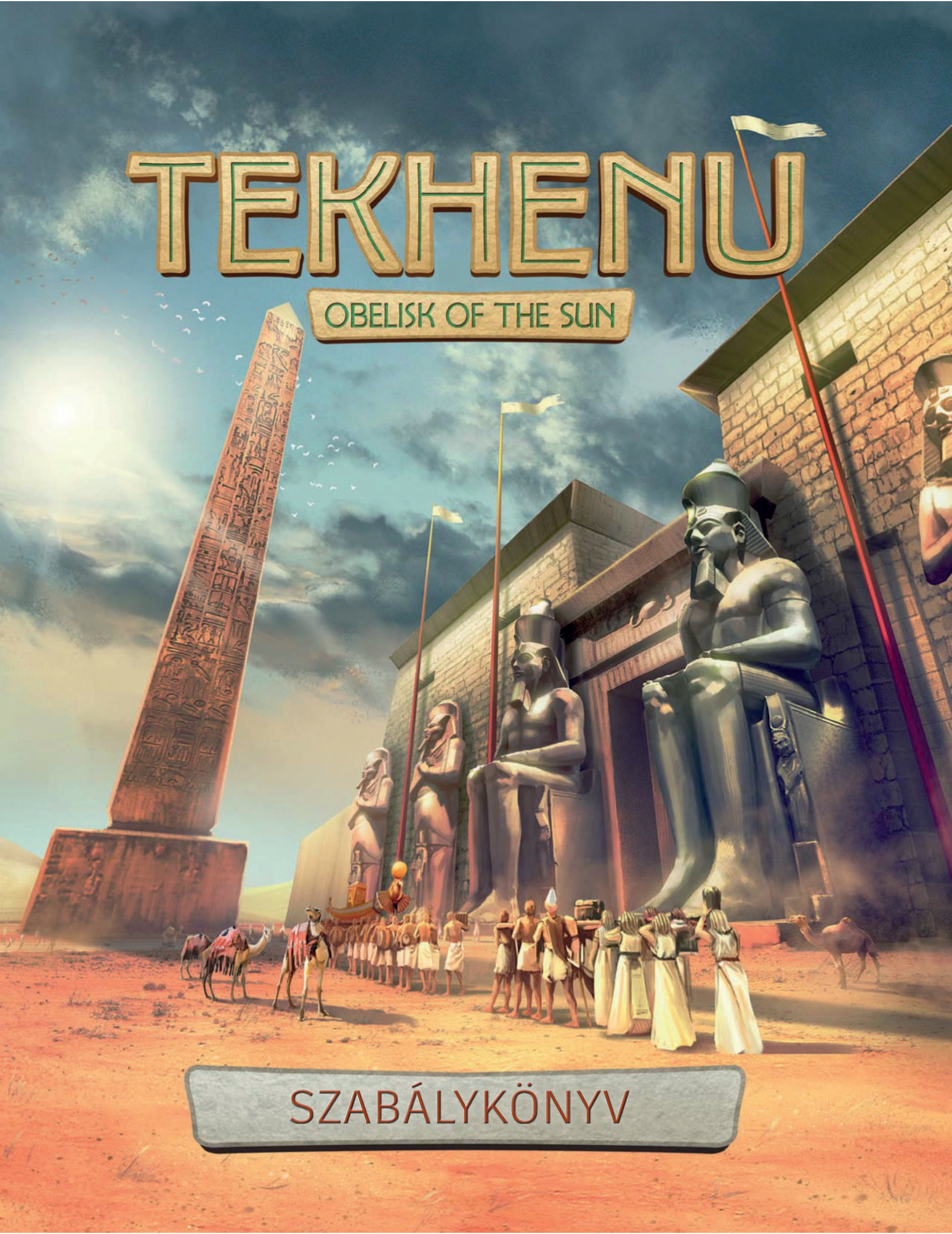


# TEKHENU

OBELISK OF THE SUN

SZABÁLYKÖNYV





# TEKHENU

OBELISK OF THE SUN



## DANIELE TASCINI ÉS DÁVID TURCZI STRATÉGIAI KOCKAVÁLASZTÓ JÁTÉKA

A Tekhenu: Obelisk of the Sun játékban a játékosok az ókori Egyiptomban a nemesek szerepét töltik be, miközben mind az Amun-Ré templomot, mind az Ipet-Isut nevű területet felépítik. Fordulójukban kiválasztanak egy, az obeliszk tövében lévő kockát. Dönthetnek úgy, hogy végrehajtják egy adott isten akcióját a kocka obeliszk körüli elhelyezkedése alapján, erőforrásokat termelhetnek a kocka színe alapján, vagy megváltoztatják a kockát/akciót egy írnnal. Amint az obeliszk árnyéka megváltoztatja helyzetét, a különböző kockák színe tiszta, szennyezett vagy tiltott lesz, meghatározva azt, hogy a kocka hova kerüljön a játékos mérlegére, amikor eljön Maat ítéletének ideje.

A játék során 4 Maat- és 2 pontozásfázis van. Míg a Maat-fázisok csak a játékosok mérlegének egyensúlyát veszik figyelembe a játékosok sorrendjének (és a mértéktelen szennyezetség miatti pontveszteség) meghatározásához, addig a pontozásfázisok megkövetelik, hogy fizessenek az általuk felépített épületekért, és győzelmi pontokat nyújtanak a különféle istenakciók elvégzéséért.

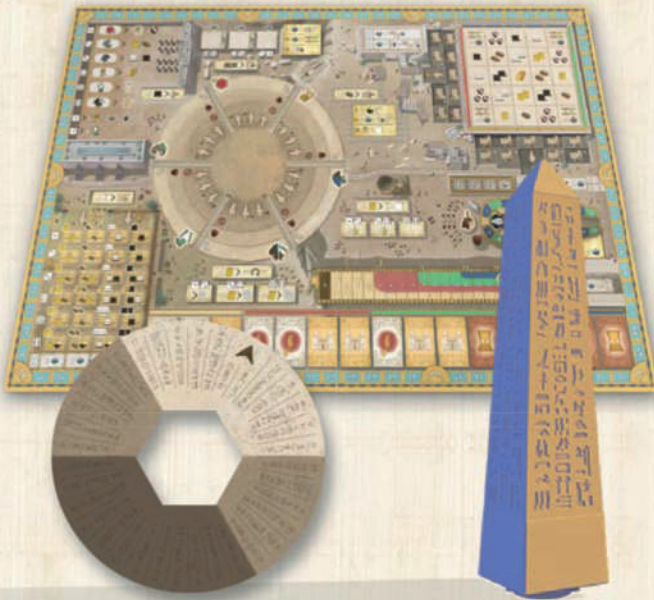




# ALKATRÉSZEK

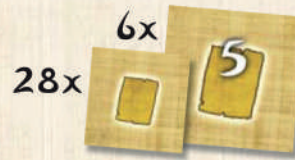
## JÁTÉKTÁBLA ÉS OBELISZK

1 FŐ JÁTÉKTÁBLA AZ OBELISZKKERÉKKEL ÉS AZ OBELISZKKEL

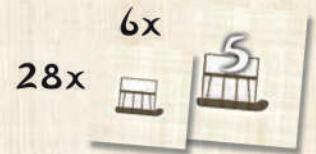


## JELÖLŐK

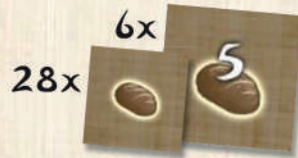
ERŐFORRÁSOK



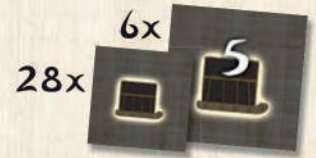
Papirusz (sárga)



Mésző (fehér)



Kenyér (barna)



Gránit (fekete)



Arany

21 ÍRNOK



16 HIT



## JELZŐK ÉS LAPKÁK

2 PONTOZÁSJELZŐ



6 HÓRUSZ-BÓNUSZLAPKA



27 OSZLOPLAPKA



## KOCKA

26 KOCKA



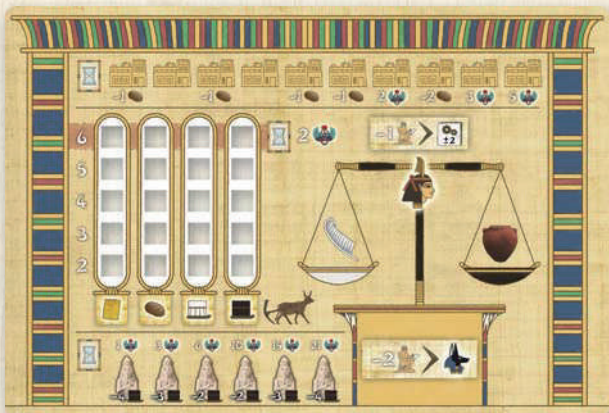
1 HÚZÓZSÁK



## JÁTÉKOSALKATRÉSZEK

### JÁTÉKOSTÁBLA

játékosonként 1



### JÁTÉKOSSEGÉDLET

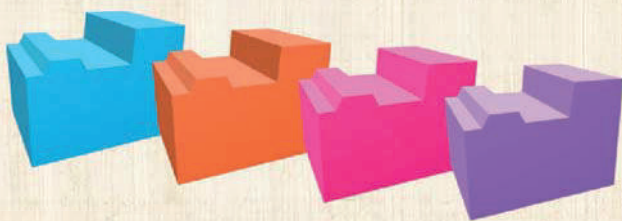
játékosonként 1



Játékosonkénti mennyiség mind a négy játékosszínben: ● ● ● ●

### ÉPÜLETEK

játékosonként 10



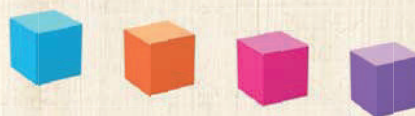
### OSZLOPOK

játékosonként 8



### TERMELÉSJELZŐK

játékosonként 4



### SZOBROK

játékosonként 6



### MAAT-JELZŐ

játékosonként 1



### GYŐZELMIPONT-JELZŐ

játékosonként 1



### NÉPESSÉGJELZŐ

játékosonként 1



### BOLDOGSÁGJELZŐ

játékosonként 1





## KÁRTYÁK

### 24 ÁLDÁSKÁRTYA



### 24 TECHNOLÓGIAKÁRTYA



### 24 RENDELETKÁRTYA



### 12 KEZDŐKÁRTYA

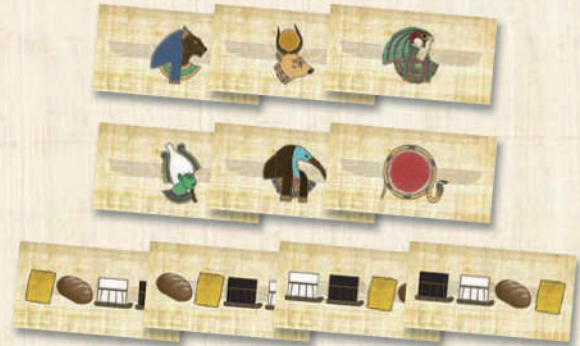


### 4 SORSKÁRTYA



## EGYSZEMÉLYES MÓD ALKATRÉSZEI

### 10 BOTANKHAMUN AKCIÓLAPKA



### 1 SÚLYMÉRTÉK-JELÖLŐ (DEBEN)

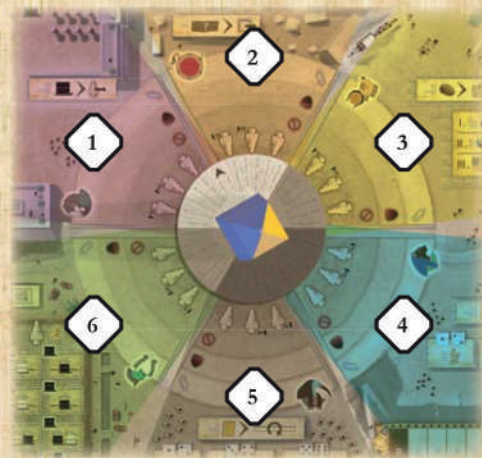


### 1 ELŐREHALADÁSJELÖLŐ



## ISTENEK - GYORSSEGÉDLET

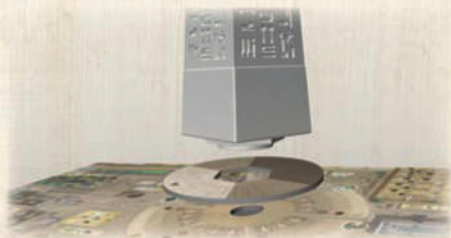
- |   |  |          |   |  |           |
|---|--|----------|---|--|-----------|
| 1 |  | - Hórusz | 4 |  | - Básttet |
| 2 |  | - Ré     | 5 |  | - Thoth   |
| 3 |  | - Hathor | 6 |  | - Ozirisz |





# ELŐKÉSZÍTÉS

1. Tedd ki a fő játéktáblát az asztal közepére, helyezd az obeliszkereket a játéktáblán a kijelölt helyére, majd illeszd bele az obeliszket az obeliszkerék és a játéktábla lyukaiba. Állítsd az obeliszkereket egy véletlenszerű helyzetbe (ügyelve arra, hogy annak szakaszai egy vonalban kerüljenek az akcióterületekkel).



2. Keresd meg a nyilat az obeliszkkereken. Helyezd le a pontozásjelzőt a nyíltól négy szakasznyira az óramutató járásával megegyező irányba és a pontozásjelzőt további négy szakasznyira az óramutató járásával megegyező irányba a jelzőtől (vagyis két szakasznyira a nyíltól).



