

Pharaon

Jako dziecko Faraona, większą część swojego dorosłego życia poświęciłeś przygotowaniu swojej podróży na tamten świat. Przygotuj pełne przepychu rytuały pogrzebowe. Traktuj cnotę i sprawiedliwość jako cel swojego istnienia.

Każde z twoich działań zostanie osądzone w czasie ważenia serca!



Zawartość pudełka:

1 Plansza bogów (składająca się z pięciu obszarów oraz koła akcji)
1 planszетка Piramidy Czasu
30 płytek urn
1 żeton Pierwszego gracza
1 żeton Faraona
1 znacznik kierunku
120 żetonów zasobów
1 torba ofiar
40 żetonów ofiar
30 kart rzemieślników
26 kart arystokratów
40 drewnianych znaczników (5 dużych dysków, 5 sześciątów, 30 małych dysków)
5 długich płytek Zdrójcy
Błoczek punktacji

Uwaga: Ta część instrukcji opisuje rozgrywkę dla 3 do 5 graczy. Ilustracja obok przedstawia przygotowanie gry dla 3 graczy. Przygotowanie gry dla dwóch lub jednego gracza zostało opisane na stronie 8.

1 znacznik kierunku

Położcie ten znacznik losową stroną do góry w zasięgu wzroku wszystkich graczy. Wskazuje on, w jakim kierunku będzie obracało się koło akcji.



żeton Faraona

1 żeton Pierwszego gracza oraz żeton Faraona

Losowo wybierzcie Pierwszego gracza. Bierzcie on żeton Pierwszego gracza. Żeton Faraona umieśćcie w pobliżu Piramidy Czasu.



żeton Pierwszego gracza

1 Plansza bogów

W sposób losowy złożcie fragmenty planszy bogów w krąg, w środku którego umieśćcie koło akcji łącząc za jego pomocą wszystkie elementy ze sobą. Poprawnie złożona plansza pozwala obracać górną część koła akcji bez poruszania resztą planszy.

1 planszетка Piramidy Czasu

Położcie ją obok planszy bogów.



5 dużych dysków, 5 sześciątów, 30 małych dysków

Każdy gracz wybiera swój kolor i dobiera 8 drewnianych znaczników w tym kolorze. Duże dyski gracze umieszczają na pierwszej pozycji toru u dołu planszетки Piramidy Czasu. Sześciątów powinny znaleźć się na polu komory grobowej, na lewo od pierwszego pola na etapie budowy.

Każdy z graczy umieszcza po jednym dysku pod każdym torem Nilu. Ostatni znacznik gracze kładą przed sobą. Wskazuje on wybrany przez gracza kolor.

30 płytek urn

Potasujcie wszystkie płytki i umieśćcie je w zakrytym stosie blisko piramidy. Odkryjcie tyle urn, ilu jest graczy.



120 żetonów zasobów

Ułożone w 6 stosów, każdy w innym kolorze, połóżcie obok planszy

1 torba ofiar i 40 żetonów ofiar

Włóżcie wszystkie żetony ofiar do torby i umieśćcie ją blisko pola ofiary . Wylosujcie zestaw dwóch żetonów i umieśćcie je we wskazanym miejscu obok pola ofiary. Powinno zostać wylosowanych tyle zestawów, ilu jest graczy plus jeden. Następnie wylosujcie tyle dodatkowych żetonów, ile zestawów zostało wyłożonych na planszy. Umieśćcie je na polu bonusowym, znajdującym się pośrodku obszaru ofiar.



26 kart arystokracji

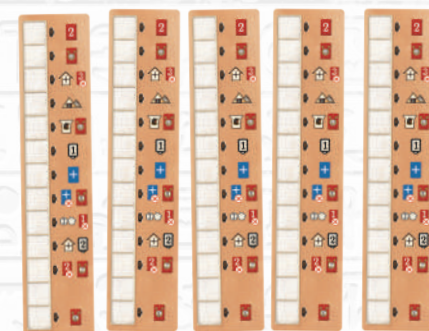
Potasujcie karty i umieśćcie je rewersem do góry blisko obszaru arystokracji . Odkryjcie i połóżcie po jednej karcie na każde pole znajdujące się w tym obszarze.

30 kart rzemieślników

Potasujcie karty i umieśćcie je rewersem do góry blisko obszaru rzemieślników . Odkryjcie i połóżcie po jednej karcie na każde pole znajdujące się w tym obszarze.

5 płytek Zdrajcy

Płytki te używane są wyłącznie w rozgrywce jednoosobowej (patrz str. 8).



Przed rozpoczęciem gry

W kolejność odwrotnej do ruchu wskazówek zegara, rozpoczynając od gracza siedzącego na prawo od osoby posiadającej żeton Pierwszego gracza, każdy z graczy wykonuje trzy następujące kroki:

- Losuje dwie karty arystokratów, wybiera jedną z nich i umieszcza ją przed sobą odkrytą. Będzie to startowy arystokrata gracza. Zdolności arystokratów zostały opisane na stronie 10.
- Wybiera jedną z odkrytych urn leżących obok Piramidy Czasu. Dobiera trzy surowce wskazane na urnie, po czym ją odrzuca.
- Dobiera dwa srebrne żetony  z puli ogólnej.

Wszyscy arystokraci, którzy nie zostali wybrani trafiają z powrotem do talii, którą należy raz jeszcze przetasować. Ponownie odkryjcie tyle urn, ilu jest graczy by zastąpić urny wybrane przez graczy. Gra jest gotowa do rozpoczęcia.

Pierwsza rozgrywka

W czasie pierwszej rozgrywki sugerujemy zastąpić standardowe zasady arystokratów zasadami opisanymi poniżej:

Wyjmijcie z talii pięć kart skrybów, potasujcie je i dajcie po jednym każdemu z graczy, który gra pierwszy raz. Będzie to jego startowy arystokrata.

Uwaga: Część graczy może prowadzić rozgrywkę na zasadach pierwszej gry, a pozostali wg normalnych zasad.



Cel gry

Celem jest posiadanie jak największej ilości Punktów Prestiżu (PP) na koniec gry. Będziecie musieli zarządzać swoimi zasobami by, wykonać jak najlepsze akcje na planszy bogów. Wymagać to będzie wybudowania pełnej przepychu komory grobowej, zdobycie wsparcia potężnych arystokratów, rekrutacji rzemieślników, składania ofiar oraz ogólny rozwój wzdłuż Nilu. Działania te pomogą wypełnić rytuały wymagane przez bogów i przyniosą prestiż. Kluczem będzie centralne koło, które determinuje koszt dostępu do poszczególnych akcji.

