

Pharaon

Kind der Pharaonen, wie deine Brüder und Schwestern musst auch du dich von Geburt an auf das Leben nach dem Tode vorbereiten. Du hast ein Leben lang Zeit, dich für diese letzte Reise bereit zu machen: Nutze dafür das Rad der Zeit zu deinem Vorteil. Am Ende deines Lebens wird vor Anubis dein Herz in die Waagschale gelegt ... Bist du würdig?

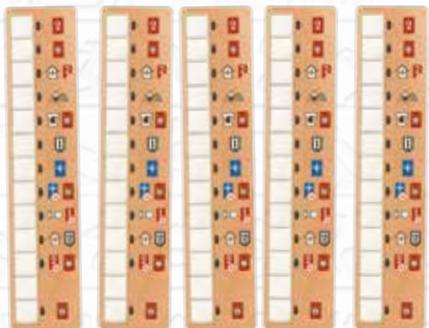


Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an:
<https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

Hinweis: Der folgende Aufbau und die Abbildungen gelten für Partien mit 3-5 Spielern. Die erforderlichen Anpassungen für 2 Spieler oder für den Solo-Modus werden auf Seite 8 beschrieben.

Die **5 Verräterleisten** werden nur im Solo-Modus verwendet (siehe Seite 8).



2 Rad der Zeit einsetzen

Setzt das **Rad der Zeit** in die Mitte des Spielplans, so dass es die Göttertafeln zusammenhält. Achte darauf, dass der obere Teil des Rades frei drehbar ist (der Spielplan sich aber nicht mitbewegen kann). Richtet das Rad so aus, dass **je 4 Aktionsfelder auf 1 Göttertafel zeigen** (wie im Bild). Welche Felder das sind, ist zu Spielbeginn nicht wichtig.

1 Göttertafeln auslegen

Baut die Grundform des Spielplans, indem ihr die **5 Göttertafeln** in einer zufälligen Reihenfolge zu einem Kreis zusammenlegt. Legt dann den Richtungsmarker mit einer zufälligen Seite nach oben daneben aus.



11 Bevor es losgeht

Beginnt beim Spieler **rechts** vom **Startspieler**. Gegen den Uhrzeigersinn führt jeder Spieler die folgenden **3 Schritte** durch:

1. **Ziehe 2 Beamtenkarten.** Wähle 1 davon, die du offen vor dir auslegst. Schiebe die andere zurück unter den Stapel der Beamtenkarten.
2. **Wähle 1 Kanope** unterhalb der Pyramide. Nimm dir die darauf abgebildeten Ressourcen aus dem allgemeinen Vorrat und wirf die Kanope dann auf den Ablagestapel.
3. Nimm dir **2 Silber** aus dem Vorrat.

Nachdem auch der Startspieler diese 3 Schritte durchgeführt hat, füllt die **Auslage der Kanopen** wieder vom Nachziehstapel auf und mischt noch einmal die Beamtenkarten.

Jetzt kann es losgehen!

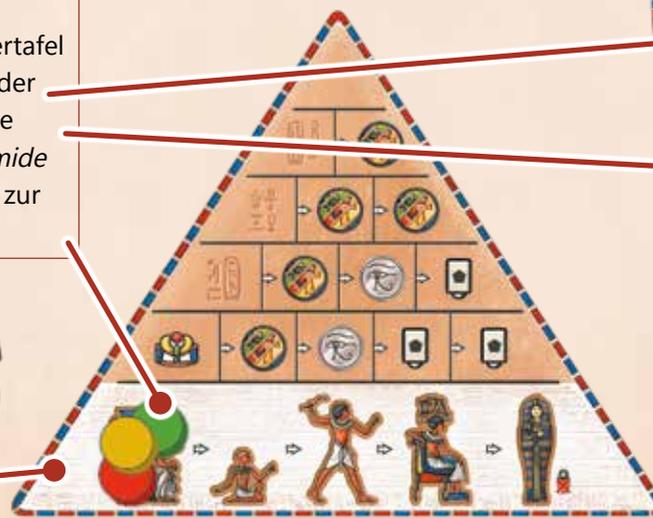
10 Startspieler bestimmen

Bestimmt zufällig einen **Startspieler** (vielleicht derjenige, der dem Totengott *Anubis* am ähnlichsten sieht?) und gebt ihm das **Startspieler-Siegel**.



9 Scheiben und Quader platzieren

Jeder Spieler platziert **1** seiner **Quader** auf dem **Startfeld** der Göttertafel *Tal der Toten* , je **1** seiner kleinen Scheiben auf das Startfeld jeder Leiste auf der Göttertafel *Geschenk des Nils*  und seine **1** große Scheibe auf das **1.** Feld der **Lebensleiste** (*Die Geburt*) auf der *Pyramide des Lebens*. Die letzte Scheibe legt ihr jeweils vor euch ab. Sie zeigt zur Erinnerung eure Spielerfarbe an.



8 Pyramide & Kanopen

Legt die **Pyramide des Lebens** bereit und platziert daneben den **Pharao**. Mischt dann die **30 Kanopen-Plättchen** und legt sie als verdeckten Stapel unter die Pyramide. Lasst links daneben etwas Platz für einen Ablagestapel. **Zieht** dann so viele Kanopen, wie Spieler mitspielen, und legt sie **offen** aus.



3 Ressourcen bereitlegen

Legt die **Ressourcen**-Plättchen gut erreichbar neben dem Spielplan aus. Das ist der **allgemeine Vorrat**.

4 Opfergaben vorbereiten

Nehmt die fünfeckigen **Opfergaben** und gebt alle in den **Opfergabenbeutel**. Schüttelt ihn dann gut durch.

Bereitet nun die Göttertafel *Gabe der Götter* vor:

Zieht **pro Spieler 2 Opfergaben** aus dem Beutel und legt sie jeweils **als 2er Set** auf die entsprechenden Felder der Tafel. Dann zieht **1 weiteres Set** (unabhängig von der Spielerzahl) und legt es ebenso aus.

Wie viele Sets liegen nun aus? Zieht so viele **weitere Opfergaben** und legt sie in den mittleren Bereich (das *Bonusfeld*). Hier liegen also nun 2-6 *Opfergaben*, je nach Spielerzahl.

Hinweis: Die Spielerangaben geben euch eine Hilfestellung, welche Felder belegt sein sollten. Das 2-Spieler-Spiel wird dabei nicht berücksichtigt!



5 Beamte vorbereiten

Mischt die Beamtenkarten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel neben der Göttertafel *Beamte am Hof* bereit. Zieht dann **3 Karten** davon und legt sie auf den Feldern der Tafel aus.

Anfänger-Modus

Für die erste Partie empfehlen wir, stattdessen vorher die 5 Anfänger-Beamten *Schreiber* aus dem Stapel herauszusuchen und jedem 1 davon zufällig auszu-teilen. Die Fähigkeit des *Schreibers* ist sehr einfach (siehe S.10) und daher ideal für den Einstieg! Mischt die übrigen *Schreiber* dann zurück in den Stapel.