3. Keverd össze az oszloplapkákat, és helyezd őket képpel lefelé egy halomba a tábla mellé, a Ré akcióterület közelébe. Húzz 3 lapkát, és tedd ki azokat képpel felfelé a Ré akcióhoz társított három helyre.



4. Keverd össze a Hórusz-bónuszlapkákat, és helyezd le azokat véletlenszerű sorrendben a Hórusz akcióterület 6 helyére.

**Megjegyzés:** Az első néhány Tekenu-játéknál használhatod helyettük az előre a táblára nyomtatott bónuszokat, a Hórusz-bónuszlapkákat visszatéve a játék dobozába.

5. Helyezz el minden erőforrást, írnok- és hitjelölőt a játéktábla mellé, megalkotva ezzel egy elérhető általános készletet.

6. Helyezz 1 arany erőforrást a következő helyekre:

- a templomkomplexum melletti két szobortérre,



- az Ozirisz akcióterület manufaktúrái és bányái fölött található két szobortérre, és

- az Ozirisz akcióterület melletti második sorra.

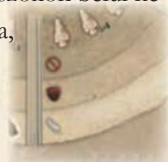




7. Készítsd elő a húzózsákokot:
- **4 játékos esetén**, helyezd az összes kockát a húzózsákba.
  - **3 játékos esetén**, rakj vissza 2 szürke kockát a dobozba, és helyezd a megmaradt kockákat a húzózsákba.
  - **2 játékos esetén**, rakj vissza 1-1 sárga, barna, fehér és fekete (de szürkét ne) kockát a dobozba, a megmaradt kockákat helyezd a húzózsákba.

8. Az obeliszkkerék minden szakaszáért húzz ki véletlenszerűen a húzózsákból 3 kockát és dobj velük, majd rakd hozzá azokat ahhoz a szakaszhoz. Az egyes szakaszokon belül helyezd el mindegyik kockát a megfelelő sorba, annak alapján, hogy a kocka tiszta, szennyezett vagy tiltott.

(Lásd: I. kulcsfogalom: Tiszta, szennyezett és tiltott kocka, a 9. oldalon.)



9. Adj minden játékosnak egy játékosablát és a választott szín minden elemét. Most minden játékosnak a következőket kell tennie:

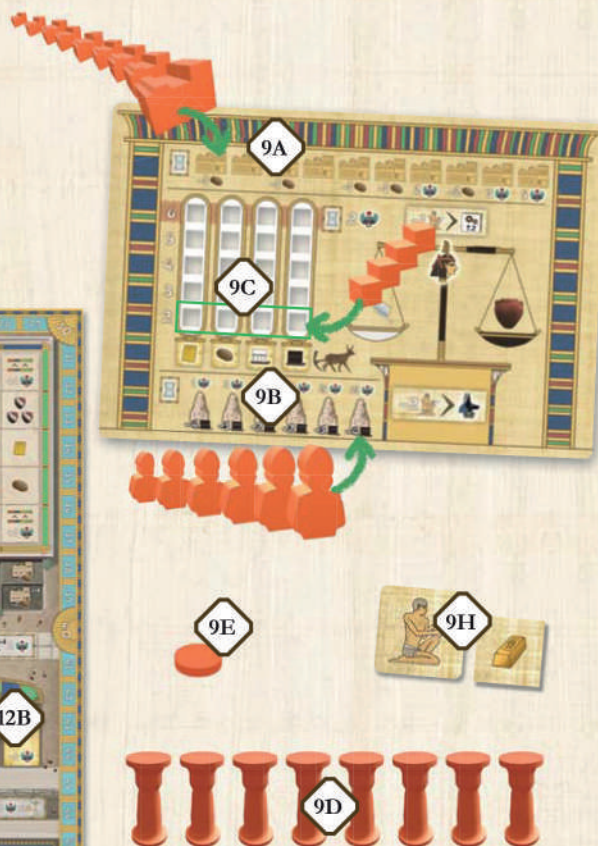
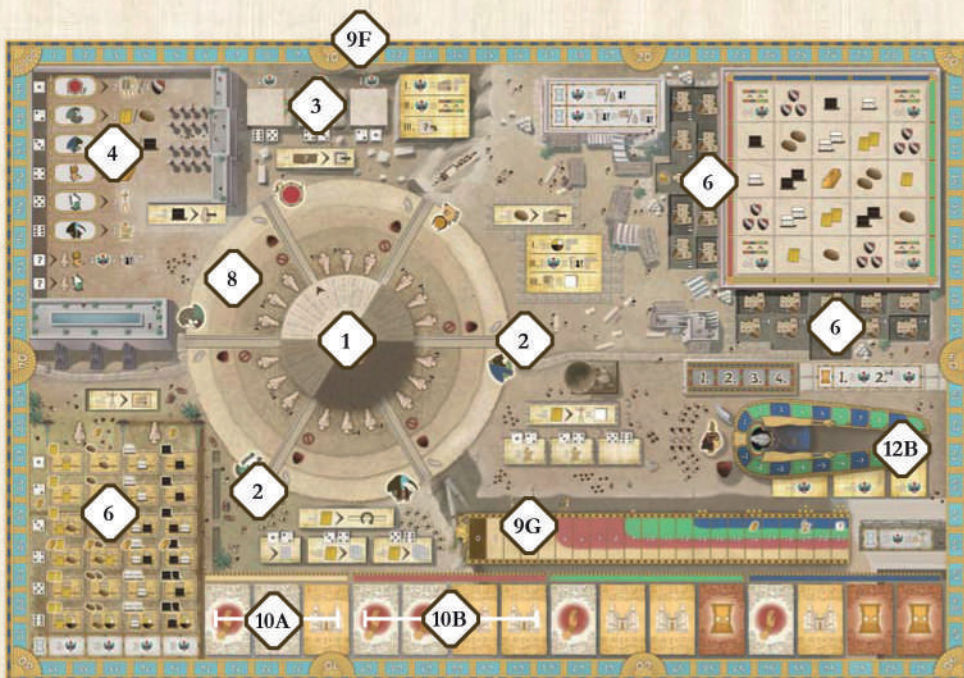
- Helyezzék a 10 épületet a játékosablájuk tetején lévő épülethelyekre.
- Helyezzék a 6 szobrot a játékosablájuk alján lévő szoborhelyekre.
- Helyezzenek 1-1 termelésjelzőt a játékosablájukon lévő mind a négy termelésáv „2” pozíciójára.

- Hagyják a 8 oszlopot a játékosablájuk mellett.
- Egyelőre hagyják a Maat-jelzőt is a játékosablájuk mellett.
- Helyezzék a győzelmpont-jelzőt a győzelmpont-sáv „10”-es helyére.
- Helyezzék a boldogságjelzőt a lakosságsáv „2”-es helyére és a népességjelzőt a lakosságsáv „5”-ös helyére.







**Megjegyzés:** A kezdőhelyeket a és a jelöli. A boldogság és a népesség ugyanazon a sávon lesz nyomon követhető.

H. Vegyenek el 1 aranyat és 1 írnot.








10. (Egyszemélyes vagy kétszemélyes játékban hagyd a T16 technológiát és a D20 rendeletet a dobozban.) Keverd meg a különféle kártyapaklikat (áldások, technológiák és rendeletek) külön-külön, majd helyezd mindegyik paklit a játéktábla mellé. Hozd létre a kártyapiacot az alábbiak szerint:



- A. Az első szakaszba -  jelölve - 2 áldás-  és 1 technológiakártyának  kell kerülnie, képpel felfelé lehelyezve.
- B. A következő szakaszba -  jelölve - 2 áldás- és 2 technológiakártyának kell kerülnie, képpel felfelé lehelyezve.



**Megjegyzés:** Hagyd üresen a harmadik  és negyedik  szakaszt.

11. Ossz ki 2 rendeletet  minden játékosnak. Minden játékos kiválaszt közülük egyet megtartani, a másikat a rendeletpakli aljára rakja.

**Megjegyzés:** A rendeleteket titokban kell tartani a többi játékos előtt, bár a saját rendeleteidet bármikor megvizsgálhatod.

12. Keverd össze és véletlenszerűen válassz ki 5/7/9 kezdőkártyát  2/3/4 játékosok esetén, képpel felfelé kiterítve azokat az asztalra, minden játékos számára jól láthatóan. Pakold ki mind a 4 sorskártyát is  a kezdőkártyák közelébe.



**Megjegyzés:** A kezdőkártyák meghatározzák a kezdő erőforrásokat és az első játékör fordulórendjét

A. Kezdőkártyák megszerzése:

- Az általatos választott módszerrel véletlenszerűen válasszatok kezdőjátékost.
- A kezdőjátékostól kezdve és az óramutató járásával megegyező irányba haladva minden játékos választ és elvesz 1 kezdőkártyát.
- Miután minden játékosnak lett 1 kezdőkártyája, az utolsó játékosal kezdve és az óramutató járásával ellentétes irányba haladva, minden játékos elvesz egy második kezdőkártyát.

**Megjegyzés:** Ezen a ponton a kezdőjátékos személye már nem lényeges.

B. A kezdő fordulórend meghatározása:

- Minden játékosnak össze kell adni a 2 választott kezdőkártyáján látható kezdőértékeket.
- Helyezzétek az összes játékos Maat-jelzőjét a fordulórend-sávra **csökkenő** sorrendben, a teljes kezdeményezésértékük alapján (az összesítve legmagasabb kezdeményezésértékű kerül fel először a fordulórend-sávra, és így tovább). Döntetlen esetén a döntetlent elérő játékosok közül az helyezze fel először Maat-jelzőjét, akinek a legmagasabb a nyomtatott kezdeményezésértéke.

C. Kezdő erőforrások megszerzése:

- A most megállapított fordulórendben minden játékos választ egyet a rendelkezésre álló sorskártyák közül.
- Minden játékos megszerzi a sorskártyáján és a kezdőkártyáin szereplő összes jutalmat.



- Minden játékosnak a választott sorskártyáját képpel felfelé kell tartania a játékosáblája mellett. A rajta lévő Ankh-érték a játék későbbi szakaszában fontos lesz. (Lásd: *Maat-fázis* a 11. oldalon.)
- Helyezd vissza az összes kezdőkártyát a játék dobozába, mivel azokra már nem lesz szükség.

13. Most már készen állsz a játékra!



# I. KULCSFOGALOM

## I. TISZTA, SZENNYEZETT ÉS TILTOTT KOCKA

Az obeliszkkerék 6 szakaszra van osztva:

2 napos (fehér) ①, 2 árnyékos (szürke) ②, és 2 sötét (fekete) ③, ami azt ábrázolja, hogy az obeliszk milyen árnyékot vet az adott pillanatban. A játék előrehaladtával az árnyék el fog forogni, változtatva azon, melyik szakasz lesz napos, árnyékos vagy sötét.



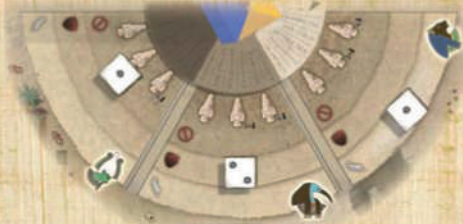
Öt féle színű kocka van: fehér, fekete, sárga, barna és szürke. A kocka színétől és az obeliszk árnyékának helyzetétől függően minden kocka lehet tiszta, szennyezett vagy tiltott.

Napos	TISZTA	SZENNYEZETT	TILTOTT	TILTOTT	SZENNYEZETT
Árnyékos	SZENNYEZETT	TISZTA	SZENNYEZETT	TISZTA	SZENNYEZETT
Sötét	TILTOTT	TILTOTT	TISZTA	SZENNYEZETT	SZENNYEZETT

**Emlékeztető:** A kocka ott tiszta, ahol fényereje egyezik.

A **fehér kocka** egy napos szakaszban tiszta, egy árnyékos szakaszban szennyezett és egy sötét szakaszban tiltott.

### 1. példa



A **fekete kocka** egy sötét szakaszban tiszta, egy árnyékos szakaszban szennyezett és egy napos szakaszban tiltott.

### 2. példa:



A **sárga és barna kocka** egy árnyékos szakaszban tiszták.

A **sárga kocka** egy napos szakaszban szennyezett és egy sötét szakaszban tiltott.

A **barna kocka** egy sötét szakaszban szennyezett és egy napos szakaszban tiltott.

### 3. példa:



A **szürke kocka** mindig szennyezett (és sosem tiltott vagy tiszta).

**Megjegyzés:** Nincsenek tiltott kockák az árnyékos szakaszokban.

### 4. példa:





# A JÁTÉK FELÉPÍTÉSE

A Tekhenu játék több körön keresztül tart, ezt a mintát követve:

- 2 kör = 1 forgatás
- 2 forgatás = 1 Maat-fázis
- 2 Maat-fázis = 1 pontozás
- 2 pontozás = 1 játék

**Minden körben** a játékosoknak egy-egy fordulójuk lesz a fordulósorrend-sávon jelzett sorrendben. **Két körönként** az obeliszk árnyéka el fog forogni. **Két forgatásonként** egy Maat-fázis következik, ahol az emberek tetteit elbírálja az Igazság Tollával, és a játékosok ennek megfelelően jutalmazva vagy büntetve lesznek. **Minden második Maat-fázisban** pontozás történik. **A második pontozás után** a játék véget ér, amikor az egyéni rendeletek is lepontozásra kerülnek.