Przebieg gry

Rozgrywka w Faraona składa się z pięciu rund. Podczas każdej z rund, zaczynając od pierwszego gracza, gracze wykonują swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Runda trwa aż wszyscy gracze spasują.

W czasie swojej tury, gracz może:

- A. Użyć akcji z planszy
lub
B. Spasować

Następnie swoją turę wykonuje kolejny gracz.

A. Wykonanie akcji z planszy

Plansza bogów składa się z pięciu obszarów, oddzielonych od siebie kolumnami bogów. W swojej turze gracz może wybrać jedną akcję z wybranego przez siebie obszaru. By to zrobić, gracz musi zapłacić **koszt dostępu** do danego obszaru oraz **koszt akcji**.

Koszt dostępu

Przed każdym z obszarów, koło akcji wskazuje jeden z pięciu podstawowych surowców w grze. Aby móc wykonać akcję z danego obszaru, gracz musi zapłacić jedną sztukę wskazanego surowca i umieścić ją na wolnym polu koła. Żeton nie może zostać położony na zajęętym polu. Jeśli nie są już dostępne wolne pola danego surowca, do końca rundy akcja w tym obszarze nie może zostać wykonana.

Ważne: Czwarte pole przed każdym z obszarów wykorzystywane jest wyłącznie w rozgrywce cztero- i pięcioosobowej. Zignoruj je, jeśli w grze bierze udział mniejsza ilość graczy.

Koszt akcji

Gdy koszt dostępu został zapłacony, gracz może skorzystać z akcji danego obszaru. W tym celu musi zapłacić koszt akcji, wskazany na danym obszarze. Surowce dotychczas wydane na kole akcji by uzyskać dostęp do obszaru mogą zawsze zostać odliczone od kosztu akcji, jeśli pasują. Tym samym mądrym posunięciem jest upewnienie się, że koszt dostępu może zostać uwzględniony przy koszcie akcji. Zasoby wydane by opłacić **koszt akcji** zostają zwrócone natychmiast do puli.



Przykład: Akcja w obszarze rzemieślników wymaga trzech takich samych zasobów. Możesz zużyć 1  by zapłacić koszt dostępu, więc może wydać dwa dodatkowe  by opłacić koszt akcji. Może także zapłacić 3 sztuki tego samego surowca w innym kolorze, zamiast 2 .

Surowce

Jest pięć różnych podstawowych surowców, które gracze zdobywają i wydają w trakcie gry. Surowce te reprezentują różne rodzaje wpływów i potęg w starożytnym Egipcie



Rolnictwo



Sprawiedliwość



Władza



Budownictwo



Handel

Dodatkowo w grze dostępny jest jeden uniwersalny surowiec, Srebro, symbol mądrości. Może on zastąpić dowolny surowiec w dowolnym momencie.



Srebro

Ikony zasobów w grze mogą występować w dwóch różnych kształtach:



Kwadratowy symbol zasobu oznacza **koszt**. Gracz musi **wydać** ten surowiec.



Okrągły symbol zasobu oznacza **dochód**. Gracz **zdobywa** ten surowiec.

Gracze trzymają swoje zasoby przed sobą odkryte. Gdy gracz zdobywa surowiec, pobiera go z puli zasobów

i umieszcza przed sobą. Gdy gracz wydaje surowiec, oddaje go ze swoich zasobów. Jeśli pula zasobów jest pusta w momencie gdy gracz powinien pobrać któryś z zasobów, nie pobiera on żadnego.

Urny

Gdy gracz zdobywa urnę, zdobywa trzy zasoby wskazane na płycie urny, a następnie odrzuca ją. Jeśli w momencie, gdy urna powinna zostać odsłonięta, a talia jest pusta przetasujcie odrzucone urny, stwórzcie nową talię i odkryjcie płytkę.



Akcje

Każdy obszar na planszy gry daje dostęp do określonych akcji. Koszt akcji jest inny w każdym obszarze.



Obszar ofiary

Koszt akcji: 1 zasób wybrany przez gracza + 1 opcjonalny zasób tego samego rodzaju

Weź jeden zestaw dwóch żetonów ofiary spośród dostępnych w tym obszarze. **Opcjonalnie możesz zapłacić jeden dodatkowy zasób** tego samego typu, by dobrać **jeden bonusowy żeton ofiary**.

Żeton ofiary może zostać dobrany z:

- **obszaru bonusowego**
- **lub losowo z torby ofiar**

Przykład: Magdalena wydaje 1  by uzyskać dostęp do obszaru ofiar. Koszt dostępu zostaje odjęty od kosztu akcji i Magdalena dobiera 1 zestaw dwóch żetonów. Magdalena decyduje się wydać dodatkowo 1  by dobrać 3 żeton, który decyduje się dobrać ze strefy bonusowej.



Magdalena może także zapłacić 2 takie same zasoby, oprócz kosztów dostępu, by uzyskać ten sam efekt.

Zestawy oraz bonusowe żetony zabrane przez gracza zostaną zastąpione dopiero z końcem rundy. Za każdy razem, gdy gracz chce wylosować żeton z pustej torby ofiar, wszystkie odrzucone żetony ofiary zostają ponownie umieszczone w torbie.

Jeśli nadal brakuje żetonów, uformujcie tyle kompletów dwóch żetonów ile zdołacie, a pozostałe umieśćcie w obszarze bonusowym.

Typy żetonów ofiary:



3 każdego rodzaju

Te żetony mogą zostać wydane w dowolnym momencie, aby zastąpić odpowiadające im zasoby.



3 każdego rodzaju

Te żetony mogą zostać wydane w dowolnym momencie, aby zastąpić odpowiadające im zasoby w koszcie dostępu lub koszcie akcji przedstawionego obszaru.



x6 x4

Te żetony są warte 1 lub 2 pkt prestiżu na końcu gry.



Obszar arystokracji

Koszt akcji: 5 różnych surowców



Weź jednego arystokratę spośród dostępnych trzech odsłoniętych lub losowo z talii arystokratów. Umieść go odkrytego przed sobą. Zawsze powinno być dostępnych trzech odkrytych arystokratów na tym obszarze. Natychmiast po tym jak jedno z miejsc zostanie puste, odsłońcie nowego arystokratę i umieśćcie go na wolnym polu. Żadne z pól nie może pozostać puste do momentu wyczerpania talii arystokratów.

Gdy posiadasz arystokratę, możesz skorzystać z jego zdolności, która jest opisana na spodzie jego karty.