6 Handwerker vorbereiten

Mischt die Handwerkerkarten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel neben der Göttertafel *Ehre den Handwerkern* bereit. Zieht dann **4 Karten** davon und legt sie auf den Feldern der Tafel aus.

7 Spielerfarbe wählen

Jeder Spieler wählt sich eine Farbe und nimmt sich die 1 große und die 6 kleinen Scheiben sowie den Quader seiner Spielerfarbe.



Vollständiges Spielmaterial

- 1 Spielplan (aus 5 Göttertafeln, 1 Rad der Zeit)
- 1 Pyramide des Lebens
- 30 Kanopen
- 1 Startspieler-Siegel
- 1 Pharao
- 1 Richtungsmarker
- 120 Ressourcen-Plättchen
- 1 Opfergabenbeutel
- 40 Opfergaben
- 30 Handwerkerkarten
- 26 Beamtenkarten
- 40 Holzteile in den 5 Spielerfarben (5 große Scheiben, 5 Quader, 30 kleine Scheiben)
- 5 Verräterleisten
- 1 Wertungsblock

Ziel des Spiels

Ziel ist es, am Ende des Spiels der Spieler mit den meisten **Götterpunkten (GP)** zu sein. Es gibt viele Wege, das zu erreichen: Eine prächtige Grabkammer bauen, mächtige Beamte berufen, Handwerker ehren, Göttergaben bereiten und den Nil kultivieren. Diese Aktionen erfüllen die rituellen Forderungen der Götter und bringen euch die begehrten Götterpunkte! Am wichtigsten dabei wird jedoch sein, das *Rad der Zeit* geschickt zu nutzen!

Spielablauf

Pharaon spielt ihr über **5 Runden**. In welcher Runde ihr euch gerade befindet, wird auf der **Lebensleiste** auf der Pyramide angezeigt (von der *Geburt* bis zur *Mumifizierung*). In jeder Runde **beginnt der Startspieler** mit seinem **Zug** und dann geht es **im Uhrzeigersinn** weiter. Die Runde **endet** erst, wenn alle Spieler **gepasst** haben.

Bist du am Zug, musst du:

A) 1 Aktion ausführen

oder

B) Passen

Danach ist der nächste Spieler am Zug.

A) 1 Aktion ausführen

Der Spielplan besteht aus 5 Göttertafeln. Die Göttersäulen trennen die Tafeln jeweils. Das *Rad der Zeit* besitzt **3** (bzw. bei 4 oder mehr Spielern **4**) Aktionsfelder, die für jede dieser 5 Göttertafeln die **Zugangskosten** angeben. Jede Göttertafel besitzt zusätzlich eigene **Aktionskosten**, die jeweils einzigartig sind. *Hinweis: Durch das Drehen des Rades der Zeit ändern sich die Zugangskosten für jede Göttertafel in jeder Runde; nur die Aktionskosten bleiben gleich!*

Um 1 Aktion auszuführen, wählst du 1 Göttertafel mit einem **freien Feld auf dem Rad der Zeit**, bezahlst die **Zugangskosten** auf dem Rad **und** dann die **Aktionskosten** der Göttertafel.

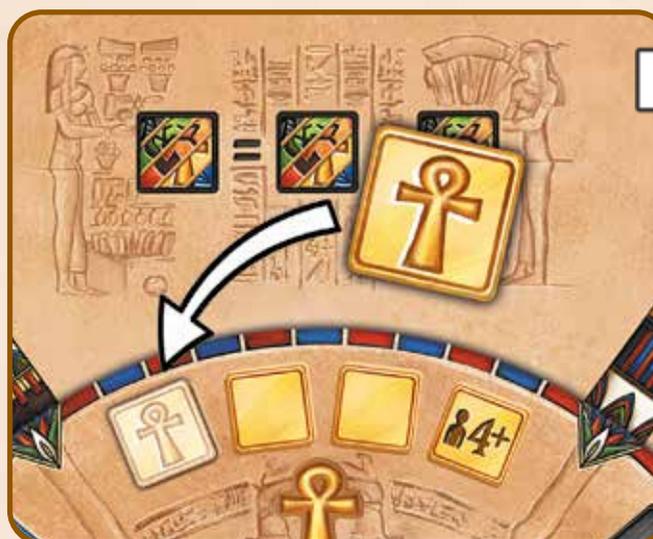
Zugangskosten

Das *Rad der Zeit* zeigt die **Art** der Ressource an, mit der du die Aktion der entsprechenden Göttertafel bezahlen musst. Außerdem gibt das *Rad der Zeit* an, ob du die Aktion überhaupt wählen darfst: Dafür musst du nämlich 1 Ressource auf ein **freies Feld** des Rades bei der gewünschten Göttertafel legen können. Das sind die **Zugangskosten**. Wenn kein freies Feld mehr verfügbar ist, kann diese Aktion für den Rest der Runde nicht mehr gewählt werden.

Wichtig: Das 4. Feld mit dem Hinweis 4+ ist nur in Partien mit 4 und 5 Spielern verfügbar. Ignoriert es bei weniger Spielern.

Aktionskosten

Jetzt musst du die **Aktionskosten** bezahlen. Diese sind auf der jeweiligen Göttertafel angegeben. **Dabei gilt:** Die **Zugangskosten** zählen für die **Bezahlung der Aktionskosten** mit! Stimmen sie überein, zählt die Ressource der Zugangskosten also als 1 Ressource für die Aktionskosten. Die Ressourcen der Aktionskosten legst du dann **zurück in den allgemeinen Vorrat** (die Ressource der Zugangskosten bleibt ja liegen).



Beispiel: Die Aktionskosten der Göttertafel Ehre den Handwerkern sind 3 gleiche Ressourcen. Antje hat bereits 1 ausgegeben, um die Zugangskosten zu bezahlen. Weil das angerechnet wird, braucht sie nur noch 2 weitere ausgeben, um die Aktionskosten zu bezahlen. Alternativ hätte sie auch 1 und 3 gleiche einer anderen Ressource bezahlen können.

Ressourcen

Es gibt fünf verschiedene Ressourcen im Spiel. Diese Ressourcen repräsentieren unterschiedliche Einflussbereiche und Machtquellen im alten Ägypten.



Landwirtschaft



Justiz



Königreich



Bauwesen



Handel

Außerdem gibt es das **Silber**. Silber ist ein **Joker**. Du kannst damit jede beliebige Ressource ersetzen.



Silber

Ressourcen findest du als Symbol im Spiel wieder. Dabei findest du 2 unterschiedliche Formen:



Eine **eckige** Ressource zeigt **Kosten** an: Du musst das **bezahlen!**



Eine **runde** Ressource ist Einkommen: Du **erhältst** das!

Erhältst du Ressourcen, nimm sie dir aus dem **allgemeinen Vorrat** und lege sie in deinen **persönlichen Vorrat**. Musst du Ressourcen **bezahlen**, lege sie aus

deinem **persönlichen Vorrat** in den **allgemeinen Vorrat** zurück. Bezahlte Opfergaben legst du stattdessen neben den Opfergabenbeutel. Der allgemeine Vorrat ist **endlich** - ist er erschöpft, verfällt das Einkommen.