1 játék = 2 pontozás = 4 Maat-fázis = 8 forgatás  
= 16 kör

## EGY JÁTÉKKÖR

**Minden körben** minden játékos egy fordulót végez el a fordulósorrend-sávon jelzett sorrendben.









A fordulókban pontosan egy kockát kell elvenned az obeliszkerék körül bárhonnan. Azonban csak egy tiszta vagy egy szennyezett kockát választhatsz, tiltott kockát nem.

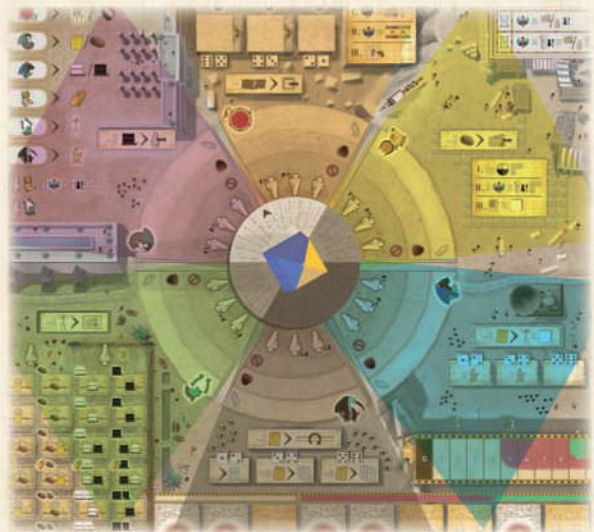
Vedd el a kiválasztott kockát (anélkül, hogy megváltoztatnád az értékét), és helyezd a játékosládon lévő mérlegre. A tiszta kocka bal oldalra kerül, a szennyezett kocka a jobb oldalra.



Ezután el kell végezned egy akciót, amelynek hatása a kiválasztott kocka értékétől függ.

Kétfajta akció van:

1. **Istenakció** (Hórusz , Ré , Hathor , Bászdet , Thoth  és Ozirisz ). Hajtsd végre azt az akciót, amely annak a szakasznak felel meg, ahonnan a kockát elvetted.



2. **Erőforrások termelése.** Termelj erőforrásokat a választott kockád színe alapján.

**Megjegyzés:** A szürke kocka nem használható erőforrások termelésére.

Minden akció később részletesen ismertetve lesz. (Lásd: *Akciók* a 14. oldalon.)

## AZ AKCIÓD ELVÉGZÉSE UTÁN ...

**Ha a fordulósorrendben te vagy az utolsó:**

**Ha pontosan 2 vagy pontosan 4 kocka van a játékosládon,** azonnal végezz el egy forgatást.

(Lásd: *Forgatás* a 11. oldalon.)

**Egyébként,** egy új kör kezdődik.

**Egyébként (ha a fordulósorrendben nem te vagy az utolsó):**

A következő játékos fordulója következik.



## FORGATÁS

Minden második körben az obeliszk árnyéka elforog.



Minden második körben egy forgatást hajtotok végre. Ez akkor történik meg, amikor minden játékosnak pontosan 2 vagy 4 kocka van a játékosabláján.

Egy forgatás végrehajtásakor a következőket tedd:

1. Forgasd el az obeliszkereket egy szakasszal az óramutató járásával megegyező irányba, jelezve azt, ahogy a nap mozgása megváltoztatja az árnyéket az obeliszk körül.

2. **Ha a játékosoknak 4 kockájuk van a játékosablájukon,** azonnal hajtsatok végre egy Maat-fázist.

(Lásd jobbra: Maat-fázis.)

2. Az obeliszkek körüli (az új helyzetében) mindkét árnyékos szakaszba húzz kockákat a játékosok számával megegyezően. Dobj és add hozzá azokat ahhoz a szakaszhoz.

3. Győződj meg arról, hogy az obeliszkek körül minden kocka a megfelelő sorba lett helyezve annak alapján, hogy a kocka tiszta (☉), szennyezett (☿) vagy tiltott (⊘). Szükség esetén végezd el a korrekciókat. (Lásd: I. kulcsfogalom: Tiszta, szennyezett és tiltott kocka a 9. oldalon.)

4. Kezdj egy új kört.

5. példa:



## MAAT-FÁZIS

Minden második forgatásban egy Maat-fázis fog bekövetkezni, ahol az emberek tetteit az Igazság Tollával szemben elbírálják, és a játékosok ennek megfelelően jutalmazva vagy büntetve lesznek.



Egy Maat-fázist minden második forgatás után hajtotok végre. Akkor, amikor minden játékosnak pontosan 4 kockája van a játékosabláján.

1. Minden játékos meghatározza mérlegének **egyensúlyát**. A bal oldalon minden pozitívnak számít (tisztá ☉), a jobb oldalon (szennyezett ☿) pedig minden negatívnak.

a. Minden kocka az értékével megegyezően számít pozitív vagy negatív irányba.

b. Minden erőforrás (a túltermelés miatt) értéke -1.

(Lásd: Erőforrások termelése a 21. oldalon.)

6. példa:

Itt az egyensúly -6-al egyenlő.





2. A mérleg tiszta és szennyezett oldala közötti **egyensúlyhiány** kiegyenlítése érdekében a játékosok tetszőleges számú hitjelölőt helyezhetnek a mérleg jobb vagy bal oldalára.

a. Minden hitjelölő értéke 1 vagy -1 (attól függően, hogy a mérleg melyik oldalára kerül).

### 7. példa:

*Az egyensúly most -5-el egyenlő.*



3. Mozgasd át az összes játékos Maat-jelzőjét a fordulósorrend-sávról, és helyezd azokat a Maat-sávra a mérlegük végső egyensúlyának megfelelően.




4. A negatív egyensúllyal rendelkező játékosok győzelmi pontokat veszítenek a következők szerint:

Egyensúly	Győzelmi pontok
-1 - -2	0
-3 - -5	-1
-6 - -8	-2
-9 vagy több	-3

A 0 vagy pozitív egyensúllyal rendelkező játékosok soha nem veszítenek győzelmi pontokat.


**Megjegyzés:** *Egyetlen játékos sem mehet 0 alá a győzelmi pont-sávon. Az esetleges negatív győzelmi pontokat egyszerűen bagyjátok figyelmen kívül.*

5. Minden játékos az egyensúlya alapján **növekvő** sorrendben helyezi le Maat-jelzőjét a fordulósorrend-sávra. A tökéletes egyensúlyú (0-s értékű) játékos lesz az első a fordulósorrendben, majd a  $\pm 1$ ,  $\pm 2$  követi és így tovább. Döntetlen esetén az a döntetlent elérő játékos helyezi le először Maat-jelzőjét, akinek a legmagasabb az **Ankh-értéke**  (a sorskátyájára nyomtatva).

**Megjegyzés:** *Egy +1 egyensúlyú és egy másik, -1 egyensúlyú játékos döntetlent elérőnek számítanak, és az Ankh-értékük dönt.*

6. **Ha az obeliszkkerékén található nyíl a legalacsonyabb számú, még játékban lévő pontozásjelzőre mutat (a számok homokórakkal lettek kifejezve), azonnal hajtsatok végre egy pontozást.** (Lásd lejjebb: *Pontozás.*)

7. Tegyétek vissza az összes kockát a játékosablákról a húzószákba. Tegyétek vissza az összes felesleges erőforrás- és hitjelölőt minden játékos táblájának mérlegéből az általános készletbe, az összes *fel nem használt* hitjelölővel együtt. A játékosok nem tartálékolhatják hitjelölőiket későbbi felhasználásra.

8. Helyezd vissza az összes sorskátyát az asztal közepére. Az újonnan létrehozott fordulósorrendben minden játékos elvesz egy sorskátyát a rendelkezésre állók közül, és megkapja a rajta lévő jutalmat. (Ez meghatározza a *következő* Maat-fázisban az Ankh-értéküket  is.)

9. Folytasd az aktuális forgatás folyamatát a 3. lépéssel. (Lásd: *Forgatás* a 11. oldalon.)

## PONTOZÁS

**Minden második Maat-fázisban egy pontozás történik.**

**A második pontozás után, a játék véget ér, az egyéni rendeletek lepontozásra kerülnek.**

Minden második Maat-fázisban pontozás történik. A pontjelzők az obeliszkkerék körül helyezkednek el, hogy emlékeztessenek arra, mikor történik pontozás.

Egy pontozás végrehajtásakor a következőket tedd:

1. **Számold meg az Ozirisz akcióterület mind a négy erőforrás-körzetében** (papirusz, kenyér, mészkő és gránit), hogy hány játékalatrésze van (épületek és szobrok) a játékosoknak. Az a játékos, akinek abban a körzetben a legtöbb van, 3 győzelmi pontot kap. Döntetlen esetén a döntetlent az a játékos nyeri, aki valamelyik játékalatrészből (épület vagy szobor) a legtöbbel rendelkezik.

**Megjegyzés:** *A szobrok két körzetbe számítanak.*

2. **Minden játékos** pontozza le a **templomkomplexumot** az alábbiak szerint:

a. A templomkomplexum körül lévő minden **épület és szobor** után 1 győzelmi pontot kap.

b. A templomkomplexumban lévő minden **oszlop** után 1-1 győzelmi pontot kap az ugyanabban a sorban és oszlopban lévő (a játékoshoz tartozó) épület és szobor után.



### 8. példa:

Narancs kap 8 győzelmi pontot összesen: 3 győzelmi pontot az épületek, 3 győzelmi pontot az egyik oszlopa, plusz 2 győzelmi pontot a másik után.



### 9. példa:

Narancs csak 1 győzelmi pontot kap az épülete után. Vedd észre, hogy Narancs egyik oszlopa sincs ugyanabban a sorban vagy oszlopban, mint az épülete, ennél fogva nem kap további győzelmi pontokat utánuk.



3. Minden játékos 1/3/6/10/15/21 győzelmi pontot kap a felépített 1/2/3/4/5/6 szobra után.

4. Minden játékos 3 győzelmi pontot kap a boldogságjelző-jével elért minden ▲ után.

**Megjegyzés:** Ezek a szimbólumok nem adódnak össze. Csak a legtöbb ▲ számít, amit a jelző elért. Tebát, egy játékos 3/6/9/12/15 győzelmi pontot fog kapni, amiért elérte vagy meghaladta a 9/13/16/19/21 boldogságot.

5. Minden játékos 2-2 győzelmi pontot kap a termeléssávja legfelső („6”) helyén lévő termelésjelzők után.

5. Minden játékos megkapja azon győzelmi pontok összegét, amely a játékosablája épületsorában láthatóvá vált.

6. Végül minden játékosnak ki kell fizetnie a játékosablájának épületsorában látható kenyérmennyiség összegét. Minden kenyérért, amelyet nem tudnak vagy nem akarnak kifizetni, 3 győzelmi pontot veszítenek.

**Megjegyzés:** Egyetlen játékos sem mehet a győzelmi pont-sávon 0 alá. Az esetleges negatív győzelmi pontokat egyszerűen hagyjátok figyelmen kívül.

## PONTOZÁS

Távolítsd el a pontozásjelzőt a játéktábláról.

### Ha ez volt a második és végső pontozás:

1. Minden játékos felfedi az összes rendeletét (beleértve a játék elején választott rendeletet is). Egy játékos összesen legfeljebb 3 rendeletet pontozhat le, de nem többet, mint egy rendelet típusonként, amelyet a kártyára nyomtatott szimbólum jelöl. (Az egyes kártyák részletes leírását lásd a 28. oldalon található Függelékben.)

### 10. példa:

A játékos lepontozza a bal és a középső rendeletet. A jobb rendelet szimbóluma megegyezik a középsővel, ezért a játékos nem pontozhatja le.



2. Az a játékos, akinek Maat-jelzője a fordulórend-sáv első helyén áll, 3 győzelmi pontot kap.

**Három- vagy négyfős játékban** az a játékos, akinek Maat-jelzője a fordulórend-sáv második helyén áll, 2 győzelmi pontot kap.

### A játék most ér véget!

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyer! Döntetlen esetén az összesen több írakkal rendelkező játékos nyer. Ha még ekkor is döntetlen lenne, akkor az a játékos nyer, akinek Maat-jelzője a fordulórend-sávon előrébb áll.

### Egyébként:

Folytasd a jelenlegi Maat-fázis folyamatát a 7. lépéssel (Lásd fent: Maat-fázis).



# AKCIÓK

## II. KULCSFOGALOM

### ÍRNOKOK HASZNÁLATA

A fordulóban, amikor egy obeliszkerek körül lévő kockát veszel el, használhatsz egy vagy több írnot a választott kockához kapcsolódó hatás megváltoztatására.

Az írnotokat a következő két módon használhatod:

- Költs el egy vagy több írnot a választott kockád értékének megváltoztatásához. Minden így elköltött írnot lehetővé teszi, hogy megváltoztasd a kockád értékét 1-el vagy 2-vel felfelé vagy lefelé.

**Megjegyzés:** *A kocka értéke soha nem mehet 1 alá vagy 6 fölé, és nem is „ér körbe”, azaz a 6-os után nem következik az 1-es, sem fordítva.*

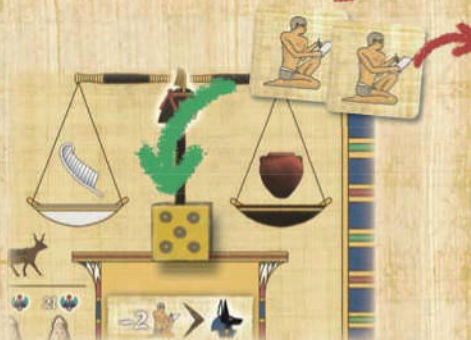
#### 11. példa:



- Költs el pontosan 2 írnot egy **Anubisz akció** végrehajtásához. Anubisz akció végrehajtásakor *bármilyen* kockát elvehetsz az obeliszkerek körül (igen, *bármilyen* kockát, *bárhonnan*, beleértve egy tiltott kockát is), és felhasználhatod ezt a kockát *bármilyen* akció végrehajtására (igen, *bármilyen* akcióra, beleértve *bármelyik* istenakciót vagy *bármelyik* erőforrás-termelő akciót), attól függetlenül, hogy honnan vetted el a kockát vagy annak színét. Csak a kocka *értéke* számít az akció hatása szempontjából.