Trzy typy zdolności:



Zdolność zostaje użyta raz, w momencie zdobycia karty arystokraty.



Zdolność ma stały efekt



Możesz użyć tej zdolności tylko raz na rundę. Przekręć kartę o 90° po jej użyciu, by zaznaczyć, że karta została już użyta.

Każdy arystokrata przynosi także Punkty Prestiżu na koniec gry, jeśli zostały spełnione warunki, zapisane w górnej części karty.

Zdolności arystokratów oraz warunki punktowania zostały opisane na stronie 10.



Obszar Nilu

Koszt akcji: 2 surowce

Zyskaj dochód wskazany pod kosztem, który zapłaciłeś.

Trzy typy przychodu:



Zyskaj wskazany surowiec



Losowo dobierz urnę



Przesuń swój znacznik o jedno pole na jednym w torów wewnątrz strzałki. Jeśli wewnątrz nie ma żadnego koloru, możesz wybrać dowolny tor.

Uwaga: Gdy strzałka wskazuje dwa określone kolory, są to zawsze kolory odpowiadające kolorom zasobów, które należało zapłacić jako koszt akcji.

Na koniec gry każdy znacznik daje Punkty Prestiżu w zależności od jego pozycji na poszczególnych torach.

Przykład: Hubert wydał 1  kosztu dostępu do obszaru Nilu. Chce przesunąć swoje znaczniki na niebieskim i czerwonym torze. Wydaje wobec tego dodatkowo 1  oraz 1  kosztów akcji.



Zyskuje  i  oraz przesuw swój znacznik na torach niebieskim i czerwonym. Zamiast tego, mógłby przesunąć jeden znacznik o dwa pola, na torze czerwonym lub torze niebieskim.



Obszar rzemieślników

Koszt akcji: 3 surowce tego samego typu.

Weź jednego rzemieślnika spośród czterech odkrytych na tym obszarze lub losowo z talii rzemieślników. Umieść go przed sobą odkrytego i natychmiast zyskaj surowce wskazane po prawej stronie karty. Jeśli znajduje się wśród nich urna, losowo wybierz jedną ze stosu i weź surowce wskazane na jej odwrocie. Każdy rzemieślnik dodatkowo daje Punkty Prestiżu na koniec gry.



Zawsze powinno być dostępnych czterech odkrytych rzemieślników w tym obszarze. Natychmiast po tym jak jedno z miejsc zostanie puste, odstońcie nowego rzemieślnika i umieśćcie go na wolnym polu. Żadne z pól nie może pozostać puste do momentu wyczerpania talii rzemieślników.



Obszar komnaty grobowej

Koszt akcji: od 2 do 4 surowców, zależnie od kosztu wskazanego pod kolejnym etapem budowy komnaty grobowej.

Przesuń swój znacznik na kolejny etap budowy komnaty grobowej. Na koniec gry otrzymasz Punkty Prestiżu zależnie od tego jaki etap osiągnąłeś.

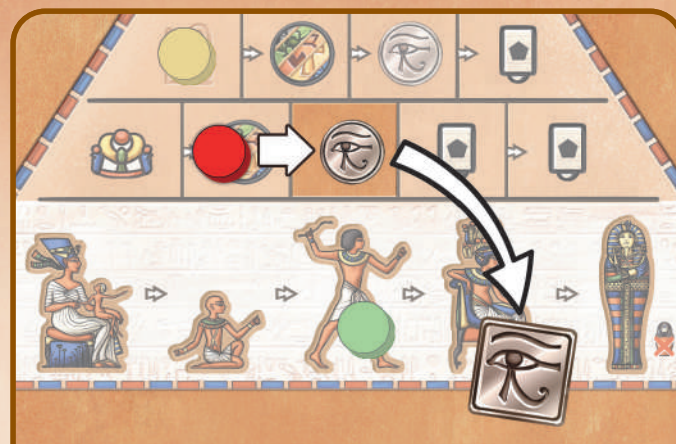


Pass

Gdy gracz spasuje, zabiera swój znacznik z toru rund Piramidy Czasu i umieszcza go na skrajnie lewym polu w pierwszym wolnym rzędzie Piramidy. Następnie gracz dobiera jedną z wolnych urn znajdujących się pod piramidą i zdobywa surowce wskazane na jej odwrocie.



Przykład: Kamil spasował. Kładzie więc swój znacznik na skrajnym lewym polu drugiego rzędu, gdyż pierwszy jest już zajęty. Następnie wybiera jedną z pozostałych urn i dobiera [icon], [icon] i [icon] z puli.



Przykład: Marta (czerwony) spasowała wcześniej w tej rundzie. Gdy kolejka wróciła do niej, przesuwa swój znacznik na Piramidzie o jedno pole w prawo i dobiera 1 [icon] z puli. Alternatywnie mogłaby dobrać 1 dowolny zasób podstawowy, gdyż był to przychód z poprzedniego kwadratu w jej rzędzie.



Koniec rundy i przygotowanie kolejnej

Runda kończy się w momencie, gdy wszyscy gracze spasuują. Nikt **nie przesuwa już znacznika w swoim rzędzie Piramidy**. Gracz, który spasował jako ostatni przesuwa swój znacznik na kolejne pole toru rund zamiast umieszczać go na Piramidzie. Pozostali gracze przenoszą swoje znaczniki z Piramidy na jego, tworząc stos. Rozpoczyna się przygotowanie kolejnej rundy.

- Umieść wszystkie żetony z koła akcji z powrotem w puli.
- Dobierz żetony z torby ofiar, by zappełnić obszar ofiar. Musi być tyle zestawów dwóch żetonów, ile jest graczy plus jeden. Obszar bonusowy musi posiadać tyle żetonów, ile wyłożono zestawów. Jeśli w torbie pozostało zbyt mało żetonów, włóżcie wszystkie odrzucone żetony ofiar do torby. Jeśli nadal brakuje żetonów, uformujcie tyle kompletów dwóch żetonów ile zdołacie, a pozostałe umieśćcie w obszarze bonusowym.

Dochód z Piramidy Czasu	
	Gracz dobiera żeton Pierwszego gracza. W następnej rundzie rozpocznie jako pierwszy. Na koniec gry, gracz posiadający żeton Pierwszego gracza zyska dodatkowo 3 Punkty Prestiżu.
	Gracz dobiera jeden wybrany surowiec z puli podstawowych surowców. Nie może wybrać srebra.
	Gracz dobiera jedno Srebro z puli.
	Gracz bierze jeden żeton ofiary. Może go dobrać albo z pola bonusowego obszaru ofiary albo losowo z torby ofiary.