Die Kanopen

Wenn du 1 Kanope nimmst, erhältst du die darauf abgebildeten Ressourcen als Einkommen. Dann wird die Kanope auf den Ablagestapel gelegt. Ist der Nachziehstapel der Kanopen jemals leer, wird der Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel gemischt.



Die Aktionen der Göttertafeln

Jede Göttertafel hat 1 Aktion, die du dort ausführen kannst. Die Aktionskosten für jede Aktion sind einzigartig. **Und vergiss nicht:** Da die Zugangskosten „mitzählen“, darfst du sie von den Aktionskosten **abziehen**, wenn sie **übereinstimmen**.



Gabe der Götter

Aktionskosten: 1 Ressource deiner Wahl + 1 identische Ressource (optional!)

Nimm 1 verfügbares Set von 2 Opfern.

Du hast die Wahl, 1 zusätzliche Opfergabe zu nehmen, indem du 1 zusätzliche identische Ressource bezahlst. Nimm dir diese Opfergabe entweder:

- **aus dem Bonusfeld in der Mitte**
- **oder zufällig aus dem Opfergabenbeutel.**

Beispiel: Antje legt 1 auf das Rad der Zeit, um die Zugangskosten zu bezahlen. Diese kann sie von den Aktionskosten abziehen. Sie muss also nichts weiter bezahlen und nimmt sich ein 2er Set von Opfern. Zusätzlich gibt sie aber noch 1 aus, um 1 weitere Opfergabe vom Bonusfeld zu nehmen.



Antje hätte aber auch nach den Zugangskosten von 1 für die Aktionskosten 2 ausgeben können, wenn sie kein weiteres gehabt hätte. Es müssten 2 sein, weil die optionale Ressource identisch zur ersten Ressource sein muss!

Leere Opfergaben-Sets werden erst am Ende einer Runde ersetzt. Und es gilt: Ist der Opfergabenbeutel jemals leer, werden die bezahlten Opfergaben zurück in den Beutel gegeben und gut geschüttelt. Sollten es dann immer noch nicht genug zum Auffüllen sein, bildet so viele komplette Sets wie möglich und legt die übrige Ressource auf das Bonusfeld.

Die 3 Arten von Opfergaben



Ressource

Diese Opfergaben kannst du wie eine entsprechende Ressource ausgeben.



Göttertafel-Joker

Diese Opfergaben zählen ebenfalls als Ressource, aber nur für die Aktionskosten oder die Zugangskosten der abgebildeten Göttertafel.



Götterpunkte (Spielende)

Diese Opfergaben sind zusätzliche Götterpunkte am Spielende.



Beamte am Hof

Aktionskosten: 5 verschiedene Ressourcen.



Nimm 1 Beamtenkarte. Nimm 1 der 3 ausliegenden oder 1 zufällig vom Nachziehstapel. Lege sie offen vor dir aus.

Hast du 1 ausliegenden Beamten von der Göttertafel genommen, fülle das Feld mit einer neuen Karte vom Nachziehstapel. Ein Feld darf nicht leer bleiben, es sei denn, der Nachziehstapel ist leer.

Beamte geben dir Fähigkeiten, sobald sie vor dir ausliegen.

Die 3 Arten von Fähigkeiten



Diese Fähigkeit gilt nur in dem Moment, in dem du diesen Beamten erhältst.



Diese Fähigkeit ist dauerhaft wirksam.



Diese Fähigkeit darfst du 1x pro Runde einsetzen. Drehe die Karte um 90 Grad, wenn du sie einsetzt, um anzuzeigen, dass sie bereits genutzt wurde.

Jeder Beamte gibt außerdem am Ende des Spiels Götterpunkte entsprechend der Angaben am oberen Rand der Karte.

Alle Fähigkeiten der Beamten findet ihr detailliert ab Seite 10.



Geschenk des Nils

Aktionskosten: 2 Ressourcen.

Wähle aus und bezahle die **2 angegebenen Ressourcen**. Erhalte das **Einkommen**, das deinen bezahlten Ressourcen entspricht.

Die 3 Arten von Einkommen



Erhalte diese Ressourcen.

Ziehe 1 Kanope vom Stapel, erhalte deren Ressourcen.



Rücke deine Scheibe in 1 der beiden abgebildeten Leisten 1 Feld aufwärts. Das ? zeigt 1 Leiste deiner Wahl an. Du darfst bei zwei Pfeilen auch in 1 Leiste 2 Felder aufwärts gehen.

Die Position der Scheiben auf den Leisten zeigt die Götterpunkte am Spielende an.

Beispiel: Henri gibt 1 als Zugangskosten aus. Dann zahlt er 1 und 1 zusätzlich zum , um die Aktionskosten zu bezahlen und das entsprechende Einkommen zu erhalten.



Henri hätte auch nur noch 1 zusätzliches bezahlen können (da mit angerechnet wird), um das Einkommen ganz links zu erhalten!



Ehre den Handwerkern

Aktionskosten: 3 identische Ressourcen deiner Wahl

Nimm 1 Handwerkerkarte. Nimm 1 der 4 ausliegenden oder 1 zufällig vom Nachziehstapel. Lege die Karte vor dir ab und erhalte das Einkommen am rechten Rand. Ist dort eine Kanope abgebildet, ziehe 1 Kanope vom Stapel und erhalte deren Ressourcen. Jeder Handwerker gibt dir am Ende des Spiels Götterpunkte.

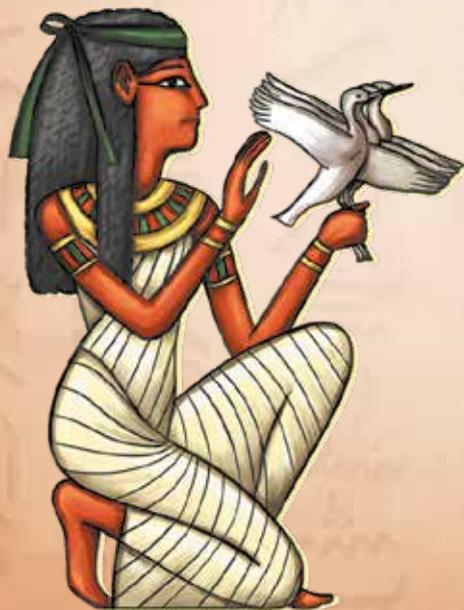
Hast du 1 ausliegenden Handwerker von der Göttertafel genommen, fülle das Feld mit einer neuen Karte vom Nachziehstapel. Ein Feld darf nicht leer bleiben, es sei denn, der Nachziehstapel ist leer.



Tal der Toten

Aktionskosten: 2 bis 4 Ressourcen, wie auf der nächsten Baustufe angegeben.

Bau die nächste Stufe deines Grabmals, indem du den Holzquader auf die nächste Baustufe schiebst. Am Ende des Spiels gibt dir die erreichte Baustufe Götterpunkte.



B) Passen

Um zu passen, musst du deine Scheibe von der Lebensleiste nehmen und sie auf das äußerste linke Feld der untersten freien Reihe (ohne Scheibe) in der Pyramide setzen. Je weiter unten die Reihe, desto besser! Anschließend wählst du 1 offenliegende Kanope und nimmst dir die angezeigten Ressourcen.