Továbbá, az Anubisz akció elvégzése után, helyezd a kockát a játékosabládon lévő mérleg **alá**. Ez a kocka nem számít bele a mérleg egyensúlyába a Maat-fázis során.

#### 12. példa:



Ha van elég írnotod, akár kombinálhatod is a két lehetőséget! Például, elkölthetsz 3 írnot egy Anubisz akció végrehajtására *és* a kocka értékének le vagy fel történő átváltoztatására.



### III. KULCSFOGALOM

#### ERŐFORRÁSOK ELKÖLTÉSE

Az írások és hitjelölők nem erőforrások. Az arany „joker” erőforrás, és felhasználható bármely más erőforrás (papirusz, kenyér, mész, vagy gránit) helyett.

Nem hajthatsz végre egy olyan akciót, amelyhez olyan erőforrások elköltése szükséges, amikkel nem rendelkezel. Ilyen esetben más akció végrehajtását kell választanod, esetleg egy teljesen másik kockát választva.

### IV. KULCSFOGALOM

#### ALKATRÉSZKORLÁTOZÁSOK

Csak a rendelkezésedre álló épületek, oszlopok és szobrok számára korlátozott. Miután felépítetted az összes rendelkezésedre álló darabot egy adott típusból, nem lehet többet gyártani abból a típusból.

Miután felépült, egy darabot nem lehet másik helyre áthelyezni.



### HÓRUSZ – ISTENAKCIÓ



A Hórusz istenakció lehetővé teszi **egy szobor felépítését**. Minden szoborhoz tartozik egy gránitköltség, ami a játékos-táblán a szobor alsó része alá van nyomtatva.



**Megjegyzés:** A szobrokat balról jobbra haladva kell felépíteni.

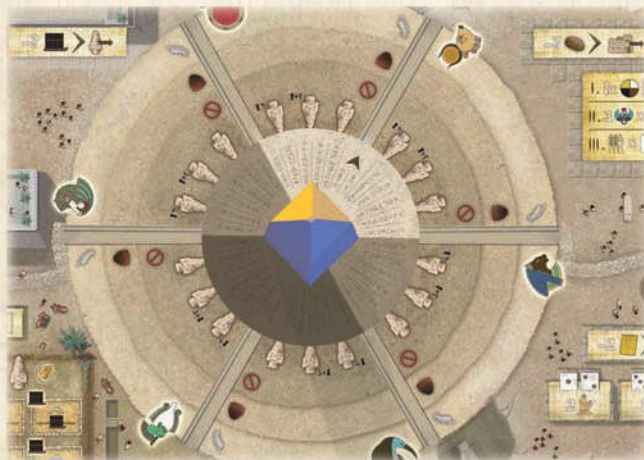
Döntsd el, hogy egy isten tiszteletére építesz fel egy szobrot, vagy az embereknek.

#### SZOBOR ÉPÍTÉSE EGY ISTEN TISZTELETÉRE

Ha egy szobrot egy isten tiszteletére építesz fel, akkor jutalomban részesülsz, amikor más játékosok az azzal egyező istenakciót hajtják végre.



Az obeliszkkerék körül 18 szoborhely van - 3-3 hely mind a 6 egyiptomi istennek.



**Megjegyzés:** Néhány szoborhely nem elérhető 4 játékosnál kevesebb fővel játszott játékokban. Három játékos esetén csak 12 szobrot, míg 2 játékosnál csak 6 szobrot lehet felépíteni.



A kiválasztott kocka értéke egyezik a hozzá illő Hórusz-bónuszlapka értékével. Ez jelzi, melyik istent tisztelheted meg a szobroddal.



Keress meg az istenhez társított akcióterületet. A szükséges gránitköltség megfizetése után vedd le a **bal szélső** szobrot a játékosabládról, és helyezd az adott terület egyik üres szoborhelyére.

Mostantól minden alkalommal, amikor egy **másik játékos** végrehajtja ezt az istenakciót, meg fogod kapni a megfelelő Hórusz-bónuszlapka mellett ábrázolt bónuszt.

### 13. példa:

Választasz egy kockát **1** aminek az értéke 4, és ami Hathor **2** istennek felel meg. Miután kifizetted az előírt gránitköltséget **3**, lehelyezel egy szobrot a Hathor akcióterületen az obeliszkkerék **4** körüli egyik helyre. Mostantól, amikor egy másik játékos végrehajtja a Hathor istenakciót, 1 aranyat kapsz az általános készletből **2**.



**Három játékos** esetén azonnal megkapod a szoborbónuszt is, miután felépítetted.

**Két játékos** esetén akkor is megkapod a szoborbónuszt, amikor te magad végzed el az istenakciót (ám azonnal nem, miután felépítetted).

**Megjegyzés:** Egy második szobor építése ugyanannak az istennek nem jár további jutalommal.

## EGY SZOBOR ÉPÍTÉSE AZ EMBEREKNEK

Ha szobrot építesz az embereknek, akkor pontozási előnyöket kapsz az akcióbónuszok helyett.



Két szoborhely található a templomkomplexum mellett és 2 szoborhely a manufaktúrák és bányák felett az Ozirisz akcióterületen. Ezen helyek bármelyikére építhetsz szobrot. Ebben az esetben nem számít annak a kockának az értéke, amelyet a Hórusz istenakció végrehajtásához használsz.



Miután kifizetted az előírt gránitköltséget, vedd le a **bal szélső** szobrot a játékosabládról, és helyezd egy üres szoborhelyre, megszerelve az aranyat, amely itt lett elhelyezve az előkészítés során.

Ezenkívül, ha szobrot építesz a templomkomplexumban, kapsz 3 győzelmi pontot ugyanabban a sorban vagy oszlopban lévő minden oszlopodért.

Ezek a szobrok pontozási előnyöket nyújtanak az akcióbónuszok helyett. (Lásd: *Pontozás* a 12. oldalon.)

## RÉ – ISTENAKCIÓ



A Ré istenakció lehetővé teszi, hogy **egy oszlopot állíts** a templomkomplexumon belül. Ennek az oszlopnak a költsége az oszlop alapjául szolgáló oszloplapkán jelenik meg.





A kiválasztott kocka értéke megegyezik a megfelelő oszloplapka-hely értékével. Ez jelzi, hogy melyik lapkát használhatod alapként az oszlopod felállításánál (5 vagy 6 a bal szélső, 3 vagy 4 a középső és 1 vagy 2 a jobb szélső lapka esetében).



A szükséges költség megfizetése után (amit az oszloplapka mutat) helyezd a lapkát a templomkomplexum bármelyik üres helyére. A lapkát szabadon elforgathatod, mielőtt lehelyeznéd. Ezután tedd a következőket:

1. Kapsz 1 győzelmi pontot épületenként (szobor után nem), ugyanabban a sorban és oszlopban, a tulajdonosától függetlenül.
2. Kapsz 1 győzelmi pontot minden olyan elért (az oszloplapkán), amely illik egy szomszédos oszloplapka vagy a templomkomplexum élének színéhez.

**Megjegyzés:** Ha az oszloplapkát a templomkomplexum egyik sarkába helyezed, ehelyett 2 győzelmi pontot kapsz megfelelő élszínenként.

3. Megkapod az oszloplapka által lefedett helyen látható jutalmat.
4. Kapsz 1, 2 vagy 3 győzelmi pontot azon hely után, ahonnan az oszloplapkát elvetted.
5. Ha az oszloplapkának van egy napos, árnyékos vagy sötét képessége, amely **egyezik** az obeliszkkerék azon szakaszával, amely jelenleg összhangban van a Ré akcióterülettel (például mindkettő napos), azonnal aktiváld a képességet.

(Minden képesség részletes leírása a 27. oldalon lévő *Függelékben* található.)



Napos



Árnyékos



Sötét

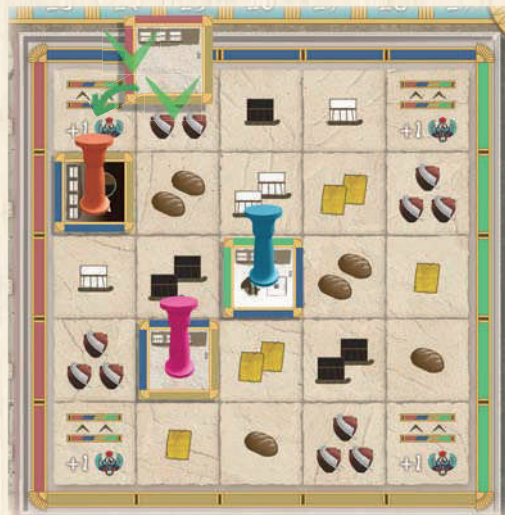
6. Helyezz egy oszlopot a személyes készletedből az oszloplapkára, jelezve, hogy az a tiéd. (Ez a Hathor istenakció végrehajtásakor és a pontozás során számít.)

Lásd a *Hathor - Istenakciót* a 18. oldalon és a *Pontozást* a 12. oldalon.)

7. Csúsztasd a megmaradt oszloplapkákat (a Ré akcióterületen) jobbra, feltöltve bármilyen üres helyet, mielőtt egy új lapkát húznál a lefelé néző oszloplapkákból, hogy újratöltsd a bal szélső helyet.

#### 14. példa:

Ha egy oszlopot állítasz a templomkomplexum sarkában, duplázd meg az élszínnek illeszkedéséért kapott győzelmi pontokat. Ez a lehelyezés 4 győzelmi pontot ér.



#### 15. példa:

Ha az obeliszkkerék jelenlegi fényviszonyai illenek az oszloplapkán lévőkhöz, akkor erőteljes képességeket aktiválsz.





## HATHOR – ISTENAKCIÓ



A Hathor istenakció lehetővé teszi **egy épület felépítését** a templomkomplexum körül. Ennek az épületnek az ára 2-4 kenyér, a választott helytől függően. A kocka értéke, amelyet a Hathor istenakció végrehajtásához használtál, nem korlátozza azt, hogy hová építheted fel az épületedet (bár hatással van a Hathor istenakció másik aspektusára).

Miután kifizetted az előírt kenyérköltséget (az építési helyen ábrázoltat), vedd le a **bal szélső** épületet a tábláról, és helyezd a kiválasztott helyre.



**Megjegyzés:** *A játéktáblán az épületsorban látható bármilyen kenyér vagy győzelmi pontokat ebben a pillanatban figyelmen kívül kell hagyni. Ezek a szimbólumok csak a pontozás során számítanak, és nem befolyásolják a Hathor istenakciót.*



**Megjegyzés:** *Néhány építési hely nem érhető el a 2 vagy 3 fős játékokban.*

Tedd a következőket a templomkomplexum minden helyén, ugyanabban a sorban vagy oszlopban, mint a felépített épületed:

1. **Ha a hely tartalmazza az egyik oszlopot**, kapsz 3 győzelmi pontot.
2. **Ha a hely üres**, kapsz pontosan 1-et bármelyik ábrázolt erőforrásból vagy hitből.

**Megjegyzés:** *Ha a hely 1 mészkövet ábrázol, kapsz 1 mészkövet. Ha a hely 2 gránitot ábrázol, kapsz 1 gránitot. Ha a hely 3 hitet ábrázol, kapsz 1 hitet.*

3. Léptesd előre a **népességjelző** a Hathor istenakcióhoz használt kocka értékével megegyező számú hellyel.

## ÜRES RÉSZEK A KÁRTYAPIACON

Az előkészítés során a kártyapiac két szakasza üres maradt.



Amikor **bármelyik népességjelző** eléri a „9”-et (bármilyen módon), tedd a következő kártyákat a kártyapiac **harmadik** részébe, amely így lett jelölve: 1 áldás-, 2 technológia- és 1 rendeletkártya. Ezeket a kártyákat képpel felfelé helyezd le.

Először, amikor **bármelyik népességjelző** eléri a „13”-at (bármilyen módon), tedd a következő kártyákat a kártyapiac **negyedik** részébe, amely így lett jelölve: 1 áldás-, 1 technológia- és 2 rendeletkártya.



## BÁSZTET – ISTENAKCIÓ



A Bászdet istenakció lehetővé teszi, hogy fesztivált rendezz a lakosságod **boldogságának növelése** érdekében.

Fizess 2 papiruszt, és léptesd előre a **boldogságjelződ** a kiválasztott kocka értékével megegyező számú helyel.

**Megjegyzés:** *A boldogságjelződ soha nem léphet túl a népességjelződön. A kapott boldogság-felesleget egyszerűen hagyd figyelmen kívül.*

### 16. példa:

*A Bászdet istenakció végrehajtásához egy 6-os értékű szürke kockát választasz. Ezután 4 ponttal feljebb helyezed boldogságjelződet, mivel a boldogságod nem haladhatja meg a népességét.*



Ha a Bászdet istenakciót egy **1 vagy 2** értékű kockával hajtod végre, kapsz **2 írnokot**.

Ha a Bászdet istenakciót egy **3 vagy 4** értékű kockával hajtod végre, kapsz **1 írnokot**.