- Obróćcie koło o jedno pole w kierunku wskazanym przez znacznik kierunku aż nie powstanie nowa kolumna.
- Przywróćcie karty arystokratów ze zdolnością  do normalnej pozycji.
- Umieść pod Piramidą Czasu tyle urn, ile jest graczy.
Uwaga: Zignorujcie ten punkt w czasie przygotowywania piątej rundy. Nikt nie otrzymuje urn za spasowanie w ostatniej rundzie.

Gdy piąta runda dobiegnie końca, gracze przechodzą do finałowego punktowania.

Dziedzic Faraona

Pierwszy gracz, który będzie posiadał jednocześnie **dwóch arystokratów** oraz osiągnie **trzeci etap budowy** komnaty grobowej, zostaje nowym Faraonem. Zabiera on żeton Faraona, który na koniec gry wart jest **7 Punktów Prestiżu**.



Cele bogów

Bogowie przedstawieni na kolumnach oddzielających obszary tworzą pięć celów. Cele te mogą być różne w różnych grach i zależą od tego jak złożono planszę. Nad każdym bogiem, zarówno po prawej jak i po lewej znajdują się warunki zdobycia Punktów Prestiżu, jeśli te zostaną spełnione.

Boskie cele **muszą zostać spełnione w całości. Na koniec gry**, jeśli gracz spełnił warunek **boga zarówno z lewej jak i z prawej strony**, otrzyma sumę Punktów Prestiżu danego boga. Jeśli gracz wypełni **tylko jedną stronę** boskiego celu, **nie otrzyma od niego żadnych punktów**.

Warunki boskich celów

Aby wypełnić boskie cele, obydwa cele muszą zostać spełnione, po jednym z każdego z otaczających obszarów. Zatem każdy obszar przedstawia ten sam warunek po lewej oraz prawej stronie.

- | | | |
|---|---|--|
| 2 |  | Zbudowanie przynajmniej dwóch etapów komnaty grobowej na koniec gry. |
| 3 |  | Posiadane przynajmniej trzech żetonów ofiary na koniec gry. |
| 2 |  | Posiadanie przynajmniej dwóch kart arystokratów na koniec gry. |
| 3 |  | Posiadanie przynajmniej trzech kart rzemieślników na koniec gry. |
| 3 |  | Posiadanie żetonów na przynajmniej trzech torach Nilu na koniec gry. |

Ważne: By wypełnić cele dwóch bogów otaczających ten sam obszar, gracz **nie może podliczyć tych samych elementów dwukrotnie**.

Dowolna ilość graczy może wypełnić boski cel.



Przykład: By zadowolić tych dwóch bogów, musisz zbudować 4 etapy komnaty grobowej, posiadać 3 żetony ofiar i posiadać żeton na dwóch torach Nilu. Da to w sumie 16 PP. W tej samej sytuacji, jeśli gracz posiada mniej niż 3 żetony ofiary, zdobędzie jedynie 6 PP, gdyż wypełnił cel tylko jednego boga (poniżej).



Końcowe podliczenie

Po pięciu rundach gra dobiega końca i gracze przechodzą do finałowego podliczenia. Weźcie bloczek punktacji, wypełnijcie odpowiednie kolumny i podliczcie sumę punktów.



Boskie cele

Gracz sprawdza czy wypełnił obydwa warunki każdego z pięciu bogów. Za każdego z bogów, którego obydwa warunki zostały spełnione gracz otrzymuje Punkty Prestiżu w ilości będącej sumą warunku po prawej oraz po lewej. Spełnienie tylko jednego warunku nie przynosi Punktów Prestiżu.

Arystokraci

Gracz sumuje ilość Punktów Prestiżu ze wszystkich posiadanych kart arystokratów. Szczegóły punktowania arystokratów zostały opisane na stronie 10.



Rzemieślnicy

Gracz sumuje ilość Punktów Prestiżu ze wszystkich posiadanych kart rzemieślników.

Komnata grobowa

Gracz otrzymuje ilość Punktów Prestiżu zależną od etapu, jaki udało mu się osiągnąć.



Tor Nilu

Za każdy tor, na którym gracz posiada swój znacznik, otrzymuje ilość Punktów Prestiżu zależną od rzędu, w którym się znajduje: 0, 3 lub 7 PP.

Żetony zasobów/ofiar

Gracz otrzymuje 1 Punkt Prestiżu za każdy zasób (także Srebro) lub żeton ofiary, który zachował. Dodaje także bonusy wynikające z żetonów ofiar.



Żeton Faraona/Pierwszego gracza

Gracz, posiadający żeton Faraona, otrzymuje 7 Punktów Prestiżu.

Gracz, posiadający żeton Pierwszego gracza otrzymuje 3 Punkty Prestiżu.



Gracz, posiadający żeton Pierwszego gracza otrzymuje 3 Punkty Prestiżu. W wypadku remisu wygrywa gracz z żetonem Faraona. Jeśli to nie przyniosło rozstrzygnięcia, wygrywa gracz mający przed sobą większą ilość żetonów zasobów i ofiar. Jeśli nadal pomiędzy graczami jest remis, obydwaj zostają zwycięzcami.



Zasady dla dwóch graczy

Gra przebiega tak samo jak w przypadku rozgrywki dla większej ilości graczy, z jednym wyjątkiem.

Urny dostępne pod Piramidą Czasu

Umieśćcie trzy odkryte płytki urn pod Piramidą Czasu w czasie przygotowania gry, kolejne trzy odkryjcie zawsze na koniec rundy. Po rozpoczęciu gry oraz przygotowaniu nowej rundy, zasoby wskazane na urnie, **która nie została wybrana, zostają umieszczone na odpowiadającym im miejscach na kole akcji.**



Przykład: Magdalena i Kamil spaszowali w czasie tej rundy i wybrali swoje urny. Następnie umieścili zasoby z niewybranej urny na kole akcji. Trzy pola ,  i  są niedostępne do następnej kolejki. Na polu czerwonym dostępne będą tylko 2 pola, a na żółtym – 1.

Tryb solo: Spisek Zdrajcy

Szybko zbliża się czas sukcesji. Jednak niektórzy arystokraci, krążący wokół twojego ojca, mają olbrzymie ambicje. Jasnym jest, że jeden z nich planuje spisek i chce wykorzystać twój młody wiek, by rządzić w twoim imieniu.

W tym trybie rozgrywki gracz gra samodzielnie przeciwko wirtualnemu przeciwnikowi – Zdrajcy. Celem jest zniweczenie spisku poprzez zdobycie na koniec gry **większej ilości Punktów Prestiżu** niż on. Przygotuj strategię, lecz nie zapomnij obserwować postępów tego potężnego przeciwnika.