Achtung: Bist du der **letzte** Spieler, der passt - legst du deine Scheibe **nicht** auf eine freie Reihe. Du wählst 1 Kanope und schiebst dann einfach deine Scheibe auf die nächste Runde auf der Lebensleiste!



Beispiel: Henri (gelb) passt. Er setzt seine Scheibe ganz links in die zweite Reihe, weil die erste besetzt ist. Dann wählt er eine der verbleibenden Kanopen und nimmt sich , und aus dem Vorrat.

Hast du gepasst, darfst du bis zum Ende der aktuellen Runde **keine Aktionen mehr ausführen**. Bist du erneut am Zug, bewegst du stattdessen deine Scheibe um 1 Feld nach rechts in deiner Reihe. Dann nimmst du dir das **Einkommen auf diesem Feld** (oder einem vorherigen). Hast du bereits das letzte Feld deiner Reihe erreicht, bewegst du die Scheibe nicht weiter und erhältst auch **kein** Einkommen mehr.

Einkommen auf der Pyramide des Lebens



Nimm dir das Startspieler-Siegel. Du bist Startspieler in der nächsten Runde. Am Ende des Spiels ist es 3 Götterpunkte wert.



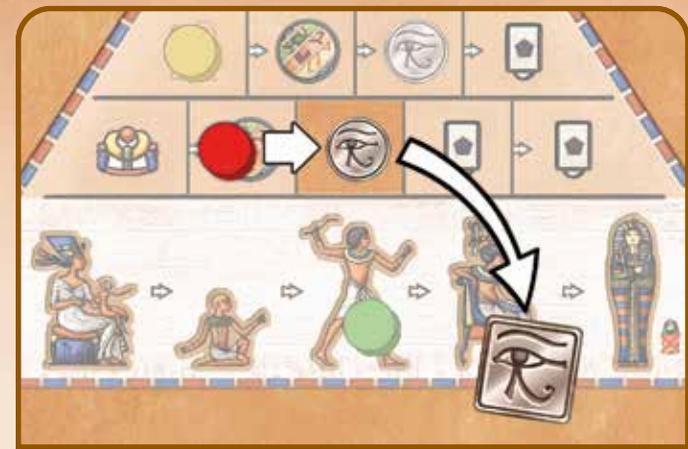
Nimm dir 1 Ressource deiner Wahl (aber kein Silber).



Nimm dir 1 Silber.



Nimm dir 1 Opfergabe. Entweder vom Bonusfeld oder aus dem Opfergabenbeutel.



Beispiel: Noah (rot) hat bereits früher in der Runde gepasst. Als er wieder am Zug ist, bewegt er seine Scheibe in seiner Reihe 1 Feld weiter. Er nimmt sich 1 aus dem Vorrat. Stattdessen hätte er sich 1 Ressource seiner Wahl (vom Feld vorher) nehmen können.



Ende der Runde und Vorbereitung der nächsten Runde

Die aktuelle Runde endet, sobald alle Spieler gepasst haben. Dann legen auch alle anderen Spieler ihre Scheiben von den Reihen auf das Feld der neuen Runde auf der Lebensleiste, wo bereits die Scheibe des Spielers liegt, der zuletzt gepasst hat.

Bereitet dann die neue Runde vor:

- Leert das *Rad der Zeit*. Legt die Ressourcen darauf zurück in den allgemeinen Vorrat.
- Füllt die Göttertafel *Gabe der Götter* wieder mit neuen Sets aus Opfergaben aus dem Beutel und weiteren einzelnen Opfergaben auf dem Bonusfeld auf. Das funktioniert genau wie beim Spielaufbau (so viele Sets wie Spieler +1 sowie so viele einzelne Opfergaben auf das Bonusfeld, wie Sets ausliegen).

- Dreht das *Rad der Zeit* in die Richtung, die der Richtungsmarker vorgibt. Dreht soweit, dass die Säulen wieder am nächsten Punkt ausgerichtet sind.
- Dreht eure Beamten mit -Fähigkeit auf ihre normale Position zurück.
- Zieht so viele neue Kanopen vom Nachziehstapel, wie Spieler mitspielen, und legt sie erneut offen unterhalb der Pyramide aus.
Hinweis: Ignoriert diesen letzten Schritt, wenn ihr die fünfte Runde vorbereitet. In der letzten Runde erhält niemand eine Kanope, wenn er passt!

Am Ende der fünften und letzten Runde kommt es zur Schlusswertung.

Der neue Pharao

Bist du der erste Spieler, dem es gelingt, **2 Beamte** vor sich liegen zu haben, **UND** du hast mindestens **die dritte Baustufe** im *Tal der Toten* erreicht, wirst du zum neuen **Pharao**. Nimm dir das Pharao-Plättchen. Am Spielende ist es 7 Götterpunkte wert!



Forderungen der Götter

Die Götter, die auf den Säulen zwischen den Göttertafeln abgebildet sind, stellen fünf **Forderungen**, die sich je nach Zusammenstellung bei jedem Spiel unterscheiden. Über jedem Gott stehen zu seiner Linken und zu seiner Rechten die Zahl der Götterpunkte und die **Bedingungen**, die erfüllt werden müssen, um sie zu erhalten. Jeder Gott stellt **eine einzigartige und unteilbare Forderung**. Wenn der Spieler **am Ende des Spiels** alle der linken und rechten **Bedingungen erfüllt**, ist die Forderung **erfüllt**. Der Spieler erhält dann **die Summe der Götterpunkte**, die links und rechts von diesem Gott angegeben sind. Wenn ein Spieler eine Bedingungen **nur teilweise erfüllt**, erreicht er die Forderung **nicht** und erhält für diese Forderung überhaupt keine Götterpunkte.

Beispiele für Bedingungen

Jeder Gott verlangt die Erfüllung zweier Bedingungen: 1 für jede Göttertafel links und rechts von ihm. Aus diesem Grund zeigt jede Göttertafel links und rechts dieselbe Art von Bedingung an.

- 2  Habe am Ende des Spiels mindestens 2 Baustufen im *Tal der Toten* gebaut.
- 3  Besitze am Ende des Spiels noch mindestens 3 Opfertgaben.
- 2  Besitze am Ende des Spiels mindestens 2 ausliegende Beamte.
- 3  Besitze am Ende des Spiels mindestens 3 ausliegende Handwerker.
- 3  Habe am Ende des Spiels eine Scheibe auf Feld 1 (oder mehr) bei mindestens 3 Leisten der Göttertafel *Geschenk des Nils*.

Wichtig: Um die Bedingungen der beiden Götter zu erfüllen, die diesselbe Göttertafel umgeben, kann ein Spieler **dieselben Spielelemente nicht zweimal zählen**. Alle Spieler können die Vorgabe eines jeden Gottes erfüllen.



Beispiel: Um die Bedingungen dieser 2 Götter zu erfüllen, muss der Spieler 4 Baustufen im *Tal der Toten* gebaut haben, 3 Opfertgaben besitzen und auf 2 Leisten der Göttertafel *Geschenk des Nils* mindestens auf Feld 1 stehen. Dafür erhält er 16 GP. Hätte er aber nur 2 Opfertgaben, würde er nur 6 GP erhalten, weil er nur die Bedingungen des unteren Gottes erfüllen kann.



