

Pharaon Konflikte

Die Hethiter, Assyrer und sogar das mächtige Rom; sie alle haben ihre Blicke auf die legendären Reichtümer Ägyptens gerichtet und suchen den direkten Konflikt mit dem Pharao. Doch jeder Konflikt ist für euch gleichzeitig eine Chance:

Beweist eure Stärke und löst die Konflikte, um die anderen Sterblichen und am Ende sogar die Götter zu überflügeln.

Was ist neu?

Die namensgebenden Konflikte legt ihr in jeder Runde neu aus. Sie erhöhen die Zugangskosten einzelner Felder, aber bringen euch dafür einen neuen Typ von Ressource: Schwerter. Mit diesen Schwertern könnt ihr Zusatzaktionen auf den neuen Götterbögen auslösen und euch so mächtige Vorteile sichern. Außerdem bietet euch die Erweiterung alternative Pharaonen, eine Austauschtafel für den Nil, zwei neue Kartentypen und zudem neue Beamte und Handwerker für noch mehr Varianz.

Spielmaterial

5 Götterbögen (beidseitig)



25 Plättchen *Konflikt*



Rückseite



1 Abdecktafel für *Geschenk des Nils* (beidseitig)



25 Plättchen *Schwert*



6 neue Opfertgaben, 4x 1 und 2x 2



2 neue Pharaonen



39 Karten, davon:

7 neue Beamtenkarten
(Nr. 27–33)



12 neue Handwerkerkarten



Rückseite

10 Karten *Gunst des Pharaos*



Rückseite

Hinweis: Die 39 neuen Karten dieser Erweiterung erkennt ihr am Symbol ✕.

Änderungen beim Spielaufbau

1 Göttertafeln auslegen



Habt ihr den Spielplan zusammengelegt? Dann nehmt die **5 Götterbögen** und entscheidet für jeden Bogen, mit welcher Seite ihr spielen wollt. Legt die Bögen dann in die **Aussparung der jeweils passenden Göttertafel**. Welcher Götterbogen zu welcher Göttertafel passt, seht ihr am **Symbol am Außenrand des Bogens**.

Zeigt ein Götterbogen dieses Symbol ?



Dann nehmt jetzt die **10 Karten Günst des Pharaos**, mischt sie verdeckt und legt sie als eigenen Nachziehstapel bereit. Dann, für jeden Götterbogen, der das Symbol zeigt: Deckt **2 Karten** von diesem Stapel auf und legt sie offen neben den Götterbogen.

Zeigt ein Götterbogen dieses Symbol?



Dann nehmt jetzt die **10 Karten Günst des Wesirs**, mischt sie verdeckt und legt sie als eigenen Nachziehstapel bereit. Dann, für jeden Götterbogen, der das Symbol zeigt: Deckt **2 Karten** von diesem Stapel auf und legt sie offen neben den Götterbogen.

Lasst neben den Nachziehstapeln Platz für einen Ablagestapel.



Nehmt euch jetzt die **Abdecktafel für das Geschenk des Nils** und entscheidet euch für eine der beiden Seiten. Legt sie dann auf die Göttertafel *Geschenk des Nils*, so dass ihr die dort **aufgedruckte Tabelle** mit der Abdecktafel überdeckt.

2 Ressourcen bereitlegen

Legt die **25 Plättchen Schwert** zusammen mit den anderen Ressourcen bereit.

3 Opfergabe vorbereiten

Nehmt die **6 neuen Opfergaben** und gebt sie mit in den **Opfergabenbeutel**. Bereit dann die Göttertafel *Gabe der Götter* vor, wie üblich.



4 Beamte vorbereiten

Mischt die **7 neuen Beamtenkarten** mit in den Nachziehstapel. Bereitet dann die Göttertafel *Beamte am Hof* vor, wie üblich.



Liegt diese Seite eines Götterbogens aus? Dann zieht jetzt **5 weitere Karten** vom Nachziehstapel und legt diese außerhalb des Bogens nebeneinander aus.

5 Handwerker vorbereiten

Mischt die **12 neuen Handwerkerkarten** mit in den Nachziehstapel. Bereitet dann die Göttertafel *Ehre den Handwerkern* vor, wie üblich.

8 Pyramide & Kanopen

Nehmt den **alten Pharao** und die **2 neuen Pharaonen**, mischt sie und zieht **zufällig 1 Pharao** für diese Partie. Die übrigen Pharaonen kommen zurück in die Schachtel.

Legt den gewählten Pharao offen neben die **Pyramide des Lebens**.