Przygotowanie gry

Przygotuj rozgrywkę tak jak zostało to opisane na stronach 2 i 3. Odkryj jedynie 2 urny u stóp Piramidy Czasu. Wybierz kolor drewnianych znaczników Zdrajcy i umieść je na planszy.

W sposób losowy umieść 5 płytek Zdrajcy obok siebie, jaśniejszą stroną do góry. Weź po jednej sztuce podstawowych zasobów i losowo umieść je na płytkach Zdrajcy, na pierwszym wolnym polu licząc od dołu. W ten sposób każda z płytek jest powiązana z konkretnym surowcem do czasu zakończenia rozgrywki.

Zostaw trochę wolnej przestrzeni w pobliżu płytek Zdrajcy, by mieć gdzie przechować jego zasoby. Weź tyle urn, ile wskazuje dół skrajnie lewej płytki Zdrajcy i ułóż z nich zakryty stos, nie patrząc na nie.

W obszarze ofiary stwórz trzy komplety żetonów ofiary w lewej kolumnie. Wylosuj trzy żetony i umieść je w obszarze bonusowym, układając je jeden pod drugim, tworząc kolumnę.



Wybierz swojego startowego arystokratę, jedną z dostępnych urn oraz dobierz 2 , jak w zwykłej grze.

W grze jednoosobowej zasoby wskazane na urnie, która nie została wybrana trafiają na odpowiadające im pola na kole akcji, a urna zostaje odrzucona. Następnie odkryj dwie nowe urny.

Umieść niewybraną kartę arystokraty w obszarze Zdrajcy. Będzie to startowy arystokrata Zdrajcy.

Uwaga: Jeśli grasz zasadami Pierwszej Rozgrywki, Zdrajca rozpoczyna grę z losowo wybranym skrybą.

Losowo wybierz, kto rozpocznie grę – ty czy Zdrajca. Gra jest gotowa do rozpoczęcia.

Zwiększenie poziomu trudności Zdrajcy

Możesz zwiększyć poziom trudności gry ze Zdrajcą poprzez obrócenie od 1 do 5 płytek Zdrajcy na ciemniejszą stronę. Im więcej ich obrócisz, tym trudniejsza będzie rozgrywka.

Przebieg rozgrywki

Gra przebiega normalnie. Jak prawdziwy przeciwnik, Zdrajca rozgrywa tury. Może spaszować przed tobą i przemieszczać się po Piramidzie lub nadal grać, gdy ty spaszujesz.

Zmienia się to, co przeciwnik może zrobić w swojej turze.



Tura Zdrajcy

Odkryj urnę ze strefy Zdrajcy, by **rozstrzygnąć jego turę**. Rozpocznij od umieszczenia żetonu zasobu znajdującego się na dnie urny. Następnie, spośród pozostałych dwóch zasobów z urny wybierz jeden i umieść na kolejnym polu płytki Zdrajcy, a pozostały zasób na odpowiadającym mu polu koła akcji. Nie ma znaczenia co wybierzesz, wszystkie żetony z urny muszą zostać przydzielone.

Umieść zasób na płytce Zdrajcy

Umieść zasób na płytce Zdrajcy, do której został on przypisany (spójrz na Przygotowanie gry solo). Połóż go na pierwszym wolnym polu, zaczynając od dołu. Jeśli obok położonego zasobu znajduje się jakaś ikona, **odpowiadający jej efekt jest natychmiast rozpatrywany** (opis ikon znajduje się po prawej).

Jeśli, z braku miejsca, nie możesz położyć żetonu zasobu na odpowiedniej płytce Zdrajcy, umieść ją na pierwszym wolnym polu na płycie po prawej. Jeśli nie możesz tego zrobić na skrajnej prawej płycie, umieść ją na skrajnie lewej.

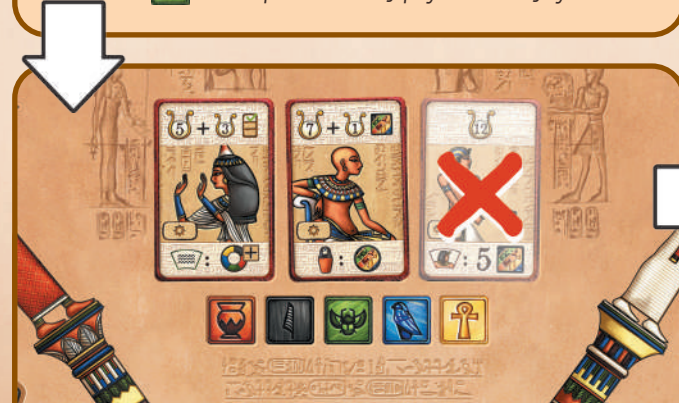
Umieść zasób na kole akcji

Umieść zasób na wolnym polu odpowiedniego koloru. Jeśli trzy pola danego koloru są już zajęte, nie wolno Ci wybrać tego zasobu jako przeznaczonego na koło akcji.

Uwaga: Jeśli dla obydwu zasobów nie ma już miejsca na kole akcji, obydwa muszą zostać umieszczone na płycie Zdrajcy, zaczynając od lewego zasobu.



Przykład: Po rozegraniu własnej tury, Michał odkrywa urnę z obszaru Zdrajcy. Najpierw umieszcza 1 na odpowiedniej płytce Zdrajcy.



Musi teraz odrzucić arystokratę na pozycji nr 3 (licząc od lewej) w obszarze arystokratów.



Zdrajca przesuwá swój znacznik o jedno pole etapu budowy komnaty grobowej.



Na koniec gry Zdrajca otrzyma Punkty Prestiżu, jeśli spełnił cele znajdujące się na płycie boga.



Zdrajca zabiera wskazanego cyfrą arystokratę, licząc od lewej (jeśli jest dostępny). Umieszcza go przed sobą i ignoruje treść karty arystokraty.



Na koniec gry każdy arystokrata w posiadaniu Zdrajcy przynosi mu ilość Punktów Prestiżu zależną od osiągniętego poziomu, a nie wypełnienia treści karty.



Odrzuć wskazanego arystokratę, jeśli jest dostępny, licząc od lewej. Karta ta nie zostaje zabrana przez Zdrajcę i nie przynosi mu punktów na koniec gry.



Zdrajca zabiera rzemieślnika o najwyższym Prestiżu spośród czterech dostępnych w obszarze rzemieślników i zachowuje go przed sobą. W wypadku remisu, Zdrajca zabiera tego, który znajduje się po lewej.