Amikor a boldogságjelződ először éri el a „16”-os helyet a lakosságsávon, kapsz 1 aranyat.

Amikor a boldogságjelződ először éri el a „19”-es helyet a lakosságsávon, kapsz 1 írnokot.

Amikor a boldogságjelződ a lakosságsávon először éri el a „21”-es helyet, extra akcióként azonnal hajts végre bármilyen akciót, akármilyen kockaértékkel, egy kocka elvétele **nélkül**.

## THOTH – ISTENAKCIÓ



A Thoth istenakció lehetővé teszi, hogy **kapj egy vagy több kártyát** (áldást, technológiát és rendeletet) a kártyapiacról.

A kártyáknak három típusa van:

**Áldáskártyák:** Az áldások egyszer használatos kártyák, amelyek felhasználásukkor azonnali bónuszt adnak. Ha áldást kapsz, helyezd azt le képpel felfelé a játékosablád közelébe. Minden kártya jelzi, hogy mikor lehet felhasználni. Egyszerre több áldást is felhasználhatsz. Használat után az áldást el kell dobni. (Minden kártya részletes leírása a 30. oldalon lévő *Függelékben* található.)

**Technológiakártyák:** A technológiák folyamatos hatásokat biztosítanak. Amikor megkapsz egy technológiát, helyezd azt le képpel felfelé a játékosablád közelébe. A technológiákat használat után **nem** kell eldobni. (Minden kártya részletes leírása a 31. oldalon lévő *Függelékben* található.)

**Rendeletkártyák:** A rendeletek a játék végén további lehetőségeket nyújtanak neked győzelmi pontok szerzésére. A rendeleteket titokban kell tartani a többi játékos előtt, de a saját rendeleteidet bármikor megvizsgálhatod. (Lásd a *Pontozást* a 12. oldalon. Minden kártya részletes leírása a 28. oldalon lévő *Függelékben* található.)

A kiválasztott kocka értéke határozza meg, hogy hány kártyát vehetsz el, míg a boldogságjelződ pozíciója határozza meg, hogy a piac mely részeiből választhatsz kártyákat.

Boldogságjelző pozíciója	A kártyapiac elérhető része(i)
0	Nem vehetsz el kártyákat.
1-4	Csak az <i>első</i> rész.
5-8	<i>Első</i> vagy <i>második</i> rész.
9-12	<i>Első</i> , <i>második</i> vagy <i>harmadik</i> rész.
13+	<i>Bármelyik</i> rész.

Ha a Thoth istenakciót **1 vagy 2** kockaérték használatával hajtod végre: vegyél el **1 kártyát ingyen**.

Ha a Thoth istenakciót **3 vagy 4** kockaérték használatával hajtod végre: fizess **2 papiruszt** és vegyél el **2 kártyát**.



Ha a Thoth istenakciót **5 vagy 6** kockaérték használatával hajtod végre: fizess **3 papiruszt** és vegyél el **3 kártyát**.

**Megjegyzés:** *Meg kell fizetned az összes szükséges papiruszt, és el kell vened az összes szükséges kártyát, és minden kártyának ugyanaból a részből kell származnia!*

**Mielőtt** kiválasztanád az elvett kártyákat, fizethetsz 1 papiruszt, hogy egy rész összes kártyáját eldobd, és azonnal fel is töltsd. Ezt megteheted Thot istenakciónként részenként egyszer.



A fordulód végén töltsd fel az összes üres helyet a kártyapíacon ugyanazokkal a típusú kártyákkal, mint amilyeneket elvettél. Ha az egyik pakli kiürül, akkor a dobópakliját vissza-keverve képezz egy új paklit.

**Megjegyzés:** *A kezdedben tartható kártyák száma sohasem korlátozva.*

## OZIRISZ – ISTENAKCIÓ



Az Ozirisz istenakció lehetővé teszi, hogy **felépíts egy épületet** manufaktúrának vagy bányának.

A manufaktúrák és a bányák felépítése nem igényel erőforrásokat. Ehelyett felépítésük és működtetésük a lakosság kemény munkájától függ, és emiatt pontosan 1-el csökkentened kell a boldogságodat.



A kiválasztott kocka értéke meghatározza, hogy melyik sorba kell helyezni az épületet. Az épületet azonban lehelyezheted a négy kerület bármelyik üres helyére.

**Megjegyzés:** *Nem hajthatod végre az Ozirisz istenakciót, ha a boldogságjelzőöd eleve a "0" -án áll, vagy ha már az összes megfelelő hely foglalt.*

Miután 1-el csökkentetted a boldogságod, vedd le a **bal szélső** épületet a játékos tábláról, és helyezd le egy üres helyre az Ozirisz akcióterület megfelelő sorában.



**Megjegyzés:** *A játékos táblán az épületsorban látható bármilyen kenyeret vagy győzelmi pontokat ebben a pillanatban figyelmen kívül kell hagyni. Ezek a szimbólumok csak a pontozás során számíthatnak, és nem befolyásolják az Ozirisz istenakciót.*

Ezután, attól a sortól függően, ahová az épületet felépítetted, tedd a következőket:

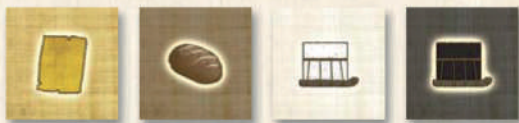
- **1. sor:** A jelzett erőforráson a termelésjelzővel lépj 1-el előre a játékos táblán. Valamint kapsz 1-et abból az erőforrásból.
- **2. sor:** A jelzett erőforráson a termelésjelzővel lépj 1-el előre a játékos táblán. Valamint kapsz 1-et abból az erőforrásból. Továbbá, ha te vagy az **első** játékos, aki bármelyik épületet felépítetted a második sorban, akkor megkapod az előkészítés során ide helyezett aranyat.
- **3. sor:** A jelzett erőforrások **mindegyikén** lépj 1-el előre a termelésjelzővel a játékos táblán. Valamint kapsz 1-et az ábrázolt erőforrásból.
- **4. sor:** A jelzett erőforrások **mindegyikén** lépj 1-el előre a termelésjelzővel a játékos táblán. Valamint kapsz 1-et az ábrázolt erőforrásból és 1 aranyat is.
- **5. sor:** A jelzett erőforráson a termelésjelzővel lépj 2-el előre a játékos táblán. Valamint kapsz 2-t abból az erőforrásból.
- **6. sor:** A jelzett erőforráson a termelésjelzővel lépj 2-el előre a játékos táblán és 1-el **bármelyik** erőforráson (amely lehet ugyanaz vagy eltérő is). Valamint kapsz 2-t az ábrázolt erőforrásból.

Egy manufaktúra vagy bánya felépítése magasabb sorszámú sorra nagyobb azonnali jutalmat eredményez, míg az alacsonyabb sorszámú építés a pontozás során jelent előnyt.

(Lásd az *Erőforrások termelését* a 21. oldalon és *Pontozást* a 12. oldalon.)



## ERŐFORRÁSOK TERMELÉSE



Istenakció végrehajtása helyett választhatod az erőforrások termelését, függetlenül attól, hogy az obeliszkkerék körül melyik szakaszból vetted el a kockát.

**Megjegyzés:** *A szürke kocka nem használható erőforrások termelésére.*

Amikor az erőforrások termelése akciót hajtod végre:

- A kocka **színe** határozza meg az általad termelt **erőforrás típusát**.
- A kocka **értéke** határozza meg az általad termelt **erőforrás mennyiségét**.
- Óvakodj a kapzsiságtól! (Lásd alább.)

	Sárga	Papirusz	
	Barna	Kenyér	
	Fehér	Mésző	
	Fekete	Gránit	

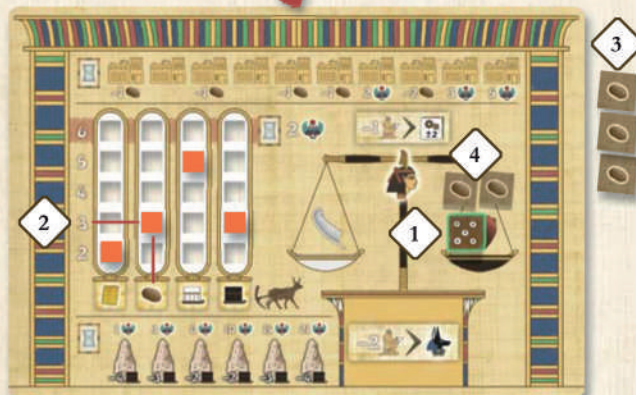
Vegyél el az akció végrehajtásához használt kocka értékével egyező számú erőforrást. Ezután hasonlítsd össze ezt a számot a játékosabládon az adott erőforrás termelésjelzőjének pozíciójával.

A termelt erőforrások, amelyek ennél az erőforrásnál **meghaladják** a termelésjelző pozícióját, mohósággal „szennyezik” a lelked. Helyezd a többlet erőforrásokat a játékosabládon lévő mérleg jobb oldalába. Ezek negatívnak számítanak a mérleg egyensúlyának meghatározásakor a következő Maat-fázisban. (Lásd a *Maat-fázist* a 11. oldalon.)

**Megjegyzés:** *Soha nem költöhetsz el semmilyen erőforrást a játékosabládon lévő mérlegből.*

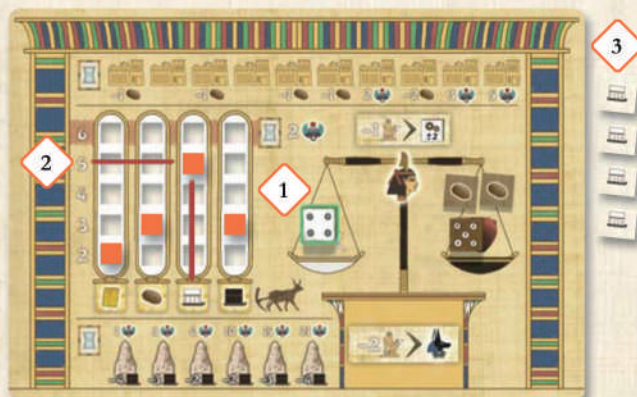
### 17. példa:

A 5 darab kenyert fog termelni . Mivel azonban a kenyértermelés-jelző a „3”-as helyen van , csak 3 kenyeret tudsz megtartani . A 2 többlet-kenyér szennyeződésként a játékosabládra kerül.



### 18. példa:

A 4 mészövet fog termelni . Mivel a mészőtermelés-jelző magasabb pozícióban van, mint a megtermelt mennyiség , mind a 4 mészövet megtartod.





# BOTANKHAMUN – EGYSZEMÉLYES MÓD

A *Tekhenu* egyszemélyes módja, Turczi Dávidtól és Nick Shaw-tól

## ALKATRÉSZEK

### 10 Botankhamun akciólapka



### 1 előrehaladásjelölő



### 1 súlymérték-jelölő (Deben)



## ELŐKÉSZÍTÉS

Úgy készítsd elő a játékot, ahogyan azt két játékos esetén tennéd

- Botankhamun és te, mindketten a saját játékkatrészeiteket fogjátok használni - a következő változtatásokkal:

9. Botankhamun nem használ játékosablát.


- Rakd a termelésjelzőit vissza a játék dobozába, mivel azokra nem lesz szükség.
- Az épületeit, szobrait és oszlopait tartsd a közelben.
- Botankhamun 4 boldogsággal és 7 népességgel kezdi a játékot.

11. Botankhamun nem kap egy rendeletet sem.

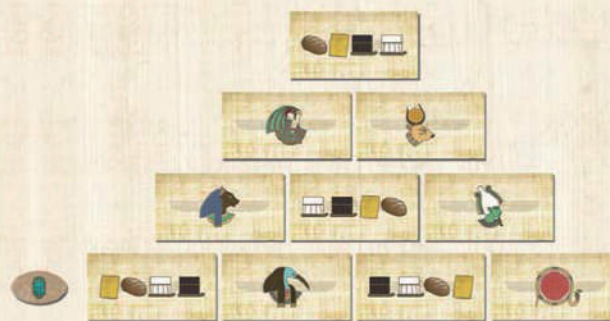
12. Keverd össze és véletlenszerűen válassz ki 3 kezdőkártyát. Ezek közül vegyél ki magadnak 2 kezdőkártyát.

- Botankhamun nem használ kezdőkártyákat, és nem kap kezdő erőforrásokat sem.
- Botankhamun mindig a fordulosorrendben elsőként kezdi a játékot.
- Botankhamun véletlenszerűen kiválasztja vagy az arany vagy az írnok sorskártyát (anélkül, hogy megkapná a jutalmat).

## TOVÁBBI ELŐKÉSZÍTÉS

- Helyezd le Botankhamun egyik szobrát, mintha egy isten tiszteletére építette volna fel abban a szakaszba, ami megfelel egy Hórusz  akciónak.

- Keverd össze mind a 10 Botankhamun akciólapkát, és rendezd el egy képpel felfelé lévő piramisalakba (4 lapka lesz az alapja), az előrehaladásjelölővel a piramis alapjától balra, az alábbiak szerint.





- Helyezd a súlymérték-jelölőt Botankhamun akciólapkái mellé, később szükséged lesz rá.


## A NEHÉZSÉG BEÁLLÍTÁSA

A fenti lépések egy **könnyű** kihívás előkészítését mutatják. Azonban az alábbi lépéseket követve növelheted a nehézséget:

• **Közepes kihívásnál Botankhamun a következőkkel kezdi a játékot:**

- egy épülettel a  kenyérmanufaktúra helyen,
- egy épülettel a  gránitbánya helyen, és
- egy oszloppal a templomkomplexum középső helyén. (Húzz az alapjának véletlenszerűen egy oszloplapkát a halom tetejéről.)