Schlusswertung

Nach fünf Runden endet das Spiel und die Spieler führen die Schlusswertung durch. Nehmt den Wertungsblock. Jeder Spieler geht jede Kategorie durch. Schreibt für jede Kategorie die erhaltenen Götterpunkte auf:



Forderungen der Götter

Prüfe für jeden der fünf Götter (auf den Säulen zwischen den Göttertafeln), ob du die beiden Bedingungen seiner Forderung erfüllst. Für jeden Gott, dessen Forderung du erfüllst, erhältst du die Summe der links und rechts von diesem Gott angegebenen Götterpunkte. Für teilweise erfüllte Forderungen gibt es keine Punkte.

Beamte

Addiere die Götterpunkte aller deiner Beamten. Die Wertungsbedingungen für Beamte sind auf Seite 10 näher erklärt.



Handwerker

Addiere die Götterpunkte aller deiner Handwerker.

Baustufe im *Tal der Toten*

Erhalte die Götterpunkte der letzten von dir erreichten Baustufe im *Tal der Toten*.



Leisten im *Geschenk des Nils*

Addiere die Götterpunkte, die deine Scheiben auf den Leisten im *Geschenk des Nils* erreicht haben.



Ressourcen / Opfertgaben

Erhalte 1 Götterpunkt für jede übrige Ressource (einschließlich Silber) oder Opfertgabe, die noch in deinem persönlichen Vorrat ist. Vergiss dabei nicht die zusätzlichen Götterpunkte auf manchen Opfertgaben.



Pharao / Startspieler

Bist du der Pharao, erhältst du 7 Götterpunkte. Besitzt du das Startspieler-Siegel, erhältst du 3 Götterpunkte.



Der Spieler mit den meisten Götterpunkten gewinnt!

Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler, der Pharao ist, oder, falls dies nicht zutrifft, der Spieler mit den meisten übrigen Ressourcen und / oder Opfertgaben. Ist es dann immer noch unentschieden, teilen sich die Spieler den Sieg.



2-Spieler-Modus

Das Spiel wird mit zwei Spielern wie das Spiel mit mehreren gespielt, mit folgender Ausnahme.

Kanopen unter der Pyramide des Lebens

Legt während des Aufbaus und am Ende einer Runde, wenn neue Kanopen aufgedeckt werden, 3 Kanopen aus. Zu Beginn des Spiels und bei jeder neuen Runde werden die Ressourcen auf der Kanope, **die niemand ausgewählt hat**, auf die entsprechenden Felder **auf dem Rad der Zeit gelegt**. Das blockiert diese Felder!



Beispiel: Antje und Noah haben beide in dieser Runde gepasst und ihre Kanope ausgewählt. Sie legen die Ressourcen der verbleibenden Kanope auf das Rad der Zeit. Diese 3 Felder – , und – sind für die nächste Runde nicht verfügbar. Es sind nur 2 Felder im roten Bereich und nur 1 im gelben Bereich verfügbar.



Solo-Modus: Verschwörung des Verräters

Die Zeit der Nachfolge rückt immer näher, aber einige der Beamten im Dunstkreis deines Vaters haben hohe Ambitionen. Es ist offensichtlich, dass einer von ihnen eine Verschwörung plant, um dein jungliches Alter auszunutzen und an deiner Stelle zu regieren.

In diesem Spielmodus spielst du solo gegen einen virtuellen Gegner: den Verräter. Dein Ziel ist es, die Verschwörung zu vereiteln, indem du das Spiel **mit mehr Götterpunkten** als der Verräter beendest. Verfolge deine Strategie, aber behalte auch den Fortschritt dieses mächtigen Gegners im Auge.

Änderung beim Spielaufbau

Baue das Spiel zunächst wie üblich auf. Decke dabei aber nur 2 Kanopen unter der Pyramide auf. Wähle eine Farbe für den Verräter, wie du es für einen echten Spieler tun würdest, und lege sie auf den Spielplan.

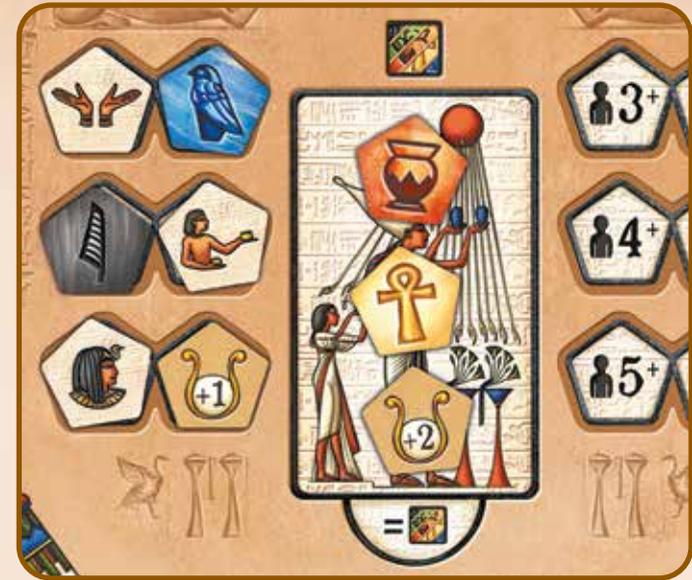
Lege die fünf Verräterleisten nach dem Zufallsprinzip mit der hellen Seite nach oben nebeneinander. Nimm 1 jeder Ressource und lege je 1 auf das unterste Feld jeder Verräterleiste. Auf diese Weise wird jeder Leiste für die Dauer des Spiels 1 Art von Ressource zugeordnet.

Lasse neben den Verräterleisten etwas Platz für einen Spielbereich des Verräters, um alle Spielelemente aufzubewahren, die er besitzt.

Ziehe so viele Kanopen, wie auf der am weitesten links liegenden Verräterleiste unten angegeben ist, und mische sie als verdeckten Stapel für den Verräter. Lege sie in seinem Spielbereich ab.



Ziehe bei der Gabe der Götter nur genau 3 Sets und dann 3 weitere einzelne Opfergaben für das Bonusfeld. Stelle sicher, dass du sie in **einer Spalte hinlegst**.



Der Rest des Spielaufbaus erfolgt wie im 2-Spieler-Modus. Lege aber deinen nicht gewählten Beamten in den Spielbereich des Verräters. Das ist sein Beamter! Vergiss auch nicht, die Ressourcen der nicht gewählten Kanope auf dem Rad der Zeit abzulegen.



Hinweis: Wenn du im Anfänger-Modus spielst, ziehe für den Verräter 1 zufälligen verbleibenden Schreiber.

Bestimme zufällig, wer anfängt, du oder der Verräter. Das Spiel kann nun beginnen.

Schwierigkeitsgrad des Verräters erhöhen

Du kannst den Schwierigkeitsgrad im Solo-Modus erhöhen, indem du 1-5 der Verräterleisten mit der dunklen Seite nach oben legst. Je mehr Leisten du umdrehst, desto schwerer wird es, den Verräter zu besiegen.

