LA REVUELTA DEL PUEBLO

2-5 jugadores

¡Este es un escenario avanzado en el que la victoria y el dominio en una región tiene un alto coste!

Los Dioses pueden haber ganado sobre el Faraón y la clase alta, ¡pero el pueblo trabajadorde Egipto ha tenido suficiente! Se rebelarán y destruirán a los guerreros del Dios victorioso para dejar claro su mensaje: ¡Podéis librar vuestras batallas divinas, pero manteneos fuera de nuestra vida cotidiana!

Pirámide

Obelisco

Templo

Ficha de Ankh

Guerrero

Dios

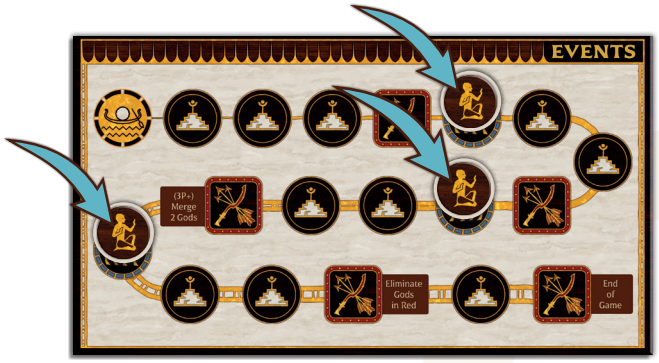
- Jugador 1
- Jugador 2
- Jugador 3
- Jugador 4
- Jugador 5

Fichas de Orden de Conflictos

Caravana de Dromedarios

REGLAS ADICIONALES DE PREPARACIÓN

Coloca 1 ficha de Adorador en cada evento de Caravana de Dromedarios indicado. Esto los marca como eventos de **Consolidación**.



¡El pueblo está harto!

Siempre que un jugador domine o gane una batalla en una región el pueblo se levanta y mata a todas las figuras de ese jugador en en la región al final de la resolución de la batalla. Por otro lado, las figuras de los jugadores que pierden una Batalla (los dioses menos dioses menos molestos) no mueren durante la Resolución de la Batalla.

Consolidando el Poder

Durante los eventos de **Consolidación**, en lugar del evento regular Caravana de Dromedarios, el jugador que desencadena el evento hace lo siguiente:

- **1.** Gana el Adorador del Registro de Eventos.
- **2.** Elige 2 regiones que estén divididas por Dromedarios. Se se combinarán en una sola región. Elimina TODOS los Dromedarios que se encuentren entre estas 2 regiones.
- **3.** Retira del juego la ficha de Orden de Conflicto con el número más alto en el tablero. Si todavía hay 2 fichas de Orden de Conflicto en la región recién combinada, elige 1 de ellas para reemplazar la que acaba de que se acaba de retirar del juego. Esto cambiará el orden en que las regiones se resuelven durante los Conflictos.

ACLARACIONES SOBRE LAS REGLAS

Cartas de batalla

- **Sequía:** El ganador de una batalla gana la Devoción antes de que sus figuras sean asesinadas. Esto significa que si el ganador jugó Sequía gana la bonificación de Devoción para sus figuras en espacios desérticos antes de que sean eliminadas.

- **Milagro:** Las figuras muertas al ganar una batalla cuentan para Milagro.

- **Inundación:** Inundación protege a las figuras en espacios Fértiles de ser de ser eliminadas al ganar una Batalla.

Custodios

- **Serket:** Cuando ganas una batalla con Serket, puedes elegir moverla a otra región y evitar que la maten.

Dioses

- **Ra:** El ganador de una batalla gana Devoción antes de que sus figuras sean asesinadas. Eso significa que Ra gana la bonificación de Devoción para las figuras Radiantes antes de que las maten.

- **Isis:** Las figuras protegidas no pueden ser asesinadas al ganar una Batalla a menos que Isis lo permita.

- **Set:** Si el jugador de Set gana una Batalla, las figuras de los oponentesadyacentes a Set son eliminadas, ya que cuentan como pertenecientes a Set (activan efectos como si pertenecieran a Set). Si

el jugador de Set pierde, esas figuras no se matan.