Zdrajca zabiera rzemieślnika o najniższym Prestiżu spośród czterech dostępnych w obszarze rzemieślników i zachowuje go przed sobą. W wypadku remisu, Zdrajca zabiera tego, który znajduje się po lewej.

Efekty płytek Zdrajcy



Odrzuć rzemieślnika o najwyższym lub najniższym Prestiżu spośród czterech dostępnych w obszarze rzemieślników. Karta ta nie zostaje zabrana przez Zdrajcę i nie przynosi mu punktów na koniec gry. W wypadku remisu, Zdrajca odrzuca tego, który znajduje się po lewej.



Zdrajca zabiera zestaw ofiarny odpowiadający podanemu numerowi, licząc od góry. Zdrajca umieszcza wszystkie zebrane przez siebie żetony ofiar przed sobą. Zdrajca nie zabiera żetonów, jeśli zostały już zabrane ze wskazanego miejsca.



Zdrajca zabiera żeton ofiary o wskazanym numerze z obszaru bonusowego ofiar, licząc od góry. Zdrajca umieszcza wszystkie zebrane przez siebie żetony ofiar przed sobą. Zdrajca nie zabiera żetonów, jeśli zostały już zabrane ze wskazanego miejsca.



Zdrajca przesuwá o jedno pole znacznik na torze Nilu, który odpowiada kolorem najbardziej wypełnionej płycie Zdrajcy. W wypadku remisu, wybiera spośród nich tor znajdujący się bardziej po lewej. Jeśli Zdrajca osiągnął już maksymalny poziom na torze Nilu w tym kolorze, zignoruj ten efekt.



Zdrajca przesuwá o jedno pole znacznik na torze Nilu, który odpowiada kolorem najmniej wypełnionej płycie Zdrajcy. W wypadku remisu, wybiera spośród nich tor znajdujący się bardziej po lewej. Jeśli Zdrajca osiągnął już maksymalny poziom na torze Nilu w tym kolorze, zignoruj ten efekt.



Następnie Michał decyduje się umieścić na kole akcji, zakrywając ostatnie wolne pole w tym kolorze.



Ostatni musi trafić na odpowiednią płytkę Zdrajcy. Tym samym Zdrajca będzie mógł, na koniec gry, otrzymać Punkty Prestiżu, jeśli spełni cele boga narysowanego przy zakrytym przez zasób polu.

Pasowanie i koniec rundy

W momencie, gdy nie możesz już **odstąpić nowej płytki urny ze strefy Zdrajcy – Zdrajca pasuje**.

Zdrajca **nie dobiera płytek urn** spośród dostępnych. Jednakże umieszcza on swój znacznik w pierwszym rzędzie Piramidy Czasu jak w normalnej rozgrywce i przemieszcza po niej wraz ze swoją turą, jeśli nadal grasz.

Jeśli Zdrajca zdobędzie dowolny surowiec, otrzymuje dowolny surowiec. Jeśli zdobędzie żeton ofiary, losujesz go z torby. Zdrajca nigdy nie używa tych żetonów, jednak przyniosą mu one Punkty Prestiżu na koniec gry jak w normalnej rozgrywce.

Gdy zdecydujesz się spasować, weź jedną z dwóch dostępnych urn. Jeśli Zdrajca nie spasował, umieść swój znacznik w pierwszym rzędzie Piramidy Czasu jak w normalnej rozgrywce i przemieszczaj po niej wraz ze swoją turą. Zdobyczasz w niej zasoby jak w przypadku rozgrywki wieloosobowej. Zdrajca pasuje wyłącznie, gdy **nie może odkryć kolejnej urny** ze swojej strefy.

Gdy obydwaj gracze spasują, przygotuj kolejną rundę jak do rozgrywki wieloosobowej z poniższą różnicą:

- Uzpełnij obszar ofiar o zestawy żetonów, aż będą dostępne trzy. Uzpełnij także obszar bonusowy tak, by znalazły się tam **trzy żetony**.

- Jak w przypadku rozgrywki dwuosobowej, zasoby z urny, która pozostała zostają **umieszczone na odpowiednich polach na kole**. Następnie urna zostaje odrzucona.
- Odkryj **dwie nowe urny** (pomiń ten krok w piątej rundzie).
- Zaczynając od lewej, spójrz na płytkę Zdrajcy odpowiadającą numerowi rundy, która ma zostać rozegrana. Wylosuj tyle urn, ile wskazuje płytka Zdrajcy i stwórz, bez podglądania, stos doboru w strefie Zdrajcy.
Przykład: Podczas przygotowania trzeciej rundy, spójrz na ilość urn znajdującą się na trzeciej płytce zdrajcy, licząc od lewej.

Gdy piąta, ostatnia runda dobiegnie końca, następuje ostatnie podliczenie.

Dziedzic Faraona

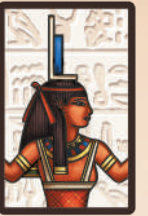
Zdrajca, podobnie jak ty, może zdobyć żeton Faraona jeśli jako pierwszy wypełni zarówno warunek posiadania arystokratów oraz osiągnięcia określonego etapu budowy komnaty grobowej.

Ostatnie podliczenie

Zdobyczasz punkty identycznie jak w normalnej grze. Zdrajca również zdobywa punkty jak w normalnej grze, z dwoma wyjątkami

Cele bogów

Każda płytka Zdrajcy przedstawia na pewnym poziomie symbol jednego z pięciu bogów. Jeśli Zdrajca **osiągnął lub przekroczył ten poziom, zdobędzie PP tego boga** gdy wypełni obydwa jego warunki. W innym wypadku cel boga nie zostaje rozpatrzony. Mechanizm ten zastępuje warunek obszaru dla gracza.



Arystokraci

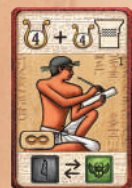
Traktuj poziom prestiżu na kartach arystokratów według tego, jaki poziom udało się zdrajcy osiągnąć na płytce, która zawiera ikonę po lewej. Zdrajca zdobywa tyle punktów **za każdego zdobytego arystokratę**, który znajduje się przed nim. Mechanizm ten zastępuje warunki zapisane na kartach arystokratów. Klaryfikacja: W bardzo rzadkich przypadkach, gdy zdrajcy nie uda się osiągnąć nawet pierwszego poziomu na tym torze, każda jego karta szlachcica jest warta 6 PP.

Wygrywasz grę, jeśli **zdołałeś więcej Punktów Prestiżu niż przeciwnik**. W wypadku remisu, wygrywa Zdrajca.