Spielablauf

Das Spiel läuft wie gewohnt ab. Wie ein echter Gegner wechselt sich der Verräter bei den Spielzügen mit dir ab. Er kann vor dir passen und auf der Pyramide weiterziehen oder auch weiterspielen, nachdem du gepasst hast. Was sich ändert, sind die Möglichkeiten des Gegners in seinem Zug.

Zug des Verräters

Der Zug des Verräters beginnt damit, dass du 1 Kanope vom Stapel in seinem Spielbereich aufdeckst. Lege zunächst die Ressource, die **unten auf der Kanope angegeben** ist, auf das nächste freie Feld der farblich passenden Verräterleiste. Wähle dann aus den beiden oberen Ressourcen 1 aus, die du ebenfalls auf ihre farblich passende Verräterleiste legst, und lege die andere auf das passende freie Feld auf dem *Rad der Zeit*. Wenn du alles richtig gemacht hast, hast du mit jeder abgebildeten Ressource auf der Kanope etwas gemacht.

Ressourcen auf den Verräterleisten platzieren

Immer wenn du eine Ressource auf der Verräterleiste platzierst, **treten die entsprechenden Effekte**, die rechts neben dem Feld abgebildet sind, **sofort ein** (siehe *Effekte rechts*).

Wenn die Verräterleiste voll ist, auf der du eine Ressource platzieren sollst, lege diese Ressource auf das nächste freie Feld der Verräterleiste rechts daneben. Wenn du eine Ressource nicht auf der Leiste ganz rechts ablegen kannst, platziere sie auf der Leiste ganz links.

Ressourcen auf dem Rad der Zeit platzieren

Wie im 2-Spieler-Modus platzierst du die Ressource auf einem freien Feld auf dem *Rad der Zeit*, das der Ressource entspricht. Wenn das nicht möglich ist, darfst du diese Ressource auf der Kanope gar nicht erst wählen.

Hinweis: Wenn das für keine der Ressourcen möglich ist, müssen beide auf den Verräterleisten abgelegt werden, beginnend mit der Ressource links.



Beispiel: Nachdem Noah seinen eigenen Zug gespielt hat, deckt er eine Kanope aus dem Spielbereich des Verräters auf. Er platziert zuerst die 1  auf der entsprechenden Verräterleiste.



Der Effekt besagt, dass er also nun den 3. Beamten von links von Beamte am Hof ablegen muss.



Noah wählt dann , um diese Ressource auf dem Rad der Zeit zu platzieren. Er deckt damit den letzten verfügbaren Platz dieser Farbe für den Rest dieser Runde ab.



Als letztes legt er  auf die zugehörige Verräterleiste. Der Effekt besagt, dass der Verräter die entsprechende Forderung des abgebildeten Gottes erfüllt und am Spielende die Götterpunkte dafür erhält!

Effekte auf den Verräterleisten



Schiebe den Holzquader des Verräters auf die nächste Baustufe seines Grabmals.



Der Verräter erfüllt am Spielende die Forderung dieses Gottes.



Der Verräter nimmt sich den Beamten auf dieser Position (1, 2 oder 3 von links nach rechts). Der Effekt auf dem Beamten wird ignoriert.



Bei Spielende erhält der Verräter für jeden seiner Beamten die höchste erreichte Anzahl an Götterpunkten (statt die Beamten normal zu werten).



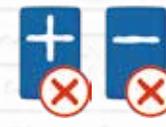
Wirf den Beamten auf dieser Position ab (1, 2 oder 3 von links nach rechts) und lege ihn zurück in die Schachtel.



Der Verräter nimmt sich den Handwerker mit den meisten abgedruckten Götterpunkten. Im Falle eines Gleichstands nimmt der Verräter die am weitesten links liegende Karte.



Der Verräter nimmt sich den Handwerker mit den wenigsten abgedruckten Götterpunkten. Im Falle eines Gleichstands nimmt der Verräter die am weitesten links liegende Karte.



Wirf den Handwerker mit den meisten/wenigsten abgedruckten Götterpunkten ab und lege ihn zurück in die Schachtel.



Der Verräter nimmt sich das Set von Opfgaben auf dieser Position (1, 2 oder 3 von oben nach unten). Ist dieses Set nicht mehr verfügbar, erhält der Verräter nichts.



Der Verräter nimmt die Opfgabe im Bonusfeld auf dieser Position (1, 2 oder 3 von oben nach unten). Ist es nicht mehr verfügbar, erhält der Verräter nichts.



Der Verräter rückt auf 1 Leiste der Göttertafel *Geschenk des Nils* 1 Feld hoch. Er wählt dabei die Leiste, deren Farbe seiner am meisten gefüllten Verräterleiste entspricht. Kann er kein Feld mehr hochrücken, entfällt der Effekt. Bei Gleichstand wählt er die am weitesten links liegende Leiste.



Der Verräter rückt auf 1 Leiste der Göttertafel *Geschenk des Nils* 1 Feld hoch. Er wählt dabei die Leiste, deren Farbe seiner am wenigsten gefüllten Verräterleiste entspricht. Kann er kein Feld mehr hochrücken, entfällt der Effekt. Bei Gleichstand wählt er die am weitesten links liegende Leiste.

Passen und Ende der Runde

Kannst du für den Verräter **keine Kanope mehr ziehen**, weil er keine mehr in seinem Spielbereich hat, **passt** der Verräter.

Der Verräter wählt keine Kanope von unterhalb der Pyramide wie ein normaler Spieler. Er platziert seinen Spielstein jedoch wie gewohnt auf der ersten Reihe der Pyramide und bewegt sich darauf weiter, wenn du weiterspielst und der Verräter wieder am Zug ist.

Falls er eine Ressource wählen soll, erhält er 1 zufällige. Falls er eine Opfergabe erhält, ziehst du für ihn zufällig 1 aus dem Beutel. Der Verräter benutzt seine Opfergaben nie, erhält aber am Spielende Götterpunkte für sie.

Immer wenn **du** jedoch passt, wählst du wie gewohnt 1 Kanope aus (und die Ressourcen der anderen Kanope werden am Rundenende auf dem *Rad der Zeit* platziert, wie im 2-Spieler-Modus). Falls der Verräter noch nicht gepasst hat, platziere deinen Spielstein wie gewohnt auf der ersten Reihe der Pyramide. Wärs du wieder an der Reihe und der Verräter hat noch nicht gepasst, ziehst du deine Scheibe 1 Feld weiter und erhältst das Einkommen, wie im normalen Spiel.

Haben du und der Verräter gepasst, **endet die aktuelle Runde**.

- Fülle die Göttertafel *Gabe der Götter*  wie im Spielaufbau auf (3 Sets, 3 einzelne).
- Platziere die Ressourcen der übrigen Kanope auf dem *Rad der Zeit* wie im 2-Spieler-Modus.
- Ziehe 2 neue Kanopen und lege sie unter der Pyramide ab.
- Bereite nun wieder den Stapel der Kanopen im Spielbereich des Verräters vor. In der ersten Runde hast du dafür die Angabe der am weitesten links liegenden Verräterleiste verwendet. In der zweiten Runde nimmst du die Angabe der zweiten Verräterleiste von links. In der dritten Runde die dritte von links usw.