11 Bevor es losgeht

Jeder von euch führt zusätzlich diesen Schritt aus:

4. Nimm dir **1 Schwert** aus dem Vorrat.

Nachdem ihr die Auslage der Kanopen aufgefüllt habt, nehmt euch jetzt die **25 Konflikte**. Mischt sie mit der **farbigen Rückseite** nach oben und bildet gemäß eurer Spielerzahl:

4 & 5 Spieler: 4 Stapel

2 & 3 Spieler: 3 Stapel

Deckt dann von jedem Stapel den obersten Konflikt auf und legt ihn direkt vor den jeweiligen Stapel. Geht die **aufgedeckten Konflikte** dann der Reihe nach durch und platziert sie folgendermaßen auf dem **Rad der Zeit**.

1. Welche **Ressource** zeigt die **Rückseite des zugehörigen Stapels**? Legt den Konflikt in den **Bereich des Rades der Zeit**, der die **gleiche Ressource** zeigt.
2. Platziert den Konflikt dort auf dem **ersten freien Feld im Uhrzeigersinn** – das also nicht schon einen Konflikt hat.
3. Platziert den Konflikt dabei so, dass in der Aussparung das **ursprüngliche Feld** weiterhin zu sehen ist.

Habt ihr alle aufgedeckten Konflikte so platziert? Dann deckt erneut von jedem Stapel den obersten Konflikt auf und legt ihn vor „seinen“ Stapel. Diese neuen Konflikte platziert ihr am **Ende der ersten Runde**.



Beispiel: Ihr spielt zu dritt und habt 3 Konflikte aufgedeckt. Ihr beginnt mit dem linken Konflikt und „sein“ Stapel zeigt Farbe und Symbol der gelben Ressource Königreich. In dem zugehörigen gelben Bereich des Rades liegt bisher noch kein Konflikt. Der neue Konflikt kommt daher auf das erste freie Feld im gelben Bereich.

Vorrat, wie **zusätzliche** Kosten auf dem Konflikt abgebildet sind. Hinweis: Die Ressource, die du für die regulären Zugangskosten bezahlst, legst du natürlich wie gewohnt auf dem gewählten Feld ab.

ACHTUNG: Die **regulären Zugangskosten** und die **zusätzlichen Kosten** des Konflikts gelten dabei alle als Zugangskosten und zählen somit komplett für die **Bezahlung der Aktionskosten** mit!



Beispiel: Antje wählt das Feld mit Konflikt an der Göttertafel Beamte am Hof. Sie muss dafür 1 [Scarab] als reguläre sowie 1 [Blue Bird] und 1 weitere [Cross] als zusätzliche Zugangskosten bezahlen. Sie nimmt den Konflikt vom Rad und legt ihn vor sich ab. Dafür erhält sie sofort 2 [Cross]. Danach legt sie 1 der beiden [Cross] auf das Feld. Jetzt führt sie die Aktion der Göttertafel aus. Dafür muss sie 5 verschiedene Ressourcen bezahlen, um sich eine Beamtenkarte zu nehmen. Da Antje bereits 2 unterschiedliche Ressourcen als Zugangskosten bezahlt hat, braucht sie lediglich 3 weitere Ressourcen bezahlen. Sie entscheidet sich für [Scarab], [Ankh], und [Vase] und nimmt sich eine Beamtenkarte.



Antje hätte genauso ein freies Feld ohne Konflikt wählen können. Damit hätte sie insgesamt 1 Ressource weniger bezahlt und dafür auf die 2 Schwerter verzichtet.

Neue Regeln im Spielablauf

Die Konflikte

Jeder Konflikt ist immer genau **1 Feld** auf dem **Rad der Zeit** zugeordnet und **erhöht** die **Zugangskosten dieses Feldes**. Du **musst nie** ein Feld mit Konflikt wählen, wenn du andere Felder zur Auswahl hast – es bleibt deine Wahl.

Um ein **Feld mit Konflikt** zu wählen, musst du zusätzlich zu den **regulären Zugangskosten** des Feldes auch immer **die 1 oder 2 auf dem Konflikt abgebildeten Ressourcen** bezahlen. Hast du ein **Feld mit Konflikt** gewählt? Dann nimm den Konflikt vom Rad der Zeit und lege ihn vor dir ab. Dieser Konflikt ist damit **gelöst**. Als Belohnung erhältst du sofort **so viele Schwerter** aus dem

Die Götterbögen

Jeder der 5 Götterbögen zeigt 1 **Zusatzaktion**. Diese neue Aktionsmöglichkeit ist **optional** und ist an die Göttertafel gekoppelt, auf der du deine reguläre Aktion ausführst. Es ist dabei unerheblich, ob du in diesem Spielzug einen Konflikt gelöst hast, oder nicht. Du **darfst** den Götterbogen in beiden Fällen nutzen, **musst es aber nicht**.