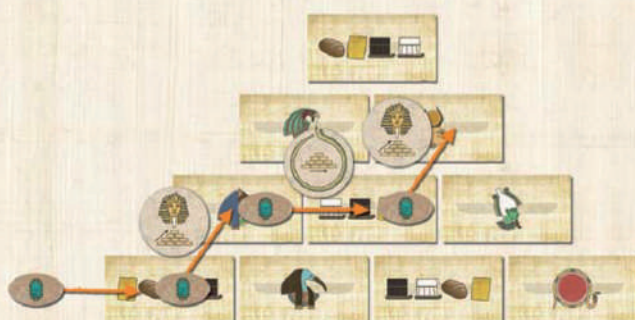
• **Nehéz kihívásnál - a közepes nehézséggel járó (fenti) előnyök mellett - Botankhamun a következővel kezdi a játékot:**



- egy isten tiszteletére épített szoborral abban a szakaszban, ami megfelel egy Hórusz  akciónak.

**Megjegyzés:** További nehezítésként, a nehézségi szinttől függetlenül, próbáld meg 2 véletlenszerűen húzott kezdőkártyával kezdeni a játékot, ahelyett, hogy 2-t választanál a 3-ból.



## BOTANKHAMUN FORDULÓJA



- Ha az előrehaladásjelölő a piramis alapjától balra helyezkedik el:
  - Mozdasd az előrehaladásjelölőt a bal alsó sarokra és oldd meg a hatását.
- Ellenkező esetben dobd fel a súlymérték-jelölőt (mint egy érmét):
  - Ha az eredmény , akkor mozdasd az előrehaladásjelölőt a jobb felső szomszédos lapkára (a felette lévő sorban), és oldd meg annak a hatását.
  - Ha az eredmény , akkor mozdasd az előrehaladásjelölőt a jobb oldalán lévő szomszédos lapkára (ugyanabban a sorban), és oldd meg annak a hatását.

### EGY AKCIÓLAPKA HATÁSÁNAK MEGOLDÁSA

Az akciólapkától függetlenül a végeredmény mindig ugyanaz: Botankhamun pontosan egy kockát vesz el, és egy istenakciót hajt végre annak a szakasznak megfelelően, ahonnan a kockát elvette.

**Megjegyzés:** Botankhamun kockáit tedd az akciólapkák mellé. A Maat-fázisban visszakerülnek a szokásos módon.

Botankhamun a végrehajtott akciókhoz társított költségeket soha nem fizeti ki.  
Botankhamun soha nem hajtja végre az erőforrások termelése akciót.  
Botankhamun soha nem kap semmilyen erőforrást vagy hitjelölőt, csak írnot.  
**Megjegyzés:** Ha Botankhamun egy olyan akciót hajt végre, amely eredménye miatt normál esetben az előkészítés során felhelyezett aranyat kapná meg, ehelyett csak dobd el az aranyat.

## ISTEN AKCIÓLAPKA



Botankhamun a jelzett istenakció szakaszából a legmagasabb értékű tiszta vagy szennyezett kockát vesz el.

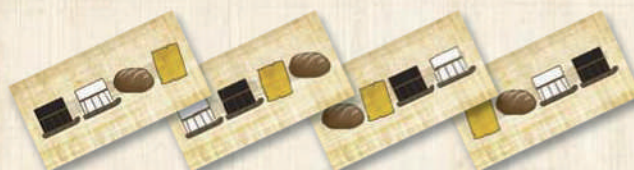
**Ha a legmagasabb értéknél döntetlen lenne,** Botankhamun egy tiszta kockát vesz el, ha lehetséges.

**Ha még így is döntetlen lenne,** véletlenszerűen választ közülük.

**Megjegyzés:** Ha a megfelelő szakaszban nincs kocka, vagy ha az adott szakaszban minden kocka tiltott, akkor lépj a következő szakaszra, az óramutató járásával ellentétes irányba, amíg egy lehetséges választás végre nem hajtható.

Miután elvett egy kockát, Botankhamun végrehajtja az istenakciót annak a szakasznak megfelelően, ahonnan a kockát elvette.

## ERŐFORRÁSLAPKA



Botankhamun elveszi a legmagasabb értékű tiszta vagy szennyezett kockát, ami a lapkán ábrázolt első erőforrásnak (színben) megfelel.

**Ha a legmagasabb értéknél döntetlen lenne,** Botankhamun egy olyan szakaszból vesz el egy kockát, ahol szobra van, ha lehetséges. (Ellenkező esetben, ha egy kocka sem található olyan szakaszokban, ahol szobra van, akkor véletlenszerűen vesz el egy kockát.)

**Ha még így is döntetlen lenne,** Botankhamun azt vesz el, amelyik a magasabb számú Hórusz-bónuszt biztosítja.

**Megjegyzés:** Ha ebben a színben nincs kocka, folytasd a lapkán ábrázolt következő erőforrással, amíg egy lehetséges választás végre nem hajtható.

**Megjegyzés:** Abban a rendkívül valószínűtlen esetben, amikor csak szürke kockák állnak rendelkezésre, Botankhamun közülük a legmagasabb értékű szürke kockát vesz el, a szokásos módon eldöntve a döntetleneket.

Miután elvett egy kockát, Botankhamun végrehajtja az istenakciót annak a szakasznak megfelelően, ahonnan a kockát elvette.



## BOTANKHAMUN AKCIÓK

Ne feledd, hogy Botankhamunnak soha nem kell kifizetnie a végrehajtott akciókhoz kapcsolódó költségeket.

### HÓRUSZ – ISTENAKCIÓ



#### Szobor építése egy isten tiszteletére:

Botankhamun első választása az, hogy egy szobrot épít fel egy isten tiszteletére (megfelelve a kocka értékének, a szokásos módon).

#### Egyébként:






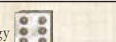
**Ha a megfelelő szoborhely már foglalt,** Botankhamun ehelyett felépít egy szobrot az emberek számára. A manufaktúrák vagy bányák feletti építéssel kezdve, Botankhamun azt a helyet választja, amelyiknek a legnagyobb hatása van a négy körzet ellenőrzésére. **Döntetlen esetén** véletlenszerűen válassz közülük.

**Ha már mind a műhely-, mind a bánya-szoborhelyek foglaltak, vagy egyik hely sem befolyásolná a körzetek ellenőrzését,** Botankhamun ehelyett a templomkomplexumnál épít szobrot, és azt a helyet választja, amelyiknél több oszlopa áll egyvonalban. **Döntetlen esetén,** véletlenszerűen válassz közülük. Ezután Botankhamun minden oszlopa után 3 győzelmi pontot kap ugyanabban a sorban vagy oszlopban, a szokásos módon.

**Ha már a templomkomplexum mindkét szoborhelye foglalt,** Botankhamun 3 győzelmi pontot kap.

#### Botankhamun Hórusz-bónuszok

Ákárcsak egy normál, 2-fős játékban, a szoborbónuszok akkor kerülnek kiosztásra, amikor valamelyik játékos - Botankhamun vagy te - elvégzi a megfelelő akciót. Azonban, míg a te Hórusz-bónuszaid változatlanok maradnak, Botankhamun az alábbi táblázat szerint bónuszt kap a Hórusz-bónuszlapka pozíciója alapján.

 vagy 	1 írnok
 vagy 	1 győzelmi pont
 vagy 	1 írnok és 1 győzelmi pont

## RÉ – ISTENAKCIÓ



Botankhamun egy oszlopot állít fel a templomkomplexumon belül, és kiválasztja az oszloplapkát, amely megfelel a kockája értékének. Anélkül, hogy megváltoztatná a lapka tájolását, Botankhamun egy olyan üres helyre teszi a lapkát a templomkomplexumon belül, ahol a legtöbb pontot kapja utána:

- Épületenként 1 győzelmi pontot kap a tulajdonosától függetlenül, ugyanabban a sorban vagy oszlopban.
- Színétől függetlenül 1 győzelmi pontot kap a szomszédos élek után.
- 1, 2 vagy 3 győzelmi pontot kap a hely után, ahonnan az oszloplapkát elvette.
- Figyelmen kívül hagy minden, az oszloplapka által lefedett jutalmat.
- Figyelmen kívül hagy minden, az oszloplapkára nyomtatott képességet.

**Ha több helyen is ugyanannyi győzelmi pontot szerezne,** dönts egy olyan sor/oszlop javára, ahol van egy épülete.

**Ha még mindig döntetlen lenne,** dönts egy olyan hely javára, amely nincs a templomkomplexum élénél.

**Ha még maradtak egyaránt lehetséges helyek,** válassz véletlenszerűen közülük.

## HATHOR – ISTENAKCIÓ



Botankhamun a templomkomplexum köré épít fel egy épületet, győzelmi pontokat kap és a szokásos módon halad előre a népszerűségjelzőjével.

**Megjegyzés:** Botankhamun nem kap semmilyen erőforrást vagy hitjelölőt.

Botankhamun azt a helyet választja, ahol oszlopai után azonnal a legtöbb győzelmi pontot kapja.

**Ha döntetlen lenne,** véletlenszerűen válassz közülük.



## BÁSZTET – ISTENAKCIÓ



Botankhamun a szokásos módon előre halad boldogságjelzőjével. Ha ezt az akciót egy 1-4 értékű kockával hajtja végre, akkor a szokásos módon az írkokokat is megkapja.

Botankhamun egyszerre egy lépést téve halad előre a boldogságjelzővel.

**Ha a boldogságjelzője bármikor túlhaladna a népeségjelzőjén,** akkor Botankhamun helyette a népeségjelzőjével halad előre.

**Megjegyzés:** Botankhamun figyelmen kívül hagy minden lakosságsávrá nyomtatott jutalmat.

## THOTH – ISTENAKCIÓ



Botankhamun 1, 2 vagy 3 kártyát vesz el, az elvett kocka értékének megfelelően.

Botankhamun a következő prioritással veszi a kártyákat: Rendeletek > Technológiák > Áldások. A lehető legmagasabban lévő részből választja ki a kártyákat.

**Ha több azonos típusú kártya is van ott,** akkor Botankhamun először (a részen belül) a bal szélső kártyát veszi el.

**Megjegyzés:** Botankhamun figyelmen kívül hagyja minden kártya hatását, és az összeset egy pakliban tartja a saját játékos területén.

## OZIRISZ – ISTENAKCIÓ



Botankhamun felépít egy épületet, de emiatt a boldogsága semmiképpen nem csökken.

A kocka **értéke** határozza meg a **sort**, a szokásos módon, míg a kocka **színe** határozza meg az épület **szerepét**:

- Sárga = Papyrusz-manufaktúra
- Barna = Kenyér-manufaktúra
- Fehér = Mész-kőbánya

- Fekete = Gránitbánya
- Szürke = Botankhamun azt a körzetet fogja kiválasztani, amely a legkevesebb épületet tartalmazza. (Döntetlen esetén a bal szélső kerületet választja.)

**Ha a hely már foglalt,** Botankhamun az épületet a következő jobbra lévő helyre helyezi, ha szükséges, előlről kezdve. (Papyrus → Kenyér → Mész-kő → Gránit → Papyrusz...)

**Ha már minden hely foglalt az egész sorban,** Botankhamun az épületet a felette lévő sorba helyezi, ha szükséges, előlről kezdve (6 → 5 → 4 → 3 → 2 → 1 → 6 ...). Tehát, ha az új sorban a kívánt hely már foglalt, kövesd a fenti eljárást, folytatva a magasabb sorokkal, ha szükséges.

**Megjegyzés:** Botankhamun figyelmen kívül hagy minden erőforrást és termelésnövekedését.

## MAAT-FÁZIS

A Maat-fázis során Botankhamun egyensúlyának állandó értéke van, amit le kell győzned ahhoz, hogy első lehess a fordulósorrendben.

- Első Maat-fázisban: +3
- Második Maat-fázisban: +2
- Harmadik és negyedik Maat-fázisban: +1

**Botankhamun Ankh-értéke mindig 4.**

**Ha Botankhamun lesz az első a fordulósorrendben,** véletlenszerűen kiválasztja az arany vagy az írkok sorskártyát (anélkül, hogy megkapná a jutalmat).

**Ellenkező esetben** szabadon kiválaszthatod a négy sorskártya bármelyikét.

**Hacsak nem ez volt a játék negyedik és egyben utolsó Maat-fázisa,** mind a 10 Botankhamun akciólapkát keverd össze, és hozz létre egy új piramist, visszarakva az előrehaladásjelölőt a piramis alapjától balra.



## PONTOZÁS

**Megjegyzés:** *A végső pontszámod kiszámításának módjában nincs változás.*

Botankhamun a következő területek után kap pontokat a szokásos szabályok szerint:

1. Az Ozirisz akcióterület négy erőforrás-körzete.
2. A templomkomplexumhoz kapcsolódó épületek, szobrok és oszlopok.
3. A felépített szobrok száma.
4. A boldogságjelző helyzete.

A kártyák után a következőképpen kap pontokat:

5. Minden **áldás** után 2 győzelmi pontot kap, majd **eldobja**.
6. Minden **technológia** után 2 győzelmi pontot kap, majd **megtartja**.

**Megjegyzés:** *Tehát, az első pontozás előtt megszerzett bármelyik technológia összesen 4 győzelmi pontot fog érni.*

Botankhamun nem kap győzelmi pontokat a termelészávok vagy a felépített épületek száma után. A pontozás során a kenyereket sem kell kifizetnie.