Nach der fünften und letzten Runde folgt die Schlusswertung.

Verräter wird Pharao

Auch der Verräter kann der neue Pharao werden, wenn er als Erster 2 Beamte vor sich ausliegen hat und die dritte Bausstufe im *Tal der Toten* erreicht!

Schlusswertung

Du zählst deine Punkte wie in einem normalen Spiel. Das gilt auch für den Verräter, bis auf diese 2 Ausnahmen:

Forderung der Götter

Jede Verräterleiste zeigt auf einer bestimmten Stufe das Symbol eines der fünf Götter. Falls der Verräter **diese Stufe erreicht oder überschritten hat, erhält er die GP für diese Forderung**. Ansonsten erhält er für diesen Gott keine Punkte.



Beamte

Anstatt die Beamten nach ihren aufgedruckten Fähigkeiten zu werten, erhält der Verräter für jeden seiner Beamten die höchste Anzahl an Götterpunkten, die er auf seinen Verräterleisten erreicht hat.

Hinweis: Im sehr seltenen Fall, dass der Verräter nicht einmal die erste Stufe erreicht, ist jeder Beamter 6 GP wert.

Du **gewinnst das Spiel**, wenn du nun **mehr Götterpunkte** hast als der Verräter. Bei Gleichstand gewinnt der Verräter.

Effekte der Beamten

Jeder Beamte hat eine kleine Zahl rechts oben in seiner Illustration. Diese Zahl hilft dir, den passenden Beamten hier schnell wiederzufinden.

Dauerhafte Fähigkeiten



Schreiber [1 bis 5]

Götterpunkte am Spielende: Jeder *Schreiber* ist 4 GP wert sowie 4 weitere GP für jede erfüllte Forderung auf der abgebildeten Göttertafel.

Fähigkeit: Die Fähigkeit des *Schreibers* erlaubt dir, dauerhaft eine der beiden angegebenen Ressourcen als Ersatz für die andere zu verwenden, als wäre dies die andere Ressource. Beispielsweise kannst du mit *Schreiber* [1] immer  statt  bezahlen oder  statt .

Hinweis: Als für die Zugangskosten bezahlt gilt weiterhin die Ressource, die auf dem Rad angegeben ist. Du darfst außerdem eine Opfergabe, die eine dieser Ressourcen zeigt, ebenfalls behandeln, als wäre es die andere. Nicht erlaubt sind aber «Kettenumwandlungen».



General [6]

Götterpunkte bei Spielende: Erhalte 7 GP. Erhalte 4 weitere GP, wenn du den Pharao besitzt und 4, wenn du das Startspieler-Siegel besitzt.

Fähigkeit: Wenn du passt, bewege dich sofort auf das nächste Feld deiner Reihe in der Pyramide und erhalte das Einkommen dort.

Hinweis: Wenn du wieder am Zug bist, schiebst du deine Scheibe trotzdem nur 1 Feld weiter. Wenn du als Erster passt und daher die erste Reihe nimmst, nimmst du das Startspieler-Siegel bevor du diese Fähigkeit einsetzt. Die Fähigkeit hat keine Auswirkung, wenn du der Letzte bist, der passt.

Architekt [7], Hohepriesterin [8], Vorarbeiter [9] und Kornmeister [10]

Götterpunkte bei Spielende: Wie auf der Karte angegeben.

Fähigkeit: Für die Zugangskosten dieser Göttertafel darfst du 1 Ressource deiner Wahl verwenden. Diese Ressource zählt als ihre eigene Farbe und darf bei den Aktionskosten angerechnet werden.



Richter [11]

Götterpunkte bei Spielende: Wie auf der Karte angegeben.

Fähigkeit: Auf der Göttertafel *Beamte am Hof* darfst du bei den Aktionskosten immer fünf Ressourcen deiner Wahl bezahlen anstelle der fünf verschiedenen, die normalerweise benötigt werden. Das ändert nicht die Zugangskosten!



Großwesir [12]

Götterpunkte bei Spielende: Erhalte 3 GP sowie 3 weitere, für jeden deiner Beamten (inkl. dem *Großwesir* selbst).

Fähigkeit: Dieser Beamte hat keine Fähigkeit.



Fähigkeiten 1x pro Runde



Arzt [13]

Götterpunkte bei Spielende: Erhalte 6 GP und 2 weitere GP für jeden anderen GP-Wert als 6 (die jeweils erste GP-Zahl) auf deinen Beamten.

Fähigkeit: Einmal pro Runde darfst du auf dem *Rad der Zeit* die Aktion bei *Ehre den Handwerkern* wählen, selbst wenn dort kein freier Platz mehr ist (lege die Ressource einfach mit dazu).



Bauleiter [14]

Götterpunkte bei Spielende: Erhalte 6 GP und 2 weitere für jede deiner erreichten Baustufen im *Tal der Toten*.

Fähigkeit: Einmal pro Runde darfst du auf dem *Rad der Zeit* die Aktion beim *Tal der Toten* wählen, selbst wenn dort kein freier Platz mehr ist (lege die Ressource einfach mit dazu).



Hohepriester [15]

Götterpunkte bei Spielende: Erhalte 6 GP und 2 weitere für jede Opfergabe, die noch vor dir ausliegt.

Fähigkeit: Einmal pro Runde darfst du auf dem *Rad der Zeit* die Aktion bei *Gabe der Götter* wählen, selbst wenn dort kein freier Platz mehr ist (lege die Ressource einfach mit dazu).



Statthalter [16]

Götterpunkte bei Spielende: Erhalte 5 GP und 3 weitere für jede Leiste im *Geschenk des Nils*, auf der du die höchste Stufe erreicht hast.

Fähigkeit: Einmal pro Runde darfst du auf dem *Rad der Zeit* die Aktion beim *Geschenk des Nils* wählen, selbst wenn dort kein freier Platz mehr ist (lege die Ressource einfach mit dazu).



Weise Frau [17]

Götterpunkte bei Spielende: Erhalte 3 GP und 3 weitere für jede der 5 Forderungen der Götter, die du erfüllst.

Fähigkeit: Einmal pro Runde darfst du 1 deiner Ressourcen gegen 1 andere deiner Wahl eintauschen.

Hinweis: Du darfst das auch mit der «Ressource» einer Opfergabe, oder wenn du passt und eine Ressource von einer Kanope erhältst.



Schatzmeister [18]

Götterpunkte bei Spielende: Erhalte 8 GP und 2 weitere für jedes Silber, das du noch besitzt.

Fähigkeit: Einmal pro Runde darfst du 1 deiner Ressourcen in 1 Silber tauschen.

Hinweis: Du darfst das auch mit der «Ressource» einer Opfergabe, oder wenn du passt und eine Ressource von einer Kanope erhältst.



Hofmeister [19]

Götterpunkte bei Spielende: Erhalte 7 GP und 2 weitere für jede Ressource, die du noch besitzt (kein Silber!).

Hinweis: Opfergaben, die eine Ressource zeigen, zählen mit!