Wichtig: Du darfst in deinem Spielzug nur **1x einen Götterbogen** nutzen, selbst wenn du die Kosten mehrmals bezahlen kannst!

Die Aktionen der Götterbögen im Detail

Die folgenden 6 Zusatzaktionen führst du jeweils durch, **nachdem** du deine reguläre Aktion auf der Göttertafel ausgeführt hast.



Kosten: 3 Schwerter.

Effekt: Ziehe 1 Kanope vom Nachziehstapel.



Kosten: Variabel (1–5 Schwerter).

Effekt: Wähle **1 der beiden Karten** außerhalb des Götterbogens und bezahle die im linken Teil angegebenen **Kosten**. Dafür erhältst du den rechts angegebenen **Effekt**. Wirf die gewählte Karte danach offen neben den entsprechenden Nachziehstapel und bilde so einen Ablagestapel. Decke 1 neue Karte vom zugehörigen Nachziehstapel auf und lege sie an die frei gewordene Stelle.

Ist der Nachziehstapel leer? Mische alle abgeworfenen Karten und bilde einen neuen Nachziehstapel.



Kosten: Variabel (1 Opfergabe Göttertafel-Joker + X Schwerter).

Effekt: Du nutzt die **Aktion von 1 Göttertafel**. Welche Göttertafel du dafür wählen darfst, hängt davon ab, was für einen Göttertafel-Joker du abgibst. Für die Aktion bezahlst du zusätzlich so viele Schwerter, wie diese Aktion Ressourcen kostet.



Beispiel: Henri gibt seine Opfergabe ab, um die dazu passende Aktion auf der Göttertafel **Tal der Toten** auszuführen. Die nächste Baustufe seines Grabmals kostet aktuell 3 Ressourcen. Er bezahlt 3 Schwerter und schiebt seinen Holzquader auf die nächste Baustufe.



Kosten: Variabel (1 Schwert + X Schwerter).

Effekt: Du baust die **nächste Stufe deines Grabmals** im **Tal der Toten**. Dafür bezahlst du **1 Schwert** und zusätzlich so viele **Schwerter**, wie diese Baustufe **Ressourcen** kostet.



Beispiel: Henri hat gerade die Aktion im **Tal der Toten** ausgeführt und möchte zusätzlich den Götterbogen nutzen. Die nächste Baustufe seines Grabmals kostet aktuell 3 Ressourcen. Er bezahlt insgesamt $1 + 3 = 4$ Schwerter und schiebt seinen Holzquader auf die nächste Baustufe.



Kosten: 1 Schwert.

Effekt: Nimm dir 1 Opfertgabe aus der *Gabe der Götter* (vom Bonusfeld oder aus dem Opfertgabenbeutel).



Kosten: 2 Schwerter.

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

ACHTUNG: Dieser letzte Götterbogen verändert die Aktion der Göttertafel. Du kannst ihn **nur gleichzeitig** mit deiner regulären Aktion nutzen.



Kosten: 1 Schwert.

Effekt: Die reguläre Aktion erlaubt dir, **1 Beamten** von der Göttertafel oder vom Nachziehstapel zu nehmen. Bezahlst du zusätzlich zu den regulären Aktionskosten (5 verschiedene Ressourcen) 1 Schwert? Dann erhältst du **stattdessen** Zugriff auf die 5 Beamten, die **außerhalb des Götterbogens** liegen. Nimm **1 dieser 5 Beamten** und fülle die freigewordene Stelle danach mit einer neuen Karte vom Nachziehstapel auf. In dieser Auslage müssen immer 5 Beamte liegen, es sei denn, der Nachziehstapel ist leer.



Der neue Pharao



Wie erhalte ich diesen Pharao?

Bist du der erste Spieler mit **Handwerkerkarten** im Wert von **12 oder mehr Götterpunkten** **UND** hast du mindestens **die 3. Baustufe** im *Tal der Toten* erreicht? Nimm dir den Pharao. Am Spielende ist er 7 Götterpunkte wert!



Wie erhalte ich diesen Pharao?

Bist du der erste Spieler mit **3 oder mehr gelösten Konflikten** **UND** hast du mindestens **die 3. Baustufe** im *Tal der Toten* erreicht? Nimm dir den Pharao. Am Spielende ist er 7 Götterpunkte wert!