### Ha ez volt a második és utolsó pontozás:

Botankhamun a fordulósorrend-sávon lévő Maat-jelzőjének pozíciója alapján a szokásos módon kap pontokat.

Csak Botankhamunnak járó különleges pontozás:

1. Minden **rendelet** után **4 győzelmi pontot** kap.

**Megjegyzés:** *Botankhamun a rendeletek bármilyen szimbólumkorlátozását figyelmen kívül hagyja.*

2. Minden **két írnok** után **1 győzelmi pontot** kap.

A kihívás további növelése érdekében, Botankhamun rendelenként kapjon 8 győzelmi pontot.

## KÉSZÍTŐK

### Tekhenu: Obelisk of the Sun

**Játéktervezés:** Daniele Tascini és Dávid Turczi

**Egyszemélyes mód:** Dávid Turczi Nick Shaw-al

**Játékfejlesztés:** Andrei Novac, Blazej Kubacki, Malgorzata Mitura, Rainer Ahlfors

**Művészeti vezetés:** Kuba Polkowski

**Illusztrációk:** Jakub Fajtanowski, Michal Dlugaj, Aleksander Zawada

**Grafikai tervezés és DTP:** Zbigniew Umgelter

**Szabálykönyv DTP:** Agnieszka Kopera

**Szabálykönyv:** Dávid Turczi, Rainer Ahlfors, Blazej Kubacki, Malgorzata Mitura

**Szabálykönyv-szerkesztés:** Christi Kropf, Emanuela és Robert Pratt

### Board and Dice

**Ügyvezető igazgató:** Andrei Novac

**Marketing vezető:** Filip Glowacz

**Értékesítési vezető:** Ireneusz Huszcza

**Fejlesztési vezető:** Blazej Kubacki

© 2020 Board & Dice. Minden jog fenntartva.

További információk a Tekhenu: Obelisk of the Sun játékról itt található:

[WWW.BOARDANDDICE.COM](http://WWW.BOARDANDDICE.COM)

Hiányzó vagy sérült alkatrészek: Bár nagy gondot fordítunk arra, hogy a játékd teljes legyen, a gyártási hibák miatt továbbra is lehetnek hiányzó vagy sérült alkatrészek. Ha ez történne, kérjük, lépj kapcsolatba velünk, hogy a pótlásokat - őszi bocsánatkérésünkkel együtt - gyorsan megkapd.

Ügyfélszolgálat: <https://boardanddice.com/customer-support/>

**Magyar fordította:** Hipszki László (2020.11-12.) v1.0b

**Szerkesztette:** Föhrétz Csaba

Daniele köszönetet szeretne mondani Paolónak és Askának a játékesztelésért, és külön köszönet jár örökké hűséges játékesztelőinek: Daniel, Federico és Antonio.

Dávid köszönetet szeretne mondani Noralie-nek segítségéért, támogatásáért és az összes játék folyamatos megnyeréséért. További köszönet jár a Board & Dice csapatának a játék megjelenítéséért tett gyors és határozott cselekedeteikért.

A tervező és a Board & Dice köszönetet szeretne mondani a következőknek a játékesztelésért, tanácsokért és visszajelzéseikért: Aleksander Malecki, Alex Johnson, Anita Sokolowska, Anna Czarnacka, Bartosz Folta, Ben Hodson, Benjamin Seipert, Casey Diane, Derek Johnson, Iwona Jaworowska, Jakub Opalach, Jan Luszczycki, Jimmy Durden, John Albertson, Kieran Symington, Kinga Slusarczyńska., Krzysztof Jurzysta, Lukasz Juras, Lukasz Wlodarczyk, Mateusz Pasek, McKenna Aikens, Michal Janowski, Nick Shaw, Richard Ámann, Rick Maloy, Robert Plesowicz, Tommy Aikens és Viktor Péter.

Külön köszönet John Albertsonnak felbecsülhetetlen értékű egyszemélyes játékeszteléséért.



# FÜGGELÉK

## OSZLOPLAPKÁK

**Megjegyzés:** Számos oszloplapkának nincsen különleges képessége. Ezek az oszloplapkák nem biztosítanak semmilyen további hatást lehelyezésükkor, függetlenül az obeliszkekerek helyzetétől.

Lapka ID	Napos/ Árnyékos/ Sötét	Képesség
P01	Napos	Kapsz 3 népességet. (Nézd meg az <i>Üres részek a kártyapiac</i> a 18. oldalon)
P02	Sötét	Kapsz 1 írnot
P03	Árnyékos	Kapsz 2 boldogságot.
P04	Napos	Kapsz 1 további győzelmi pontot minden olyan élért (az oszloplapkán), amely illik egy szomszédos oszloplapka vagy a templomkomplexum élének színéhez.
P05	Sötét	Kapsz 1 további győzelmi pontot minden olyan élért (az oszloplapkán), amely illik egy szomszédos oszloplapka vagy a templomkomplexum élének színéhez.
P06	Árnyékos	Kapsz egy további győzelmi pontot épületenként (a szobrokért nem), <b>amelyek</b> bármelyik játékoshoz tartozhatnak, ugyanabban a sorban és oszlopban.
P07	Napos	Kapsz 1 győzelmi pontot.
P08	Árnyékos	Kapsz 1 győzelmi pontot.
P09	Sötét	Kapsz 1 győzelmi pontot.
P10	Sötét	Hajts végre egy Thoth istenakciót, hogy húzz egy kártyát, mintha egy 1-es értékű kockát vettél volna el.
P11	Napos	Hajts végre egy Thoth istenakciót, hogy húzz egy kártyát, mintha egy 1-es értékű kockát vettél volna el.

Lapka ID	Napos/ Árnyékos/ Sötét	Képesség
P12	Árnyékos	Hajts végre egy Hórusz istenakciót, hogy felépíts egy szobrot, mintha egy 1-es, 2-es vagy 3-as értékű kockát vettél volna el. <b>Megjegyzés:</b> Az akció költségét továbbra is a szokásos módon ki kell fizetned.
P13	Napos	Húzz és tarts meg 1 rendeletkártyát a pakli tetejéről.
P14	Sötét	Húzz és tarts meg 1 rendeletkártyát a pakli tetejéről.
P15	Árnyékos	Hajts végre egy Ozirisz istenakciót, hogy felépíts egy épületet, mintha egy 3-as értékű kockát vettél volna el. <b>Megjegyzés:</b> Az 1 boldogságot még mindig el kell veszítened a szokásos módon.
P16	Árnyékos	Kapsz 2 aranyat.
P17	Napos	Kapsz 2 aranyat.
P18	Sötét	Kapsz 2 aranyat.
P19	Napos	Duplán kapod meg az oszloplapka által lefedett helyen látható jutalmat (csak az erőforrásokat és a hitet).
P20	Árnyékos	Duplán kapod meg az oszloplapka által lefedett helyen látható jutalmat (csak az erőforrásokat és a hitet).
P21	Sötét	Duplán kapod meg az oszloplapka által lefedett helyen látható jutalmat (csak az erőforrásokat és a hitet).
P22-27	-	Nincs hatás.



## KEZDŐKÁRTYÁK



Kártya ID	Hatás
S01	Kezdeményezésérték: 1. Hajts végre egy Ozirisz istenakciót, hogy felépíts egy épületet, mintha egy 5-ös értékű kockát vettél volna el. Nem veszítesz miatta boldogságot.
S02	Kezdeményezésérték: 2. Hajts végre egy Ozirisz istenakciót, hogy felépíts egy épületet (csak mészkő- vagy gránitbányát), mintha egy 3-as értékű kockát vettél volna el. Nem veszítesz miatta boldogságot.
S03	Kezdeményezésérték: 3. Hajts végre egy Ozirisz istenakciót, hogy felépíts egy épületet (csak papirusz- vagy kenyérmanufaktúrát), mintha egy 3-as értékű kockát vettél volna el. Nem veszítesz miatta boldogságot.
S04	Kezdeményezésérték: 4. Kapsz 5 bármilyen erőforrást (kivéve aranyat).
S05	Kezdeményezésérték: 5. Húzz 2 technológiakártyát a pakli tetejéről. Az egyiket tartsd meg, a másik kártyát keverd vissza a pakliba.
S06	Kezdeményezésérték: 6. Húzz 2 áldáskártyát a pakli tetejéről. Az egyiket tartsd meg, a másik kártyát keverd vissza a pakliba.
S07	Kezdeményezésérték: 7. Kapsz 2 írnokot és 1 aranyat.
S08	Kezdeményezésérték: 8. Kapsz 1 papiruszt, 1 kenyeret, 1 mészkövet és 1 gránitot.
S09	Kezdeményezésérték: 9. Kapsz összesen 3 mészkövet és gránitot, bármilyen kombinációban.
S10	Kezdeményezésérték: 10. Kapsz összesen 3 kenyeret és papiruszt, bármilyen kombinációban.
S11	Kezdeményezésérték: 11. Kapsz 3 népességet és 2 boldogságot.
S12	Kezdeményezésérték: 12. Kapsz 2 aranyat.

## SORSKÁRTYÁK



Kártya ID	Hatás
A01	Ankh-érték: 0. Kapsz 1 írnokot.
A02	Ankh-érték: 1. Kapsz 1 aranyat.
A03	Ankh-érték: 2. Kapsz 1 népességet vagy 1 boldogságot. (Lásd Üres részek a kártyapiacot a 18. oldalon.)
A04	Ankh-érték: 3. Kapsz 1 hitet.

## RENDELETKÁRTYÁK












A rendeletek lehetővé teszik számodra, hogy a játék végén győzelmi pontokat szerezz a saját javaidért.

Kártya ID	Szimbólum	Hatás
D01		Kapsz 3-3 győzelmi pontot a játékban lévő technológiakártyáid után.
D02		Kapsz 4-4 győzelmi pontot egyedi rendeletszimbólumaid után, beleértve ezt is.
D03		Fizess 2 aranyat, hogy másodszor is leponozd egy másik rendletedet.*
D04		Kapsz 4-4 győzelmi pontot a ▲-ek után, amit a népességjelződ elért. <b>Megjegyzés:</b> Ezek a szimbólumok nem adódnak össze. Csak a legtöbb ▲ számát, amit a jelző elért. <b>Különleges:</b> 1 erőforrást kell fizetned minden ▲ után, amelyet le kívánsz pontozni ilyen módon. Ha nem tudsz, vagy úgy döntesz, hogy nem akarsz fizetni, akkor nem kaphatsz pontokat azon ▲ után. Ha nálad van a D08-as rendelet is, először a D04-est pontozd le!

\*A D03-as rendelet a tervezők hivatalos közleménye szerint kikerült a játékból!



Kártya ID	Szimbólum	Hatás
D05		Kapsz 4-4 győzelmi pontot a ▲ -ek után, amit a boldogságjelződ elért. <b>Megjegyzés:</b> Ezek a szimbólumok nem adódnak össze. Csak a legtöbb ▲ számít, amit a jelző elért.
D06		Annyi győzelmi pontot kapsz, ami megegyezik a boldogságjelződ és a lakosságávon a legalacsonyabban lévő boldogságjelző pozíciójának különbségével.
D07		Kapsz 3-3 győzelmi pontot a megmaradt írnokaid után. (FAQ: Max. 21-et.)
D08		Kapsz 2-2 győzelmi pontot a megmaradt aranyaid után. Kapsz 1-1 győzelmi pontot a megmaradt papiruszaid, kenyereid, mészköveid és gránitjaid után. <b>Különleges:</b> Maximum 20 győzelmi pontot szerezhetsz ezzel a rendelettel. Ha nálad van a D04-es rendelet is, először a D04-est pontozd le!
D09		Kapsz 3-3 győzelmi pontot az Ozirisz akcióterületen felépített bányáid (mészkő és gránit) után.
D10		Kapsz 3-3 győzelmi pontot az Ozirisz akcióterületen felépített manufaktúráid (papirusz és kenyér) után.
D11		Kapsz 2-2 győzelmi pontot az Ozirisz akcióterületen felépített épületeid - akár manufaktúra (papirusz és kenyér), akár bánya (mészkő és gránit) - után.
D12		Kapsz 3-3 győzelmi pontot a templomkomplexum körül felépített épületeid után.
D13		Kapsz 3-3 győzelmi pontot a templomkomplexumban felállított oszlopaid után.
D14		Kapsz 2-2 győzelmi pontot a felépített szobraid után (akár egy isten dicsőségére akár az emberek számára). Kapsz 2-2 győzelmi pontot a templomkomplexum körül felépített épületeid után.

Kártya ID	Szimbólum	Hatás
D15		Kapsz 2-2 győzelmi pontot a templomkomplexumban felállított oszlopaid után. Kapsz 2-2 győzelmi pontot a templomkomplexum körül felépített épületeid után.
D16		Kapsz 4-4 győzelmi pontot egy isten dicsőségére felépített szobraid után.
D17		Kapsz 2-2 győzelmi pontot a felépített szobraid után (akár egy isten dicsőségére akár az emberek számára). Kapsz 2-2 győzelmi pontot a templomkomplexumban felállított oszlopaid után.
D18		Kapsz 3-3 győzelmi pontot a felépített szobraid után (akár egy isten dicsőségére akár az emberek számára).
D19		Kapsz 5-5 győzelmi pontot az emberek számára felépített szobraid után.
D20		Kapsz 10 győzelmi pontot, ha a Maat-jelződ első a fordulósorrendben. Kapsz 5 győzelmi pontot, ha a Maat-jelződ második a fordulósorrendben. <b>Különleges:</b> Csak 3 vagy több játékos esetén használható.
D21		Kapsz 1-1 győzelmi pontot a felépített épületeid (akár az Ozirisz akcióterületen akár a templomkomplexum körül) után, vagyis amelyek nincsenek már a játékosabládon.
D22		Annyi győzelmi pontot kapsz, amely megegyezik a tiszta kockáid összértékének felével (felfelé kerekítve).
D23		A végső pontozás előtt, hajtsd végre bármelyik akciót úgy, mintha lenne egy bármilyen értékű kockád, az akcióhoz kapcsolódó erőforrások kifizetése nélkül. <b>Megjegyzés:</b> Ehhez az akcióhoz nem kell kocka, és nem befolyásolja a mérleged egyensúlyát.
D24		Pontozd le a templomkomplexumot még egyszer (csak a saját épületeidet és oszlopaidat).