Fähigkeit: Einmal pro Runde erhältst du, wenn du eine Kanope erhältst, 1 zusätzliche Ressource deiner Wahl.



Diplomat [20]

Götterpunkte bei Spielende: Wähle 1 anderen Beamten. Erhalte für den *Diplomaten* so viele GP, wie du für diesen gewählten anderen Beamten GP erhältst.

Fähigkeit: Einmal pro Runde. anstatt die Ressourcen einer Kanope zu erhalten: Wirf die Kanope ab und nimm dir 3 Ressourcen deiner Wahl.



Hoher Beamter [23]

Fähigkeit: Nimm dir 1 offene Handwerkerkarte von der Göttertafel *Ehre den Handwerkern* oder 1 vom Nachziehstapel. Dann erhältst du 1 Silber.

Hinweis: Du bekommst natürlich alles, was dir der Handwerker gibt.



Hoher Beamter [24]

Fähigkeit: Nimm dir 1 offene Handwerkerkarte von der Göttertafel *Ehre den Handwerkern* oder 1 vom Nachziehstapel. Dann nimm dir 1 Opfergabe aus der *Gabe der Götter* (vom Bonusfeld oder aus dem Opfergabenbeutel).

Hinweis: Du bekommst natürlich alles, was dir der Handwerker gibt.



Hoher Beamter [25]

Götterpunkte bei Spielende: Wie auf der Karte angegeben.

Fähigkeit: Baue 1 weitere Baustufe im *Tal der Toten*, indem du deinen Holzquader dort 1 Baustufe weiter ziehst. Dann erhalte 1 Silber.



Hoher Beamter [26]

Götterpunkte bei Spielende: Wie auf der Karte angegeben.

Fähigkeit: Baue 1 weitere Baustufe im *Tal der Toten*, indem du deinen Holzquader dort 1 Baustufe weiter ziehst. Dann nimm dir 1 Opfergabe aus der *Gabe der Götter* (vom Bonusfeld oder aus dem Opfergabenbeutel).



Sofort-Fähigkeiten



Hoher Beamter [21]

Götterpunkte bei Spielende: Wie auf der Karte angegeben.

3 + 2

Fähigkeit: Rücke deine Scheibe auf 3 Leisten deiner Wahl auf der Göttertafel *Geschenk des Nils* 1 Feld hoch. Dann erhältst du 2 Silber.



Hoher Beamter [22]

Götterpunkte bei Spielende: Wie auf der Karte angegeben.

2 + 2

Fähigkeit: Rücke deine Scheibe auf 2 Leisten deiner Wahl auf der Göttertafel *Geschenk des Nils* 1 Feld hoch (oder 2 Felder auf 1 Leiste). Dann nimm dir 2 Opfergaben aus der *Gabe der Götter* (vom Bonusfeld oder aus dem Opfergabenbeutel).



Kurzübersicht

Die Spieler sind nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug.

Bist du am Zug, musst du:

- **A) 1 Aktion ausführen**
- **B) Passen**

oder

A) 1 Aktion ausführen

Wähle 1 Göttertafel mit einem **freien Feld auf dem Rad der Zeit** und:

- Bezahle die Zugangskosten auf dem Rad.
- Dann bezahle die Aktionskosten der Göttertafel.

B) Passen

- Wähle 1 verfügbare Kanope und nimm das Einkommen.
- Platziere deinen Spielstein auf der ersten freien Reihe.
- Schiebe deine Scheibe 1 Feld weiter und erhalte das Einkommen, wenn du wieder am Zug bist.

Ende der Runde

Sobald alle Spieler gepasst haben, endet die Runde.

Neue Runde vorbereiten

- Entfernt alle Ressourcen vom Rad und legt sie ab,
- füllt die Opfergaben wieder auf,
- dreht das *Rad der Zeit* 1 Schritt in die durch den Richtungsmarker angegebene Richtung,
- deckt neue Kanopen auf (ignoriert dies für den Aufbau der fünften Runde)
- und dreht alle Beamten mit  zurück auf ihre normale Position.

Ende des Spiels

Das Spiel endet nach der fünften Runde. Der Spieler mit den meisten GP ist der Gewinner. Im Falle eines Gleichstands gewinnt der neue Pharao oder, falls das keiner ist, der Spieler, der die meisten Ressourcen und / oder Opfergaben besitzt. Herrscht dann immer noch Gleichstand, teilen sich die Spieler den Sieg.

Impressum

Autoren: Sylvain «Sylas» Lasjuilliaris und Henri «Pym» Molliné

Illustrationen: Christine Alcouffe

Deutsche Ausgabe

Redaktion: Benjamin Schönheiter

Realisation: Matthias Nagy

Grafikdesign: atelier198

© 2020 Frosted Games, Matthias Nagy, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland, unter der Lizenz Catch Up Games.

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



www.FROSTEDGAMES.de
@FrostedGames



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele

Symbol-Übersicht



Zahle 1 grüne Ressource.



Zahle 1 rote Ressource.



Zahle 1 blaue Ressource.



Zahle 1 gelbe Ressource.



Zahle 1 schwarze Ressource.



Zahle 1 Ressource deiner Wahl.



Erhalte 1 grüne Ressource.



Erhalte 1 rote Ressource.



Erhalte 1 blaue Ressource.



Erhalte 1 gelbe Ressource.



Erhalte 1 schwarze Ressource.



Erhalte 1 beliebige Ressource.



Erhalte 1 Silber.



Ziehe 1 Kanope vom Nachziehstapel



Das Startspieler-Siegel



Der Pharao



Nimm dir 1 Opfergabe aus der *Gabe der Götter* (vom Bonusfeld oder aus dem Opfergabenbeutel).



1 Opfergabe



1 Handwerker



1 Beamter



Göttertafel *Ehre den Handwerkern*



Göttertafel *Tal der Toten*



Göttertafel *Geschenk des Nils*



Göttertafel *Beamte am Hof*



Göttertafel *Gabe der Götter*



Die Forderung eines Gottes auf den Säulen der Göttertafel *Ehre den Handwerkern*



Die Forderung eines Gottes auf den Säulen der Göttertafel *Tal der Toten*



Die Forderung eines Gottes auf den Säulen der Göttertafel *Geschenk des Nils*



Die Forderung eines Gottes auf den Säulen der Göttertafel *Beamte am Hof*



Die Forderung eines Gottes auf den Säulen der Göttertafel *Gabe der Götter*



Die Forderungen eines Gottes



Rücke deine Scheibe in 1 der beiden abgebildeten Leisten auf der Göttertafel *Geschenk des Nils* 1 Feld aufwärts.



Rücke deine Scheibe in 1 Leiste deiner Wahl auf der Göttertafel *Geschenk des Nils* 1 Feld aufwärts.



1 Leiste auf der Göttertafel *Geschenk des Nils*, bei der du mindestens das erste Feld erreicht hast.



1 Leiste auf der Göttertafel *Geschenk des Nils*, bei der du die höchste Stufe erreicht hast.



1 Baustufe im *Tal der Toten*



Das *Rad der Zeit*



Die *Pyramide des Lebens*