Ende der Runde und Vorbereitung der neuen Runde

Legt wie üblich alle **Ressourcen** vom *Rad der Zeit* in den allgemeinen Vorrat.

ACHTUNG: Alle **Konflikte**, die ihr nicht gelöst habt, **bleiben auf dem Rad der Zeit** liegen. Wenn ihr das Rad dreht, drehen sich die **ungelösten Konflikte** mit.

Zuletzt platziert ihr noch die **neuen Konflikte** für die nächste Runde. Geht dabei wie beim Spielaufbau vor:

Geht die **aufgedeckten Konflikte** der Reihe nach durch und platziert sie auf dem **Rad der Zeit**:

1. Legt den Konflikt in den **Bereich des Rades der Zeit**, der die gleiche Ressource zeigt, wie die Rückseite des passenden Stapels.
2. Platziert den Konflikt auf dem **ersten freien Feld im Uhrzeigersinn** im entsprechenden Bereich.
3. Platziert den Konflikt dabei so, dass in der Aussparung das **ursprüngliche Feld** weiterhin zu sehen ist.

Achtung: Mit **weniger als 4 Spielern** steht euch das vierte Feld jedes Bereichs **nicht zur Verfügung**. Das bedeutet gleichzeitig, dass ihr dort **niemals** ein Konflikt platzieren könnt.

Müsst ihr einen Konflikt platzieren und **in diesem Bereich ist kein Feld** mehr frei? Dann müsst ihr diesen Konflikt im **nächsten Bereich** platzieren. Die Richtung dafür gibt der **Richtungsanzeiger** vor.



Beispiel: Ihr spielt zu dritt und habt den ersten Konflikt im grünen Bereich platziert. Den nächsten Konflikt müsst ihr ebenfalls dort platzieren, aber das vierte Feld steht euch mit drei Spielern nicht zur Verfügung. Demnach ist in diesem Bereich kein Platz für den Konflikt und ihr müsst ihn im nächsten Bereich platzieren. Der Richtungsanzeiger gibt an, dass ihr im Uhrzeigersinn spielt. Deshalb platziert ihr den zweiten Konflikt auf dem ersten Feld im blauen Bereich. Den dritten und letzten Konflikt platziert ihr ebenfalls im blauen Bereich.

Hinweis: Ignoriert diesen letzten Schritt am Ende der fünften Runde! Zieht danach die neuen Kanopen und legt sie offen unterhalb der Pyramide aus.



2-Spieler-Modus

Wie im Grundspiel legt ihr beim Spielaufbau und am Ende der Runde **3 Kanopen** aus. Legt die Ressourcen der **nicht gewählten Kanope** – nach Möglichkeit – immer auf Felder **ohne Konflikt**. Ist das in dem Bereich des Rades nicht möglich? Dann entfernt dort den Konflikt, der im Uhrzeigersinn zuerst kommt. Danach platziert ihr die Ressource.

Achtung: Führt diesen Schritt sowohl beim **Spielaufbau** als auch bei der **Vorbereitung der neuen Runde** aus, **bevor** ihr neue Konflikte platziert.

Neue Symbole



Zahle 1 Schwert.



Erhalte 1 Schwert.



Diese Opfergabe kannst du wie 1 Schwert ausgeben.



Diese Opfergabe kannst du wie 2 Schwerter ausgeben. Brauchst du nur 1 Schwert bezahlen, verfällt das überzählige Schwert ersatzlos. In der Schlusswertung erhältst du für diese Opfergabe **nur 1 Götterpunkt**.

Angepasste Symbole



Zahle 1 Ressource deiner Wahl, **KEIN** Schwert!



Erhalte 1 beliebige Ressource deiner Wahl, **KEIN** Schwert!



Erhalte 1 Silber. Du kannst mit Silber auch Schwerter ersetzen.

Solo-Modus

Für den Solo-Modus gelten alle Regeln des Grundspiels. Zusätzlich musst du die Regeln dieser Erweiterung beachten mit folgender Änderung:

Spielaufbau und Ende der Runde

Du bildest wie im 2-Spieler-Modus 3 Stapel mit Konflikten. Die Ressourcen der **nicht gewählten Kanope** platzierst du ebenfalls genau wie im 2-Spieler-Modus.

Zug des Verräters: Ressourcen auf dem Rad der Zeit platzieren.

