaną liczbę pól.
	Twój znacznik hieroglifów musi przesunąć się do przodu o wskazaną liczbę pól.
	Musisz umieścić w świątyni wskazaną liczbę koszy.
	Musisz mieć na swojej planszecie wskazaną liczbę zwiniętych papirusów.
	Twój wapienny blok musi dotrzeć do wskazanego pola na torze Wielkiej Piramidy.
	Twoje serce musi dotrzeć do wskazanego pola na ścieżce Duat.

	Twoje pióro musi dotrzeć do wskazanego pola na ścieżce Duat.
	Musisz mieć na swojej planszecie wskazaną liczbę skarbów (odkrytych lub zakrytych).
	Musisz mieć na swojej planszecie wskazaną liczbę różnych skarbów (odkrytych lub zakrytych). W grze występują skarby 5 rodzajów – ich ilustracje przedstawiono na umowie.
	Musisz mieć wskazaną liczbę wypełnionych umów handlowych (zakrytych).



KAFELKI PIRAMID KRÓLOWYCH



Poniżej omówiono symbole znajdujące się na różnych kafelkach piramid królowych. Pamiętaj, że punkty zdobywane za każdą z nich należy rozpatrywać oddzielnie, mnożąc liczbę zezwoleń Chu-fu umieszczonych przy danej piramidzie przez liczbę elementów przedstawionych na kafelku.

	Pomnóż liczbę zezwoleń Chu-fu przez liczbę koszy, które umieściłeś w świątyni.
	Pomnóż liczbę zezwoleń Chu-fu przez liczbę sarkofagów, które umieściłeś w nekropolii.
	Pomnóż liczbę zezwoleń Chu-fu przez liczbę sfinksów, które umieściłeś w mieście.
	Pomnóż liczbę zezwoleń Chu-fu przez liczbę różnych skarbów, które masz na swojej planszecie (odkrytych lub zakrytych).
	Pomnóż liczbę zezwoleń Chu-fu przez liczbę par wypełnionych umów handlowych (zakrytych), które masz na swojej planszecie.
	Pomnóż liczbę zezwoleń Chu-fu przez liczbę par zwiniętych papirusów, które masz na swojej planszecie.