## ÁLDÁSKÁRTYÁK



Az áldások erőteljes, egyszer használatos hatásokat biztosítanak. Több áldást is aktiválhatsz egyszerre. Hatásuk összeadódik egymással, valamint a megfelelő technológiai előnyökkel szintén.

Kártya ID	Hatás
B01	Játszd ki, amikor egy erőforrások termelése akciót hajtasz végre: Kapsz 4 mészkövet.
B02	Játszd ki, amikor egy erőforrások termelése akciót hajtasz végre: Kapsz 4 gránitot.
B03	Játszd ki, amikor egy erőforrások termelése akciót hajtasz végre: Kapsz 4 kenyeret.
B04	Játszd ki, amikor egy erőforrások termelése akciót hajtasz végre: Kapsz 4 papiruszt.
B05	Játszd ki, amikor egy erőforrások termelése akciót hajtasz végre: Kapsz 3 aranyat.
B06	Játszd ki, amikor egy erőforrások termelése akciót hajtasz végre: Kapsz 2 írnokot.
B07, B08	Játszd ki bármikor a fordulóban: Kapsz 3 népességet vagy 3 boldogságot. (Nézd meg az <i>Üres részek a kártyapiacot</i> a 18. oldalon.)
B09, B10	Játszd ki, amikor elveszel egy kockát: Forgasd át a kockát tetszőleges értékre.
B11, B12	Játszd ki, amikor elveszel egy kockát: Kezeld úgy a kockát, mintha más színű lenne. (Ez lehetővé tenné, hogy egy tiltott kockát úgy kezelj, mintha tiszta vagy szennyezett lenne, vagy egy másik erőforrás termelését tenné lehetővé, hogy csak néhány példát említsünk.) Ezenkívül még a kocka értékét fel- vagy lefelé is módosíthatod 1-el.
B13, B14	Játszd ki, amikor egy Ré vagy Hórusz istenakciót hajtasz végre: Nem kell kifizetned az ehhez az akcióhoz kapcsolódó mészkő- vagy gránitköltségeket.
B15, B16	Játszd ki, amikor egy Bászdet vagy Hathor istenakciót hajtasz végre: Nem kell kifizetned az ehhez az akcióhoz kapcsolódó papirusz- vagy kenyérköltségeket.

Kártya ID	Hatás
B17, B18	Játszd ki, amikor elveszel egy kockát: Extra akcióként költs el egy írnokot egy olyan szakaszhoz kapcsolódó istenakció végrehajtására, amely szomszédos azzal a szakasszal, ahonnan a kockát elvetted. <b>Megjegyzés:</b> <i>A szomszédos akció ugyanazt a kockát és értéket használja, amit a normál akció, és nem befolyásolja a mérleged egyensúlyát.</i> <b>Különleges:</b> A normál és az extra akciót bármilyen sorrendben végrehajthatod. A normál akciód lehet akár egy istenakció, akár egy erőforrások termelése is. Az extra akciónak azonban egy istenakciónak kell lennie.
B19, B20	Játszd ki, amikor elveszel egy kockát: Extra akcióként csökkentsd a boldogságod és népességed 1-el, hogy végrehajtsd annak a szakasznak az istenakcióját, amely szemben van azzal a szakasszal, ahonnan a kockát elvetted. A következő szakaszok vannak szemben egymással: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hórusz és Bászdet</li> <li>• Ré és Thoth</li> <li>• Hathor és Ozirisz</li> </ul> <b>Megjegyzés:</b> <i>A szemben lévő akció ugyanazt a kockát és értéket használja, amit a normál akció, és nem befolyásolja a mérleged egyensúlyát.</i> <b>Különleges:</b> A normál és az extra akciót bármilyen sorrendben végrehajthatod. A normál akciód lehet akár egy istenakció, akár egy erőforrások termelése is. Az extra akciónak azonban egy istenakciónak kell lennie.
B21, B22	Játszd ki, amikor egy erőforrások termelése akciót hajtasz végre: Hajtsd végre az erőforrások termelése akciót kétszer, mindannyiszor megkapod az erőforrásokat és - adott esetben – a mértéktelenség miatti szennyezettséget is.
B23, B24	Játszd ki a fordulód elején: Ahelyett, hogy 2 írnokot költenél el, játszd ki ezt a kártyát, hogy egy Anubisz akciót hajtsd végre úgy, mintha két írnokot elköltöttél volna. (Még mindig el kell venned egy kockát, mivel ez nem számít extra akciónak.)



## TECHNOLÓGIAKÁRTYÁK



A technológiák folyamatos hatásokat biztosítanak. Hatásaik összeadódnak egymással, valamint minden általad aktivált áldással szintén.

Kártya ID	Hatás
T01	Valahányszor egy Ozirisz istenakciót hajtasz végre: Kapsz 2 győzelmi pontot.
T02	Valahányszor egy Ré istenakciót hajtasz végre: Kapsz 2 győzelmi pontot.
T03	Valahányszor egy Thot istenakciót hajtasz végre: Kapsz 2 győzelmi pontot.
T04	Valahányszor egy Hórusz istenakciót hajtasz végre: Kapsz 2 győzelmi pontot és 1 gránitot. <b>Megjegyzés:</b> <i>Megkaphatod a gránitot az akció elvégzése előtt.</i>
T05	Valahányszor egy Hathor istenakciót hajtasz végre: Kapsz további 2 győzelmi pontot (összesen 5-öt) a saját oszlopaidat tartalmazó helyek után.
T06	Valahányszor egy Básztet istenakciót hajtasz végre: Kapsz 2 győzelmi pontot, 1 népességet és 1 boldogságot. (Nézd meg az <i>Üres részek a kártyapiacot</i> a 18. oldalon.)
T07	Valahányszor kapsz egy Hórusz-bónuszt egy isten tiszteletére felépített szobrod után: Kapsz 1 gránitot.
T08	Valahányszor elveszel egy kockát: A tiltott kockát kezelheted úgy, mintha az tiszta vagy szennyezett lenne.
T09	Valahányszor oszlopot állítasz egy olyan oszloplapkára, amely képességgel rendelkezik: A képességet mindig aktiváld, az obeliszkkerék pozíciójától függetlenül.
T10	Használhatsz aranyat írkok helyett, és fordítva. Ha a fordulód során ezt legalább egyszer megteszed, kapsz 1 győzelmi pontot.
T11	Valahányszor végrehajtasz valamilyen akciót egy 1-es értékű kockával: kapsz 2 győzelmi pontot.
T12	Valahányszor egy erőforrások termelése akciót hajtasz végre: Kapsz 1 győzelmi pontot minden túltermelt erőforrásért.
T13	Valahányszor egy erőforrások termelése akciót hajtasz végre: Módosíthatod fel- vagy lefelé 1-el vagy 2-el egy kocka értékét. Ezenkívül, kapsz 1 ugyanolyan típusú erőforrást, mint amit termeltél. (Erre az extra erőforrásra nem vonatkoznak a túltermelés büntetései.)

Kártya ID	Hatás
T14	Valahányszor egy istenakciót hajtasz végre: Módosíthatod fel- vagy lefelé 1-el vagy 2-el egy kocka értékét.
T15	Minden Maat-fázis során: Kapsz további 2 hitet. Egy állandó 5-ös Ankh-értékkel rendelkezel.
T16	Minden Maat-fázis után: Ha a Maat-jelződ első a fordulósorrendben, kapsz 2 győzelmi pontot. Ha a Maat-jelződ utolsó a fordulósorrendben, kapsz 1 aranyat. <b>Különleges:</b> Csak 3 vagy több játékos esetén használható.
T17	Valahányszor egy erőforrások termelése akciót hajtasz végre, hogy kenyeret termelj: Kapsz 2 győzelmi pontot. A pontozás során: Nem kell semennyi kenyeret fizetned.
T18	Valahányszor egy tiszta kockát veszel el: Kapsz 1 győzelmi pontot.
T19	Valahányszor egy szennyezett kockát veszel el, hogy egy istenakciót hajts végre: Elkölthetsz 1 írkokot, hogy olyan erőforrást termelj, ami megfelel a kocka színének és értékének, mielőtt a normál akciód végrehajtanád.
T20	Valahányszor egy Thoth istenakciót hajtasz végre: Kapsz 1 papiruszt. <b>Megjegyzés:</b> <i>Megkaphatod a papiruszt az akció elvégzése előtt.</i>
T21	Valahányszor egy Hathor istenakciót hajtasz végre: Kapsz 1 kenyeret. <b>Megjegyzés:</b> <i>Megkaphatod a kenyeret az akció elvégzése előtt.</i>
T22	Használhatsz mészkövet gránit helyett, és fordítva. Ha a fordulód során ezt legalább egyszer megteszed, kapsz 1 győzelmi pontot.
T23	Valahányszor egy Anubisz akciót hajtasz végre: Kapsz 3 győzelmi pontot.
T24	Valahányszor kijátszol egy áldást: Kapsz 1 aranyat.



# GYORSSEGÉDLET

- 2 kör = 1 forgatás  
 2 forgatás = 1 Maat-fázis  
 2 Maat-fázis = 1 pontozás  
 2 pontozás = 1 játék

Napos					
Árnyékos					
Sötét					

## EGY JÁTÉKKÖR

- Vegyél el pontosan 1 tiszta vagy szennyezett kockát az obeliszkkerékéről (tiltott kockát ne).
- Helyezd a kockát a mérleged megfelelő oldalára.
- Végezz el egy akciót:
  - Istenakciót, ami megfelel annak a szakasznak, ahonnan a kockád elvetted, vagy
  - Erőforrások termelését a kockád színe alapján (a szürke kocka nem használható).

## FORGATÁS

Ha minden játékosnak pontosan 2 vagy 4 kocka van a játékos-tábláján:

- Forgasd el az obeliszket az óramutató járásával megegyező irányba egy szakasszal.
- Ha a játékosoknak 4 kockájuk van, azonnal végezz el egy **Maat-fázist**.
- A játékosok számával megegyezően rakj kockákat az árnyékos szakaszokba.
- Bizonyosodj meg arról, hogy a kockák a megfelelő sorba kerültek az obeliszkkerék körül.
- Kezdj egy új kört.

## MAAT-FÁZIS

Ha minden játékosnak 4 kocka van a játékos-tábláján:

- Határozd meg a mérleged **egyensúlyát**.
- A hitet használva egyenlítsd ki az **egyensúlyhiányt**.
- Állítsd be a Maat-jelzőt, hogy az egyensúlyt tükrözze.
- Veszi a győzelmi pontokat a mértéktelen szennyezettségért.
- Határozd meg az új játékosrendet a Maat-jelző pozíciója alapján, az Ankh-értékkel döntve el a döntetleneket.
- Ha az obeliszkkerék a legalacsonyabb számú, még játékban lévő pontozásjelzőre mutat, azonnal hajtsatok végre egy pontozást.
- Tisztítsátok meg a játékos-táblákon lévő mérlegeket, és rakjátok vissza a hitjelölőket.

- Helyezd vissza az összes sorskártyát az asztal közepére. Fordulósorrendben válasszatok újakat.
- Folytasd a forgatás 3. lépésével.

## PONTOZÁS

- Pontozzatok le az Ozirisz akcióterület négy erőforrás-körzetét.
- Pontozzatok le a templomkomplexumot:
  - Minden **épület és szobor** után 1 győzelmi pontot kaptok
  - Minden **oszlop** után 1-1 győzelmi pontot kaptok minden ugyanabban a sorban és oszlopban lévő (a játékoshoz tartozó) épület és szobor után.
- Kaptok 1/3/6/10/15/21 győzelmi pontot az 1/2/3/4/5/6 felépített **szobrotok után**.
- Kaptok 3 győzelmi pontot a boldogságjelződdel elért minden után.
- Kaptok 2 győzelmi pontot minden „6”-os pozícióban lévő termelésjelzőtök után.
- Megkapjátok az épületsorotokon látható győzelmi pontok összegét.
- Fizessétek ki az épületsorotokon látható kenyérmennyiség összegét, elvesztve 3 győzelmi pontot minden meg nem fizetett kenyérért.

## A PONTOZÁS UTÁN ...

Távolítsd el a pontozásjelzőt a játékos-tábláról.

### Ha ez volt a második és végső pontozás:

- Legfeljebb 3** különböző típusú rendelet pontozható le.
- Kapsz 3 győzelmi pontot, ha te vagy az első a fordulósorrendben.
- 3- vagy 4 játékos esetén kapsz 2 győzelmi pontot, ha te vagy a második a fordulósorrendben.
- A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyer! A döntetleneket a legtöbb írnok nyeri, majd az a játékos, aki előrébb áll a fordulósorrendben.

### Egyébként:

Folytasd a jelenlegi Maat-fázis folyamatát a 7. lépéssel.