Wie gewohnt musst du eine der beiden oberen Ressourcen auf dem *Rad der Zeit* platzieren. Hast du dabei die Wahl zwischen einem freien Feld mit Konflikt und einem freien Feld ohne Konflikt? Dann kannst du dich grundsätzlich entscheiden, welches dieser Felder du für die Ressource des Verräters wählst. Es gibt jedoch einen Sonderfall:

Hast du dich entschieden, **welche Ressource** du auf dem Rad platzierst? Und gibt es **in diesem Bereich** Konflikte, deren gesamte Zugangskosten **vollständig auf der Kanope** abgebildet sind? Dann musst du einen **dieser Konflikte** für den Verräter lösen und die **Ressource dort platzieren**.

Wie löst der Verräter einen Konflikt?

Du legst den **Konflikt in den Spielbereich des Verräters** und platzierst die Ressource – wie gewohnt – auf dem Feld. Der Verräter erhält dafür – genau wie du – dem gelösten Konflikt entsprechend 1 oder 2 Schwerter, die du ebenfalls in seinem Spielbereich ablegst.

Der Verräter setzt seine **Schwerter NICHT ein** und erhält in der Schlusswertung für jedes Schwert in seinem Spielbereich – genau wie für andere Plättchen – **1 Götterpunkt**.

Schwierigkeitsgrad des Verräters erhöhen

Du kannst den Schwierigkeitsgrad im Solo-Modus erhöhen, indem du für den Verräter Konflikte auf die folgende Weise löst:

Anstatt 1 oder 2 Schwerter in seinen Spielbereich zu legen, legst du immer genau 1 Schwert aus dem allgemeinen Vorrat auf eine **Verräterleiste deiner Wahl**.



IMPRESSUM

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

Illustrationen: Christine Alcouffe

Deutsche Version:

Grafikdesign: atelier198

Redaktion: Daniel Gaca

Redaktionsleitung: Benjamin Schönheiter

Realisation: Matthias Nagy



www.FROSTEDGAMES.de
f t i g @FrostedGames

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

Effekte der neuen Beamten



Dauerhafte Fähigkeiten



Admiral [27]

Götterpunkte bei Spielende: Wie auf der Karte angegeben.

Fähigkeit: Für die Zugangskosten zu einem **Feld mit Konflikt** darfst du statt der **sichtbaren Ressource in der Aussparung** 1 Ressource deiner Wahl verwenden. Diese Ressource zählt als ihre eigene Farbe und darf bei den Aktionskosten angerechnet werden.

Hinweis: Diese Fähigkeit kannst du nicht für die zusätzlichen Kosten des Konfliktes verwenden, sondern nur für die Ressource, die das *Rad der Zeit* anzeigt.



Fähigkeiten 1x pro Runde



Heerführer [28]

Götterpunkte bei Spielende: Erhalte 2 GP. Erhalte 2 weitere GP für jeden gelösten Konflikt, der vor dir liegt.

Fähigkeit: Die Fähigkeit des Heerführers erlaubt dir, einmal pro Runde eine der beiden angegebenen Ressourcen als Ersatz für die andere zu verwenden, als wäre dies die andere Ressource.

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.



Leiter des Waffenarsenals [29]

Götterpunkte bei Spielende: Erhalte 8 GP. Erhalte 1 weiteren GP für jedes Schwert, das vor dir liegt.

Fähigkeit: Einmal pro Runde beim **Lösen eines Konfliktes:** Nimm dir ein zusätzliches Schwert.



Sofort-Fähigkeiten



Anführer der Medjau [30]

Götterpunkte bei Spielende: Erhalte 1 GP für jeden gelösten Konflikt, der vor dir liegt.

Fähigkeit: Nimm dir 1 offene Handwerkerkarte von der Göttertafel *Ehre den Handwerkern* oder 1 vom Nachziehstapel. Du erhältst dafür **nicht** das Einkommen, das rechts auf der Handwerkerkarte angegeben ist.



Anführer der Medjau [31]

Götterpunkte bei Spielende: Erhalte 1 GP für jeden gelösten Konflikt, der vor dir liegt.

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



Anführer der Medjau [32]

Götterpunkte bei Spielende: Erhalte 1 GP für jeden gelösten Konflikt, der vor dir liegt.

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



Anführer der Medjau [33]

Götterpunkte bei Spielende: Erhalte 1 GP für jeden gelösten Konflikt, der vor dir liegt.

Fähigkeit: Nimm dir 1 Opfergabe aus der *Gabe der Götter* (vom Bonusfeld oder aus dem Opfergabenbeutel). Dann nimm dir 3 Schwerter.