Szczegóły kart arystokratów

Każda karta arystokraty pokazuje numer w prawej górnej części ilustracji. Poniżej znajdziesz szczegóły dotyczące działania wszystkich kart arystokratów w grze.

Zdolności stałe



Skryba [1 do 5]

Punkty Prestiżu: Cała piątka skrybów działa w podobny sposób. Każdy zapewnia 4 PP oraz dodatkowe 4 PP za każdego boga z wybranego obszaru, jeśli wypełnisz jego cele.

Zdolność: Stała zdolność skryby pozwala na użycie jednego z surowców zamiast drugiego. Przykładowo, dzięki Skrybie [1] możesz zawsze zapłacić  jakby to był  lub  za .

Klaryfikacja: Zasób potrzebny do zapłacenia za dostęp do koła akcji pozostaje taki sam jak wskazano na kole. Zdolność skryby może zostać także użyta w przypadku żetonów ofiar, przedstawiających surowce wskazane na jego karcie.



Generał [6]

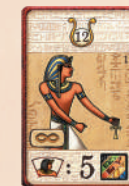
Punkty Prestiżu: Zdobyczasz 7 PP. Możesz zdobyć 4 PP, jeśli posiadasz żeton Faraona. Możesz zdobyć 4 PP, jeśli posiadasz żeton Pierwszego gracza.

Zdolność: Gdy spasujesz, natychmiast przesunij swój znacznik w Piramidzie Czasu o jedno pole do przodu i zdobądź przychód wynikający z tego pola.

Klaryfikacja: Gdy tura wróci do ciebie, wykonujesz ruch w Piramidzie tylko o jedno pole. Jeśli jesteś pierwszym pasującym graczem, zabierasz żeton Pierwszego gracza przed skorzystaniem z tej zdolności. Zdolność ta zostaje zignorowana, jeśli gracz spasował jako ostatni w rundzie.

Architekt [7], Wielka Kapłanka [8], Mistrz [9] Zarządca Spichlerza [10]

Zdolność: Na wskazanym obszarze, gracz może zawsze zapłacić dowolny, wybrany przez siebie zasób na kole za koszt dostępu. Zasób ten liczy się jako jego kolor zamiast tego znajdującego się na kole.



Sędzia [11]

Zdolność: Na obszarze arystokratów, zawsze może zapłacić pięć wybranych przez siebie surowców zamiast normalnie wymaganych pięciu różnych. Zdolność nie zwalnia jednak z obowiązku normalnego zapłacenia kosztu dostępu.



Wielki Wezyr [12]

Punkty Prestiżu: Zdobyczasz 3 PP. Dodatkowo zdobywasz 3 PP za każdego posiadanego arystokratę, wliczając Wielkiego Wezyra.

Zdolność: Ten arystokrata nie zapewnia żadnej zdolności.



Raz na rundę:



Doktor [13]

Punkty Prestiżu: Zdobywasz 6 PP. Dodatkowo zdobywasz 2 PP za każdą odmienną wartość Prestiżu na posiadanych kartach rzemieślników.

Zdolność: Raz na rundę, możesz wykonać akcję w obszarze rzemieślników, nawet jeśli nie ma już dostępnego żadnego wolnego pola na kole akcji. Nie zwalnia cię to z konieczności uiszczenia kosztu akcji.



Główny wykonawca [14]

Punkty Prestiżu: Zdobywasz 6 PP. Dodatkowo zdobywasz 2 PP za każdy osiągnięty etap budowy komnaty grobowej.

Zdolność: Raz na rundę, możesz wykonać akcję w obszarze komnaty grobowej, nawet jeśli nie ma już dostępnego żadnego wolnego pola na kole akcji. Nie zwalnia cię to z konieczności uiszczenia kosztu akcji.



Wielki Kapłan [15]

Punkty Prestiżu: Zdobywasz 6 PP. Dodatkowo zdobywasz 2 PP za każdy posiadany żeton ofiary.

Zdolność: Raz na rundę, możesz wykonać akcję w obszarze ofiarnym, nawet jeśli nie ma już dostępnego żadnego wolnego pola na kole akcji. Nie zwalnia cię to z konieczności uiszczenia kosztu akcji.



Gubernator [16]

Punkty Prestiżu: Zdobywasz 5 PP. Dodatkowo zdobywasz 3 PP za każdy tor Nilu, na którym osiągnąłeś najwyższy poziom.

Zdolność: Raz na rundę, możesz wykonać akcję w obszarze Nilu, nawet jeśli nie ma już dostępnego żadnego wolnego pola na kole akcji. Nie zwalnia cię to z konieczności uiszczenia kosztu akcji.



Czarownica [17]

Punkty Prestiżu: Zdobywasz 3 PP. Dodatkowo zdobywasz 3 PP za każdego boga, którego cele wypełniłeś.

Zdolność: Raz na rundę, możesz wymienić jeden podstawowy zasób na inny, wybrany przez ciebie. Klaryfikacja: Możesz wymienić żeton ofiary z zasobem podstawowym na inny zasób podstawowy. Możesz użyć tej zdolności, gdy pasujesz i wybierasz jedną z dostępnych urn.



Skarbnik [18]

Punkty Prestiżu: Zdobywasz 8 PP. Dodatkowo zdobywasz 2 PP za każdy srebrny  jaki posiadasz.

Zdolność: Raz na rundę, możesz wymienić jeden podstawowy zasób na srebrny .

Klaryfikacja: Możesz wymienić żeton ofiary z zasobem podstawowym. Możesz użyć tej zdolności, gdy pasujesz i wybierasz jedną z dostępnych urn.



Nauczyciel [19]

Punkty Prestiżu: Zdobywasz 7 PP. Dodatkowo zdobywasz 1 PP za każdy podstawowy zasób jaki posiadasz.

Klaryfikacja: żetony ofiary z podstawowym surowcem, które posiadasz, wliczają się do tego bonusu.

Zdolność: Raz na rundę, gdy dobierasz urnę, dobierasz jeden wybrany przez ciebie zasób podstawowy.

Klaryfikacja: Możesz użyć tej zdolności, gdy pasujesz i wybierasz jedną z dostępnych urn.



Dyplomata [20]

Punkty Prestiżu: Ten arystokrata zapewnia tyle PP ile inny, wybrany spośród twoich arystokratów.

Zdolność: Raz na rundę, możesz odrzucić urnę, którą właśnie zdobyłeś. Zamiast zasobów wskazanych na niej, otrzymujesz trzy wybrane przez siebie zasoby podstawowe.

Klaryfikacja: Możesz użyć tej zdolności, gdy pasujesz i wybierasz jedną z dostępnych urn.



Zdolności natychmiastowe



Wysoki urzędnik [21]

Zdolność: Gdy zdobywasz tego arystokratę, przesuwasz się o trzy pola na wybranym torze Nilu i zdobywasz dwa srebrne . Zdolność ta, po jej rozpatrzeniu, przestaje mieć znaczenie.



Wysoki urzędnik [22]

Zdolność: Gdy zdobywasz tego arystokratę, przesuwasz się o dwa pola na wybranym torze Nilu i zdobywasz dwa żetony ofiary. Zdolność ta, po jej rozpatrzeniu, przestaje mieć znaczenie.

Klaryfikacja: Każdy z żetonów ofiary może zostać pobrany ze strefy bonusowej lub losowo z torby ofiar.



Wysoki urzędnik [23]

Zdolność: Gdy zdobywasz tego arystokratę, dobierasz jednego z czterech dostępnych rzemieślników lub losowo dobierasz go z talii rzemieślników oraz zdobywasz jeden srebrny . Zdolność ta po jej rozpatrzeniu przestaje mieć znaczenie.

Klaryfikacja: Każdy z żetonów ofiary może zostać pobrany ze strefy bonusowej lub losowo z torby ofiar.



Wysoki urzędnik [24]

Zdolność: Gdy zdobywasz tego arystokratę, dobierasz jednego z czterech dostępnych rzemieślników lub losowo dobierasz go z talii rzemieślników oraz zdobywasz dwa żetony ofiar. Zdolność ta, po jej rozpatrzeniu, przestaje mieć znaczenie.

Klaryfikacja: Każdy z żetonów ofiary może zostać pobrany ze strefy bonusowej lub losowo z torby ofiar.



Wysoki urzędnik [25]

Zdolność: Gdy zdobywasz tego arystokratę, przesuwasz się o jeden etap w budowaniu komnaty grobowej i zdobywasz jeden srebrny . Zdolność ta, po jej rozpatrzeniu, przestaje mieć znaczenie.



Wysoki urzędnik [26]

Zdolność: Gdy zdobywasz tego arystokratę, przesuwasz się o jeden etap w budowaniu komnaty grobowej oraz zdobywasz żeton ofiary. Zdolność ta, po jej rozpatrzeniu, przestaje mieć znaczenie.

Klaryfikacja: Żeton ofiary może zostać pobrany ze obszaru bonusowego lub losowo z torby ofiar.



Skrót zasad

Gracze wykonują swoje rundy w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

W swojej rundzie, gracz może:

- Wykonać pojedynczą akcję
- Spasować

Wykonanie pojedynczej akcji

- Zapłacić **koszt dostępu** na kole
- Zapłacić **koszt akcji** w obszarze

Koszt dostępu może zostać odjęty od **kosztu akcji**.

Spasowanie

- Dobranie jednej z dostępnych urn
- Umieszczenie znacznika tur na Piramidzie Czasu
- Gdy nadchodzi twoja tura, pobierz dochód

Koniec rundy

Następuje, gdy wszyscy gracze spasują.

Przygotowanie nowej rundy

- Usun i odrzuć wszystkie żetony z koła
- Uzupelnij obszar ofiar
- Przesun koło o jeden krok w kierunku wskazanym przez znacznik kierunku
- Odkryj nowe urny (zignoruj przy piątej rundzie)
- Przywróć wszystkie karty arystokratów ze zdolnością  do ich normalnej pozycji

Koniec gry

Gra kończy się wraz z końcem piątej rundy. Gracz, który zdobył największą ilość Punktów Prestiżu zostaje zwycięzcą. W wypadku remisu wygrywa gracz z żetonem Faraona. Jeśli to nie przyniosło rozstrzygnięcia, wygrywa gracz mający przed sobą większą ilość żetonów zasobów i ofiar. Jeśli nadal pomiędzy graczami jest remis, obydwaj zostają zwycięzcami.

Podziękowania

Autor pragnie podziękować Le FLIP de Parthenay za ich odbiór Faraona, Clémentowi za wiarę w powodzenie tego projektu oraz Sebowi i Christine za ich pracę nad grą.

Christine pragnie podziękować Clémentowi oraz Sébastienowi za ich zaufanie, mamie i tacie, których bardzo mocno kocha oraz Maëlowi za wsparcie udzielone w czasie prac nad tym projektem.

Catch Up Games pragnie podziękować Sylvainowi, Henriemu oraz Christine. The Shubburo, Maël, Matthieu, Fred, Alex, Laurent, Seb, Denis, JB oraz inni przyjaciele, którzy pomogli nam w testowaniu gry oraz korekcie.

Wyjaśnienie symboli



Zapłacić jeden żeton rolnictwa



Zapłacić jeden żeton budownictwa



Zapłacić jeden żeton handlu



Zapłacić jeden żeton władzy



Zapłacić jeden żeton sprawiedliwości



Zapłacić jeden żeton dowolnego surowca podstawowego



Dobierz jeden żeton rolnictwa



Dobierz jeden żeton budownictwa



Dobierz jeden żeton handlu



Dobierz jeden żeton władzy



Dobierz jeden żeton sprawiedliwości



Dobierz jeden żeton dowolnego surowca podstawowego



Dobierz jeden żeton Srebra, symbolu mądrości. Działa on jak joker.



Dobierz jedną losową urnę



Żeton Pierwszego gracza



Żeton Faraona



Dobierz jeden żeton ofiary spośród dostępnych z obszaru bonusowym lub losowo z torby



Żeton ofiary



Karta rzemieślnika



Karta arystokraty



Obszar rzemieślników



Obszar komnaty grobowej



Obszar Nilu



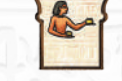
Obszar arystokratów



Obszar ofiar



Bóg otaczający obszar rzemieślników



Bóg otaczający obszar komnaty grobowej



Bóg otaczający obszar Nilu



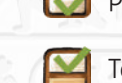
Bóg otaczający obszar arystokratów



Bóg otaczający obszar ofiar



Jeden z pięciu bogów na planszy



Przesun swój znacznik o jedno pole na torze Nilu na jednym z dwóch wskazanych kolorem.

Przesun swój znacznik o jedno pole na dowolnym torze Nilu

Tor Nilu, na którym osiągnąłeś przynajmniej pierwszy poziom.

Tor Nilu, na którym osiągnąłeś najwyższy poziom



Etap budowy komnaty grobowej



Koło akcji



Piramida Czasu